



# Bajkowe opowieści. Karty pracy NS 2970



**Wiek: 4+**

**Cele:**

- rozwijanie logicznego myślenia
- rozwijanie myślenia przyczynowo - skutkowego
- doskonalenie umiejętności opisywania zdarzeń
- wprowadzenie, ćwiczenie i utrwalanie słownictwa podczas wzbogacania zakresu leksykalnego
- rozwijanie kreatywności i ekspresji twórczej
- doskonalenie umiejętności budowania historyjek w oparciu o proponowane karty z obrazkami

SI IN NS 2970 05/19



**nowa szkoła**  
ul. POW 25, 90-248 Łódź,  
[www.nowaszkoła.com](http://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 4 lat.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
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.**

**Zawartość:**

1. 64 karty z charakterystycznymi symbolami z bajek, np. „Alicja w Krainie Czarów” czy „Królewna Śnieżka” ilustracje umieszczono na kartonie, z zaokrąglonymi rogami, wym. karty 11,5 x 8 cm,
2. Całość umieszczono w tekturowym pudełku o wym. 16 x 16 x 4 cm

Zestaw kart obrazkowych proponuje wiele zastosowań podczas nauki myślenia przyczynowo-skutkowego oraz rozwijania umiejętności językowych. Praca z kartami polega na właściwym ich ułożeniu tak, aby powstała logiczna historyjka. Zestaw zawiera 64 uniwersalne karty, których symbolika pasują do wielu znanych bajek. Aktywność z kartami można wzbogacić wprowadzając pacynki, lalki teatralne oraz instrumenty muzyczne. Dzieci mogą pracować samodzielnie, parami lub w grupie.

**Propozycje z użyciem kart obrazkowych:**

1. Osoba dorosła opowiada historyjkę na podstawie ułożonych kart obrazkowych. Dziecko słucha, a następnie patrząc na ten sam układ kart stara się powtórzyć jak najwięcej zapamiętanych szczegółów.
2. Dziecko losuje trzy karty obrazkowe i na ich podstawie opowiada historię znanej bajki. Należy kierować się przy tym stopniowaniem trudności, zwiększając ilość kart. Zabawę można wzbogacić wprowadzając elementy wielozmysłowe w postaci pacynek i instrumentów muzycznych.
3. Dziecko losuje pięć kart i na ich podstawie opowiada własną historyjkę. Ilość kart należy dostosować do możliwości i umiejętności dziecka. Zabawę można urozmaicić wprowadzając elementy wielozmysłowe w postaci pacynek i dowolnych instrumentów muzycznych.
4. Wersja dla grupy: Pierwsze dziecko losuje kartę i wybiera dla siebie jeden instrument muzyczny. Zaczyna opowiadać historię i grać dźwięki. Kolejni uczestnicy losowo dokładają swoje karty i kontynuują opowieść, powtarzając wątek historyjki poprzedników. Muszą również odtworzyć dźwięki zagrane na instrumencie wybranym przez pierwsze dziecko.

Proponowane działania z kartami można dostosować do potrzeb, wieku i umiejętności czy liczby graczy, modyfikując odpowiednio zasady.

Przed rozpoczęciem aktywności należy wyłożyć wszystkie karty na środek stołu w celu zapoznania dzieci z symboliką obrazków i sprawdzenia ich poziomu wiedzy na temat bajek.