



GRA PLANSZOWA DZIEWCZYŃKA W PARKU

Autorzy: Lena Jankowiak, Nina Okuniewska – uczennice klasy 3c ze Szkoły Podstawowej im. ppłka Włodzimierza Kowalskiego w Gołańczy pod opieką Marleny Gościńskiej



„Dziewczynka w parku” to skierowana do najmłodszych graczy planszówka inspirowana lekturą autorstwa Barbary Kosmowskiej. Gra łączy w sobie walory edukacyjne i rozrywkowe, angażuje dzieci pod względem kreatywnym oraz sprawnościowym. Podczas rozgrywki gracze odpowiedzą na wiele interesujących pytań, obejmujących zakresem wiedzę ogólną oraz treść lektury. Uczestnicy wykonają również zadania artystyczne oraz wymagające wysiłku fizycznego.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebne materiały: plansza podzielona na 63 pola, pięć pionków, klepsydra, kostka do gry, kredki, białe kartki, 19 zielonych kart (z zadaniami artystycznymi), 29 żółtych kart z ptakami (z pytaniami dotyczącymi lektury), kartka z 10 zadaniami sprawnościowymi.

OGÓLNE ZASADY GRY

Gra przeznaczona jest dla dzieci, które opanowały już naukę czytania. W przypadku młodszych uczestników możliwa jest pomoc osoby dorosłej, czytającej graczom zadania. Czas, w jakim należy odpowiedzieć na pytanie oraz wykonać zadanie, wyznacza klepsydra. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy przygotować kredki oraz białe kartki. Jeden z uczestników wybierany jest na **Super Gracza**.



Zadania Super Gracza:

- przydziela kolor pionka;
- odczytuje zadania i pytania;
- bierze kartę z planszy, a po zakończeniu zadania/pytania odkłada ją na spód talii;
- kontroluje poprawność wykonania zadania;
- sprawdza poprawność odpowiedzi na pytania dotyczące lektury.

Przed rozpoczęciem gry wszyscy uczestnicy stawiają pionki na polu „Start”. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najmniejszą liczbę oczek. Następnie kolejka porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który wyrzuci na kostce sześć oczek, otrzymuje dodatkowy rzut kostką.

Gracz traci kolejkę w przypadku, gdy:

- nie odpowie na pytanie;
- udzieli niepoprawnej odpowiedzi;
- nie wykona zadania;
- źle lub niestarannie wykona zadanie.

OBJAŚNIENIA PÓL

Żółte – odpowiadasz na pytanie dotyczące lektury. Karty mogą być wielokrotnie użyte podczas jednej gry (żółte karty z ptakami)

Piłka – wykonujesz zadanie sprawnościowe (żółte karty z piłką)

Zielone – wykonujesz zadanie artystyczne (karty zielone)

Kret – wracasz na pole „Start”

Orzeł – przesuwasz się o trzy pola do przodu

Kaczka – jeśli wyrzucisz nieparzystą liczbę oczek, otrzymujesz dodatkowy rzut kostką

Pies – cofasz się o cztery pola

Czarny ptak – tracisz dwie kolejki

Czerwony ptak – otrzymujesz dodatkowy rzut kostką

Dzięcioł – cofasz się o pięć pól

Gwiazdka – jeśli wyrzucisz parzystą liczbę oczek na kości, przechodzisz przez mostek





ARKUSZ 1: PYTANIA I ZADANIA

Pytania z lektury

Pytania z żółtych kart z ptakami (pola żółte na planszy)

1. Dlaczego Andzia była smutna? **ponieważ jej tata zmarł**
2. Na co chorował Jeremiasz? **na cukrzycę**
3. Czym była zasypana nora kreta, którą znalazły dzieci? **śniegiem**
4. Jaki kolor ma ulubiona bluza Jeremiasza? **żółty**
5. Która z dziewczynek śmiała się z Andzi? **Zosia**
6. Co Jeremiasz dawał Andzi na samotność? **pastylki**
7. Co tata Andzi nosił w plecaku podczas wycieczek? **atlas zwierząt**
8. Co mama chciała sprzedać po śmierci taty? **samochód**
9. Jakiego ptaszka w parku poszukują Andzia i Jeremiasz? **kowalika**
10. Czym zajmuje się mama Andzi? **ilustruje książki dla dzieci**
11. Jak nazywał się pies Jeremiasza? **Tango**
12. Kto towarzyszy Andzi podczas wizyt u Jeremiasza? **Olga**
13. Kto jest autorem książki „Dziewczynka z parku”? **Barbara Kosmowska**
14. Kogo nie lubił Jeremiasz? **Zosi**
15. Która z dziewczynek chciała bawić się z Andzią? **Sara**
16. Kim był tata Andzi? **faunistą (badaczem ptaków i ssaków) i fotografem**
17. Czym interesowała się Andzia? **ptakami**
18. Co dostał Jeremiasz od Andzi? **notes**
19. Kogo karmiły dzieci w parku? **kaczki**
20. Jakie ciasto kupował tata, gdy w domu było smutno? **sernik**
21. Jak nazywał się kolega Andzi? **Jeremiasz**
22. Co ciągle robiła mama Andzi po śmierci taty? **porządki**
23. Jaka jest pora roku na początku książki? **zima**
24. Co niechcący spaliła Andzia w kuchni? **czajnik**
25. Czego Andzia z Jeremiaszem szukali w parku? **kreta**
26. Jak Jeremiasz nazywał swojego doktora? **Gruszka**
27. Czy Jeremiasz pożyczyłby komuś psa? Jeśli tak – komu? **tak, jedynie Andzi**
28. Jak dzieci nazwały pompę insulinową Jeremiasza? **Antośka**
29. O czym była książka, którą Jeremiasz dostał od Andzi? **książka z historyjkami o psie Bajo Bongo**

Zadania artystyczne

Zadania z zielonych kart (pola zielone na planszy)

1. Wymień trzy nazwy instrumentów strunowych. **np. skrzypce, gitara, harfa**
2. Co to jest witraż? **szyba okienna zbudowana z wielu szkiełek oprawionych w otwiane ramki, ułożonych w różne desenie, wzorki**
3. Jak nazywa się autor słów naszego hymnu narodowego? **Józef Wybicki**
4. Wymień dwa rodzaje tańca. **np. krakowiak, polka, polonez**
5. Wymień nazwy trzy instrumentów muzycznych. **np. gitara, fortepian, skrzypce**
6. Zaśpiewaj pierwszą zwrotkę hymnu narodowego.
7. Kim był Fryderyk Chopin? **kompozytorem, autorem muzyki, pianistą**
8. Wymień tytuł kolędy. **np. „Bóg się rodzi”, „Cicha noc”**
9. Podaj tytuł naszego hymnu narodowego. **„Mazurek Dąbrowskiego”**



10. Wymień tytuł znanego Ci obrazu.
11. Narysuj flagę Polski.
12. Narysuj trzy figury geometryczne.
13. Jak nazywa się osoba, która gra na wiolonczeli? **wiolonczelista, wiolonczelistka**
14. Ile strun ma wiolonczela? **cztery**
15. Narysuj flagę państwa sąsiadującego z Polską.
16. Jakie może być tempo w muzyce? **np. wolne, umiarkowane, szybkie, zmienne**
17. Jaka może być melodia? **np. wesółą, smutną**
18. Co zakładamy na bal karnawałowy? **maskę, przebranie**
19. Na czym zapisujemy nuty? **nuty zapisujemy na pięciolinii**

Zadania sprawnościowe

Zadania sprawnościowe z żółtych kart z piłką (żółte pola na planszy)

1. Wykonaj trzy przysiady.
2. Wykonaj trzy pajacyki.
3. Wykonaj pięć skłonów.
4. Wykonaj pięć podskoków.
5. Przebiegnij dookoła stolika do gry.
6. Złap się za kolano – najpierw prawe, potem lewe.
7. Wykonaj trzy wymachy prawą nogą.
8. Wykonaj trzy wymachy lewą nogą.
9. Dotknij dwa razy nosa, mając zamknięte oczy.
10. Wykonaj sześć skłonów, dotykając ręką na przemian stopy lewej i prawej.

