

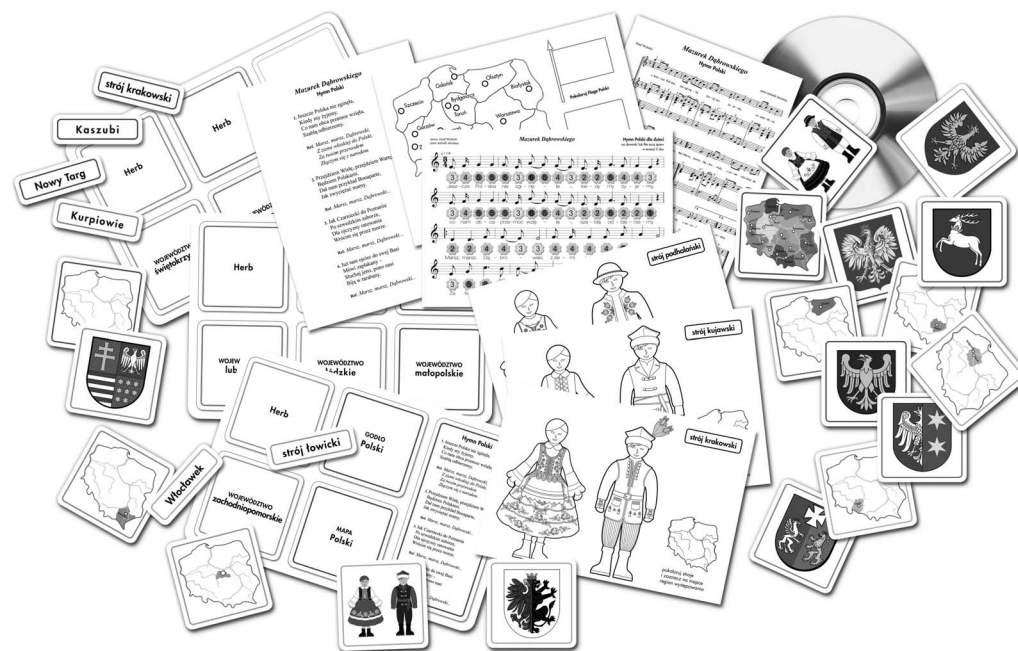
Wskazówki do wszystkich wariantów gry

Aby poprawnie wykonać zadanie, nie trzeba znać nazw wszystkich województw ani ich herbów, gdyż ich identyfikowanie umożliwia ramka w odpowiednim kolorze. Część pierwsza gry (województwa i ich herby), składa się z tafelków otoczonych ramką ciągłą i czerwonym rewersem. Część druga (regiony Polski i stroje ludowe) ramką kropkowaną i białym rewersem. We wszystkich wariantach dziecko poznaje województwa, herby i stroje w trakcie gry i utrwala je nieustannie w pamięci podczas zabawy.

Wszystkie obrazki i karty pracy znajdują się także na dołączonej płycie CD i można wyświetlać je na dużej płaszczyźnie za pomocą rzutnika, monitora bądź drukować je bezpośrednio z płyty.



Stroje regionalne i herby Polski. Gra Edukacyjna NS 0500



nova szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej ze względu na możliwość połknięcia małych elementów przez dzieci.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

- liczba graczy: 1–16
- wiek graczy: 7–14

SI IN NS 0500 04/16

Aktywizująca gra edukacyjna w formie plakietek z mapami administracyjnymi, herbami województw, strojami regionalnymi, podpisami do obrazków oraz indywidualnymi kartami pracy, dzięki którym zabawa, działania plastyczne i muzyczne stają się inspiracją do poznawania własnej ojczyzny.

Cel gry

Celem nadrzędnym niniejszej pomocy edukacyjnej jest kształtowanie tożsamości regionalnej zgodnie z podstawą programową, gdzie w toku rozwoju społecznego dziecko poznaje regiony, województwa, herby, zwyczaje, tradycje kultury polskiej, własnego regionu oraz środowisk lokalnych. Gra stanowi pomoc w zajęciach, podczas których dzieci zapoznają się z charakterystyką geograficzną i kulturową regionów etnograficznych (mapki); folklorem (stroje ludowe), poznają symbole narodowe (karty pracy) i budują do nich osobisty szacunek.

Zawartość

Gra edukacyjna I

- 6 plansz z miejscem na umieszczenie tafelków z mapkami województw oraz przyporządkowanymi do nich herbami oraz 1 mapką i godłem Polski oraz słowami hymnu Państwowego (wym. plansz 25,5 x 17,3 cm)
- 16 tafelków z mapkami województw i ich stolicami (wym. 7,5 x 7,5 cm)
- 16 tafelków z herbami województw (ym. 7,5 x 7,5 cm)
- 1 tafelek z mapą Polski (wym. 7,5 x 7,5 cm)
- 1 tafelek z godłem Polski (wym. 7,5 x 7,5 cm)
- karta pracy z mapą Polski podzieloną na województwa, flagą Polski do kolorowania oraz konturami do narysowania herbu swojego województwa (do kopiowania i rozdania uczniom) w formacie A4
- karta pracy z hymnem Polski w zapisie nutowym wraz ze słowami (do kopiowania i rozdania uczniom) w formacie A4
- karta pracy z 4 zwrotkami hymnu Polski (do kopiowania i rozdania uczniom) w formacie A4
- karta pracy z melodią hymnu Polski w zapisie na dzwonki (Dzwonki z przyciskiem VO 8528 oraz Dzwonki z rączką VO 8535) w formacie A4

Wariant III – Memo regiony Polski i stroje ludowe

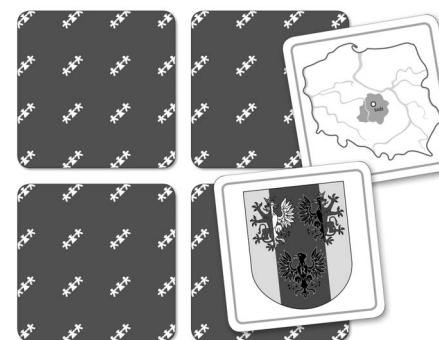
Ten wariant polega na odnajdywaniu par składających się z tafelka z mapką regionu oraz tafelka ze strojem ludowym charakterystycznym temu obszarowi. Na początku należy pomieszać wszystkie tafelki z mapkami i strojami i ułożyć je na stole obrazkami na dołu. Pierwszy gracz odkrywa po dwa obrazki, próbując jak najszybciej



znaleźć pasujące pary. W tym czasie pozostali gracze uważnie przyglądają się odkrytym obrazkom starając się zapamiętać ich położenie. Kolejka trwa tak długo, aż gracz odnajduje parę. Grę wygrywa ten, kto po dopasowaniu wszystkich tafelków pozostanie z największą liczbą par.

Wariant IV – Memo województwa i ich herby

Zadanie polega na odnalezieniu pary tafelków, składającej się z województwa i jego herbu. Przed rozgrywką należy pomieszać wszystkie tafelki z mapkami województw i z herbami i ułożyć je na stole obrazkami na dołu. Pierwszy gracz odkrywa po dwa obrazki, próbując



jak najszybciej znaleźć pasujące pary. W tym czasie wszyscy gracze uważnie przyglądają się odkrytym plaketkom, starając się zapamiętać ich położenie. Kolejka trwa tak długo aż gracz odnajduje parę. Grę wygrywa ten, kto po dopasowaniu wszystkich tafelków pozostanie z największą liczbą par.

Wariant II – regiony Polski i stroje ludowe

Gra polega na przyporządkowaniu tafelków ze strojami regionalnymi do regionów Polski dla których są charakterystyczne. W drugiej kolejności dziecko układa przed sobą wybrany obrazek ze strojem a następnie szuka wśród plaketek tej z nazwą tego stroju, następnie dopasowuje tafelkę z nazwą grupy etnograficznej zamieszkującej ten obszar, na koniec dokłada plaketkę z nazwą stolicy regionu. Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie tafelki są właściwie przyporządkowane.

Dodatkiem do tego wariantu są karty pracy z rysunkami strojów regionalnych, przeznaczone do kolorowania zgodnie z rzeczywistym wyglądem i charakterystycznymi cechami oraz do oznaczania regionu jego występowania. Każdy strój na karcie pracy jest podpisany, co ułatwia identyfikację i utrwalanie nazw w pamięci.



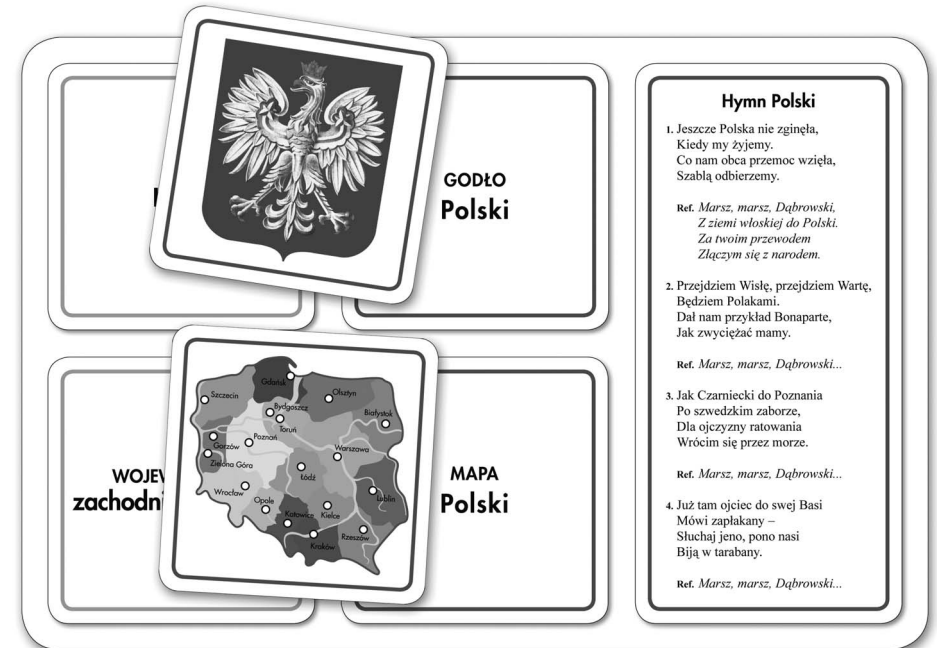
Podhalanie

Nowy Targ

strój podhalański

Gra edukacyjna II

- 6 tafelków ze strojami regionalnymi – Podhalanie, Łowiczenie, Kurpie, Krakowiacy, Kujawiacy, Kaszubi (wym. 7,5 x 7,5 cm)
- 6 tafelków z mapką polski z oznaczonym regionem i jego stolicą (wym. 7,5 x 7,5 cm)
- 6 tafelków z nazwami regionu (wym. 7,5 x 2,5 cm)
- 6 tafelków z nazwami strojów (wym. 7,5 x 2,5 cm)
- 6 tafelków z nazwą stolicy regionu (wym. 7,5 x 2,5 cm)
- 6 kart pracy ze strojami regionalnymi do kolorowania oraz mapką Polski do zaznaczenia regionu występowania (w formacie A4)
- płyta CD z mapkami, strojami, kartami pracy do drukowania



Przebieg gry

Wariant I – województwa i ich herby

Gra polega na przyporządkowaniu herbów do odpowiednich województw poprzez ułożenie ich na planszach we właściwych miejscach. Na planszy uwzględniono miejsca na wszystkie herby i mapy z zarysem 16 województw, mapę Polski z podziałem administracyjnym, godło Polski i słowa hymnu Polski. Zadaniem dziecka jest odnalezienie odpowiedniego tafelka z województwem i ułożenie go na planszy. Następnym krokiem jest odnalezienie tafelka z herbem do tego województwa. Gra kończy się, gdy wszystkie tafelki znajdują się na właściwych miejscach.



Dodatkiem do tego wariantu są 4 różne karty pracy. Na pierwszej zamieszczone są słowa hymnu Polski, na drugiej jego zapis nutowy z akompaniamentem, trzecia karta zawiera zapis hymnu z melodią na dzwonki, dzięki czemu dziecko będzie mogło zagrać go samodzielnie bez konieczności znajomości nut. Czwarta karta to mapa Polski z podziałem administracyjnym uwzględniającym stolice województw oraz konturami flagi Polski i herbu – do samodzielnej rysowania i kolorowania.

Mazurek Dąbrowskiego
Hymn Polski

1. Jeszcze Polska nie zginęła,
Kiedy my żyjemy.
Co nam obca przemoc wzięła,
Szablą odbierzemy.

Ref. Marsz, marsz, Dąbrowski,
Z ziemi włoskiej do Polski.

Mazurek Dąbrowskiego
Hymn Polski dla dzieci
na dzwonki lub na fortepian w tonacji C-dur

2. Przejdźmy Wisłę, przejdźmy Wawę,
Będziem Polakami,
Dał nam przykład Bonaaparte,
Jak zwyciężyć mamy.

3. Jak Czarniecki do Poznania
Po sowadkach zabiorze,
Dla ojczyzny naszego
Walcimy się przez morze.

Ref. Marsz, marsz, Dąbrowski.

Pokoloruj Flagę Polski

Narysuj herb swojego województwa

Zaznacz swoje województwo