



# GRA PLANSZOWA KOPCIUSZEK – CINDERELLA

**Autorzy:** Wiktoria Jastrzębska, Sebastian Ostrowski, Damian Paciorek, Hubert Cabaj, Maria Koć, Julia Koper, Wojciech Sulej, Adam Szklarz, Oliwia Adamowicz, Jan Madeka, Sebastian Świdorski, Artur Dąbrowski, Mateusz Suśniak, Lena Okrzejska, Kinga Piwowarczyk, Krzysztof Koć, Dawid Chromiński, Krzysztof Kruk – uczniowie klasy 1 ze Szkoły Podstawowej im. 11 Listopada 1918 Roku w Domanicach-kolonii pod opieką Jolanty Jastrzębskiej



2-12



7-9

***Wybita północ, Kopciuszek wybiegł z pałacu i... Jak sprawdzić, czy uczniowie znają ciąg dalszy bajki? Doskonałym sposobem będzie wspólne przygotowanie gry planszowej, która spodoba się zarówno dzieciom, jak i nauczycielom edukacji wczesnoszkolnej. Multidyscyplinarna zabawa przyniesie odpowiedzi na pytania o losy Kopciuszka vel Cinderelli, pozwoli dzieciom rozwinąć się twórczo, zbudować relacje w grupie, a nawet skorzystać z telefonów podczas zajęć. Zaczynamy, karoca z dyni już czeka!***

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebne materiały: własnoręcznie przygotowana plansza, karty z pytaniami, zakodowane pytania w języku angielskim, pionki, kostka, telefon z czytnikiem kodów QR.

## ZASADY GRY

Uczniowie ustawiają swoje pionki na polu „Start”. Rozgrywkę rozpoczyna dziecko, które najgłośniejsze się zaśmieje. Uczestnicy kolejno rzucają kostką i poruszają się do przodu o tyle pól, ile oczek na kostce wyrzucili. Zwycięża ten, kto najszybciej dotrze do mety.



Na planszy znajdują się trzy rodzaje pól: pola puste, z numerami i kodami QR. Wchodząc na pole puste, uczeń musi własnymi słowami opowiedzieć wybrane wydarzenie z bajki Kopciuszek. Pola z numerami kryją pytania ze znajomości lektury lub dalsze wskazówki (np. Dlaczego Kopciuszek zgubił pantofelek? W jakim kolorze była suknia Kopciuszka?). Jeśli dziecko trafi na takie pole, wybiera przygotowaną wcześniej kartę oznaczoną tym samym numerem, czyta pytanie i odpowiada na nie lub przesuwa pionek na planszy zgodnie z instrukcją. Uczeń, który wejdzie na pole z kodem, skanuje go przy użyciu odpowiedniej aplikacji i odpowiada na pytanie widoczne na ekranie telefonu (np. What are Cinderella's animal friends?). Uwaga: wszystkie pytania na tych polach są w języku angielskim! Przed rozpoczęciem gry nauczyciel przygotowuje zakodowane zadania z wykorzystaniem generatora kodów QR online (np. <https://www.unitag.io/qrcode>).

