

- Rozpoznawanie swoich mocnych stron i możliwości ich wykorzystania
- Wzmacnianie poczucia pewności siebie poprzez możliwość osiągnięcia sukcesów w działaniu
- Doskonalenie procesu uczenia się: umiejętności organizacji czasu, motywacji do działania
- Pobudzanie zaradności, podejmowania działań w sytuacjach otwartych i problemowych

1. „Podpatrzone przez dziurkę od klucza”

Wprowadzenie:

Jesteście dziennikarzami i pracujecie w redakcji pisma zajmującego się publikowaniem sensacji. Wasz redaktor naczelny wysłał was na wywiad do osoby, o której jest ostatnio głośno. Macie za zadanie wyciągnąć od niej jak najbardziej sensacyjne informacje, a jeśli nie zechce rozmawiać, to przy okazji rozejrzeć się po jej biurze i znaleźć coś, o czym ludzie chcą przeczytać.

Niestety ta osoba zdążyła już wyjechać za granicę, a wy zostaliście pod zamkniętymi drzwiami biura. Cóż to jednak za problem dla prawdziwego tropiciela sensacji? Przez dziurkę od klucza można zobaczyć naprawdę wiele, a to czego się nie zobaczy można zmyślić, bo przecież nikt i tak nie wie co jest za tymi drzwiami.

Każdy losuje jeden wycinek z kolorowej gazety, który przedstawia to, co dziennikarz widział przez dziurkę od klucza. Wycinki muszą być małe i przygotowane z kolorowego zdjęcia. Najlepiej jeśli nie przedstawiają zupełnie niczego poza kilkoma kolorowymi plamami. Uczestnicy nakleją na kartki swoje wycinki w dowolnym miejscu. Ich zadaniem jest dorysować coś sensacyjnego tak, aby powstał zmyślony i sensacyjny obraz całego biura.

2. Tajemniczy stwór

Należy przygotować kartki i mazaki. Nauczyciel mówi: *A teraz bierzemy jeden mazak do ręki i rysujemy na kartce jakąkolwiek linię krzywą, jaka nam tylko przyjdzie na myśl. Następnie bierzemy drugi mazak i nim wykonujemy inną dowolną linię.* Na wszystkie pytania o to, jaka ma być linia, odpowiada: *"Jaka ci przyjdzie na myśl"*. Na koniec tego etapu nauczyciel mówi: *"A teraz ostatnim mazakiem rysujemy ostatnią linię, ale tak, aby utworzyć, wykorzystując wszystkie pozostałe – jakieś nieistniejące zwierzę, wymyślone przez was. Mamy z tych trzech kolorowych linii stworzyć dziwnego stwora"*.

Kiedy już wszyscy narysują wymyślonego stwora, nauczyciel zachęca, aby wymyślić:

- nazwę dla stwora, może być też imię,
- W jakim środowisku żyje: wodnym, wodno – lądowym, w powietrzu, w (na) ziemi, a może w mieszanym?
- Czym się odżywia?
- Jakiego rodzaju dźwięki wydaje?
- Jakiej jest wielkości?
- Czy ma futro, pióra, czy łuski?
- Czy odznacza się jakimiś szczególnymi zdolnościami?
- Jakie ma trzy podstawowe cechy usposobienia, czy jest sympatyczny, miły czy raczej agresywny i groźny dla człowieka? Jaki jest?

Np. **NUDZIARZ KRÓTKONOGI PLAŻOWY**

Żyje w środowisku wodnym, w godzinach 8 – 20, potem w środowisku ląd

RYMOWANKI, WYMYŚLANKI – ZABAWY SŁOWEM

1. Znajdź jak najwięcej

Zadaniem uczniów jest wyszukanie jak największej ilości wyrazów w określonym czasie, np. przez 3 min.:

- na podaną przez nauczyciela literę,
- zakończonych na -ca, -wa itp.,
- pięcioliterowych o określonej pierwszej i ostatniej literze, np.: w....r, k....o, ż....a,
- zaczynających się lub kończących na daną sylabę,
- zawierających w środku swej nazwy podaną głoskę,

2. Odgadywanie obrazków

Materiały:

- papier,
- ołówek lub flamaster.

Rysujemy na papierze proste przedmioty lub postacie. Dzieci się temu przyglądają i próbują tak szybko, jak to możliwe, odgadnąć, co tak naprawdę jest tematem rysunku. Można także przedstawić

pojęcia przy pomocy kilku obrazków, np. parasol słoneczny- rysujemy słońce i parasol.

3. Kojarzenie wyrazów

Materiały:

- kartki,
- długopisy, ołówki lub flamastry.

Dzieci wyszukują jak najwięcej wyrazów, które po połączeniu ze sobą utworzą nam nowy wyraz, np. prosty + kąt = prostokąt, grzyby + branie = grzybobranie. Można przy większej ilości dzieci zorganizować zawody, kto skojarzy wyraz najprędzej lub skojarzy jak największą ilość wyrazów.

5. Śmieszne rymy

Rymować możemy również krótkie zdania, przy czym sugerujemy uczniom, że mają one być pozbawione sensu. Podajemy dzieciom na przykład jakieś zdanie, akcentując szczególnie jakiś wyraz, do którego trzeba dobrać rym, a dzieci znajdują jakiś śmieszny ciąg dalszy (np. Mój kapelusz jest czerwony. - I szuka żony., Ptaszek sobie stał. - I robił hau, hau...).

9. Płatnina

Nauczyciel pisze na tablicy dowolny, ale długi wyraz, np. katapultą, czekoladopodobny, kontrowersja, czarodziejka, Małgorzatka, Karolinka, Wielkanoc itp. Zadaniem każdego ucznia lub grupy jest napisanie jak największej liczby wyrazów powstałych z liter wchodzących w skład podanego wyrazu.

11. Ukryte wyrazy

Zadaniem uczniów jest wymyślenie zdań, w których ukryte zostaną wyrazy, np.:

Ala ma ołówek.

Ola je żurawinę.

12. Faszzerowany mostek

Nauczyciel podaje słowo składające się z co najmniej ośmiu, a najwięcej z dwunastu liter. Słowo nie powinno zawierać rzadko występujących w języku polskim liter. Każdy z uczniów wypisuje to słowo na swojej kartce przy jej lewej krawędzi pionowo z góry w dół, a przy prawej krawędzi z dołu do góry. Litery po obu stronach są początkowymi i końcowymi literami nowych słów. Każdy z uczniów w określonym czasie wypisuje nowe słowa. Muszą one wraz z literami przy krawędziach tworzyć sensowne słowa. Każdy z uczniów odczytuje swoje słowa. Odczytywane słowa uczniowie porównują z wypisanymi przez siebie. Jeżeli odczytane słowo znajduje się na kartkach innych uczniów muszą je oni wykreślić. Ważne jest więc wypisywanie niepospolitych słów. Należy policzyć, u którego z uczniów pozostało najwięcej nie skreślonych słów. On otrzymuje tytuł zwycięzcy.

Przykładowe wyrazy do wykorzystania: literatura, marmolada, kierowca, drogowskaz, malowidło, biblioteka, wakacje.

14. Harfa słowna Podajemy uczniom długie słowo. Wyznacza ono ramy naszego zadania. Słowo to zapisuje się na kartce, tak, aby w każdej kratce znajdowała się jedna litera. Na bazie tego słowa tworzymy nowe słowa. Wpisuje się je pionowo, wykorzystując pojedyncze litery słowa bazowego. Nowe słowa muszą mieć dokładnie taką długość, jaka wynika z kształtu harfy. Aby ułatwić sobie rozwiązywanie, wygodnie jest zaznaczyć sobie cienką linią kontur harfy.

BLISKIE I ODLEGŁE SKOJARZENIA

1. Jak najwięcej

Uczniowie wspólnie podają jak największą ilość skojarzeń do podanego przez nauczyciela wyrazu. Jest to dobre ćwiczenie wprowadzające do zajęć lub przygotowujące do tworzenia krzyżówek, rebusów czy zagadek związanych, np. ze świętami Bożego Narodzenia.

2. Łańcuch skojarzeń

Dzieci siedzą w kręgu. Podajemy nazwę obiektu wyjściowego, np.: buty. Pierwsze dziecko podaje skojarzenie z obiektem wyjściowym, kolejne dziecko szuka skojarzenia do poprzedniego podanego przez kolegę, np.: but - wycieczka - plecak - ciężar – dźwięk - budowa itd. kiedy wszystkie dzieci podadzą swoje skojarzenia zmieniamy obiekt wyjściowy.

3. Obrazki

Uczniowie otrzymują dwa obrazki lub kliparty. Muszą wyszukać jak najwięcej skojarzeń łączących te

obrazki.

ZDANIA, WIERSZE I INNE HISTORIE...

1. Znajdź tytuł

Każda grupa pisze historyjkę na dowolny temat, jednak przy jej układaniu należy wykorzystać jak największą liczbę tytułów książek/ filmów. Następnie przekazujemy drugiej grupie historyjki i jej zadaniem jest wyszukanie ukrytych tytułów.

2. Połówkowy wiersz

Nauczyciel wyjaśnia, że przygotował 4 - wersową zwrotkę wiersza Juliana Tuwima „Pan Maluśkiewicz i wieloryb”. Zwrotka ta została podzielona połowę. Fragmenty tej zwrotki za otrzymują uczniowie. Nie zaglądają do kart sąsiadów. Zadaniem uczniów jest - nie znając dokładnie oryginalnej wersji autorskiej - stworzenie własnej, nowej wersji 4 - wersowego utworu.

/ Fragment wiersza jest inspiracją do napisania własnej, nowej wersji utworu./

POŁÓWKI

Wziął łupinkę pod pachę,
Zaraz do morza się rzucił.
Szybko popłynął do Gdyni
i do Warszawy powrócił.

Na jednej kartce uczestnicy piszą końcówki wersów zwrotki wiersza, na drugiej początku. Zadaniem jednej grupy jest rozpoczęcie wersów, a drugiej dokończenie. Ciekawe efekty można uzyskać łącząc napisane przez uczestników połówki wierszy. Prezentacja nowych utworów przez uczestników. Nauczyciel na zakończenie ćwiczenia odczytuje oryginalną wersję autorską.

3. Sześć kart

Przygotuj sześć rodzajów kart w różnych kolorach z rysunkami lub klipartami:

- I grupa – miejsce, np.: góry, rzeka, pole, morze, dom, zamek, miasto, pustynia
- II grupa – warunki atmosferyczne, np.: burza, tęcza, śnieg, chmury, deszcz, słońce,
- III grupa – rzeczy, np.: tort, rakieta, lustro, pika, statek, klucz, korale, buty, karetę,
- IV grupa – postaci, np.: babcia, czarownik, bałwan, duch, rycerz, dziewczynka, niemowlę,
- V grupa – zwierzęta, np.: kot, kura, koń, smok, motyl, wielbłąd, żaba, niedźwiedź, ryba,
- VI grupa – czynności, np.: płacze, biega, śpi, je, zajmuje się zwierzętami, jedzie, orze.

Rozkładamy karty wg kolorów przykrywając rysunki. Zadaniem uczniów będzie ułożenie opowiadania na podstawie wylosowanych kart. Można zaproponować jakiś motyw przewodni opowiadań, np. historie z morałem, z najbardziej zaskakującym zakończeniem, opowieści baśniowe, historii z użyciem jak największej ilości trudności ortograficznych lub też pozostawić uczniom dowolność.

Przy większej liczbie uczniów można podzielić uczniów na grupy kilkuosobowe i ogłosić konkurs na najbardziej zaskakująca historię.

4. Książka kucharska

Każdy otrzymuje przepis na ciasto, kisiel, krem, budyń itp. Zadaniem jest przekształcenie tego przepisu w ten sposób, aby powstał przepis na zdrowie, szczęście, radość, przyjaźń itp.

Małgorzata Opas