

Wielkanocne gry dla uczniów klas I – III

Przygotowała: Anna Łuźniak we współpracy z Jadwigą Iwanowską

SYMBOLE WIELKANOCNE

Gra






Gra zawiera 10 kartoników z obrazkami i 10 kartoników z tekstem.

Liczba graczy: 1-3.

Cel: znajomość symboli Wielkiej Nocy, doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Przygotuj: wydrukuj w dwóch egzemplarzach kartę. Jedną kartę rozetnij. Druga będzie służyła do samokontroli. Kartoniki z obrazkami potasuj i zdaniami potasuj. Kartoniki z obrazkami ułóż w stos. Kartoniki z tekstem potasuj. Rozdaj uczestnikom gry. Rozpoczynamy zabawę. Odkrywamy pierwszy obrazek. Osoba, która ma opisujący jej tekst, odczytuje go i bierze obrazek. Jeżeli jakiś uczestnik gry nie zgadza się opisem obrazka. Sprawdza na karcie. Jeżeli ma rację bierze kartonik z opisem. Kartonik z obrazkiem wraca na koniec stosu. Gra toczy się dalej. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej kartoników.

SYMBOLE WIELKANOCNE- karty do wydruku

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>BARANEK Z CHORAĞIEWKĄ</p> | <p>Znak Chrystusa Zmartwychwstałego. Na chorągiewce jest umieszczony krzyż oraz napis „Alleluja” wyrażający radość.</p> |
|  <p>JAJKA</p> | <p>Symbol nowego życia.</p> |
|  <p>CHLEB</p> | <p>Symbolizuje pokarm dla duszy.</p> |
|  <p>WĘDLINY</p> | <p>Mają zapewnić dobrobyt i zdrowie. Do koszyka ze święconką wkładamy zazwyczaj kawałek szynki albo kiełbasę.</p> |
|  <p>CIASTO</p> | <p>To oznaka sztuki, więc najlepiej jeśli jest to wypiek domowy – babka czy mazurek – będący wyrazem naszych umiejętności. Ale to także symbol nieukształtowanej materii przemienionej w formę doskonałą.</p> |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>CHRZAN</p> | <p>Ostry smak i zdolność wyciskania łez sprawiły, że jest symbolem goryczy Męki Pańskiej, zwieńczonej słodyczą Zmartwychwstania. Oznacza tężyznę fizyczną, ludzkie siły i żywotność. Wierzono, że zapobiega nieszczęściom i obezwładnia złe moce, więc dodano go do święconki, by zapewnić pokój w życiu rodzinnym.</p> |
|  <p>PIEPRZ</p> | <p>Symbolizuje gorzkie zioła.</p> |
|  <p>SER</p> | <p>Oznaka harmonii między człowiekiem a siłami przyrody.</p> |
|  <p>NACZYNIĘ Z WODĄ</p> | <p>Symbol Ducha Świętego.</p> |
|  <p>BUKSZPAN</p> | <p>Służy do przyozdobienia koszyka.</p> |

WIELKANOCNE DOMINO

OBRAZKOWO- WYRAZOWE

Gra


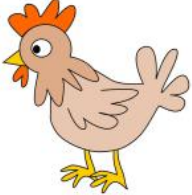












Liczba graczy: 2-4.















Cel: ćwiczenie pamięci, uważności, koncentracji, próby czytania.

Pomoce: przygotuj wydrukowane karty, wytnij prostokąty po grubych liniach.

Zasady gry: wymieszaj kartoniki i połóż je obrazkiem w dół. Wylosuj jeden i połóż go na środku. Gracze po kolei losują kartoniki domina do momentu, aż będą mogli dołożyć pasujący obrazkiem lub nazwą element do jednego z końców. Gra trwa do momentu, aż wszystkie elementy zostaną ułożone.

Źródło: <https://www.mamawdomu.pl>

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | KURCZAK | KURA |  |
| KURCZAK |  |  | BARAN |
|  | BARAN | KURA |  |
| KURCZAK | JAJKO |  |  |
|  | PISANKA | KURA |  |
| KURCZAK |  |  | KOSZYK |
|  |  | JAJKO | ZAJĄC |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  | BARAN |  | KOSZYK |
| BARAN | JAJKO |  |  |
|  | PISANKA | PISANKA |  |
| BARAN | ZAJĄC |  |  |
| BARAN |  | ZAJĄC |  |
|  | JAJKO |  | KOSZYK |
|  | PISANKA | KOSZYK |  |

SYMBOLE WIELKANOCNE

gra planszowa

Liczba graczy: 2- 6.

Cel: ćwiczenie koncentracji, uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Przygotuj: dla każdego uczestnika wydrukuj plansze oraz szablon kostki do gry (jeśli to możliwe wydrukuj szablon na kartce z bloku technicznego). Kostkę złóż i sklej. 4 kredki w różnych kolorach.

Zasady gry: każdy uczestnik otrzymuje planszę z symbolami wielkanocnymi i wybiera dla siebie kredkę w kolorze innym od pozostałych. Po wyrzuceniu danego symbolu na kostce, uczestnik zamalowuje go swoim kolorem.

Wygrywa ten, kto zamaluje najwięcej pól.

Grę kończymy, kiedy wszystkie pole zostaną zakryte(lub po upływie określonego czasu).

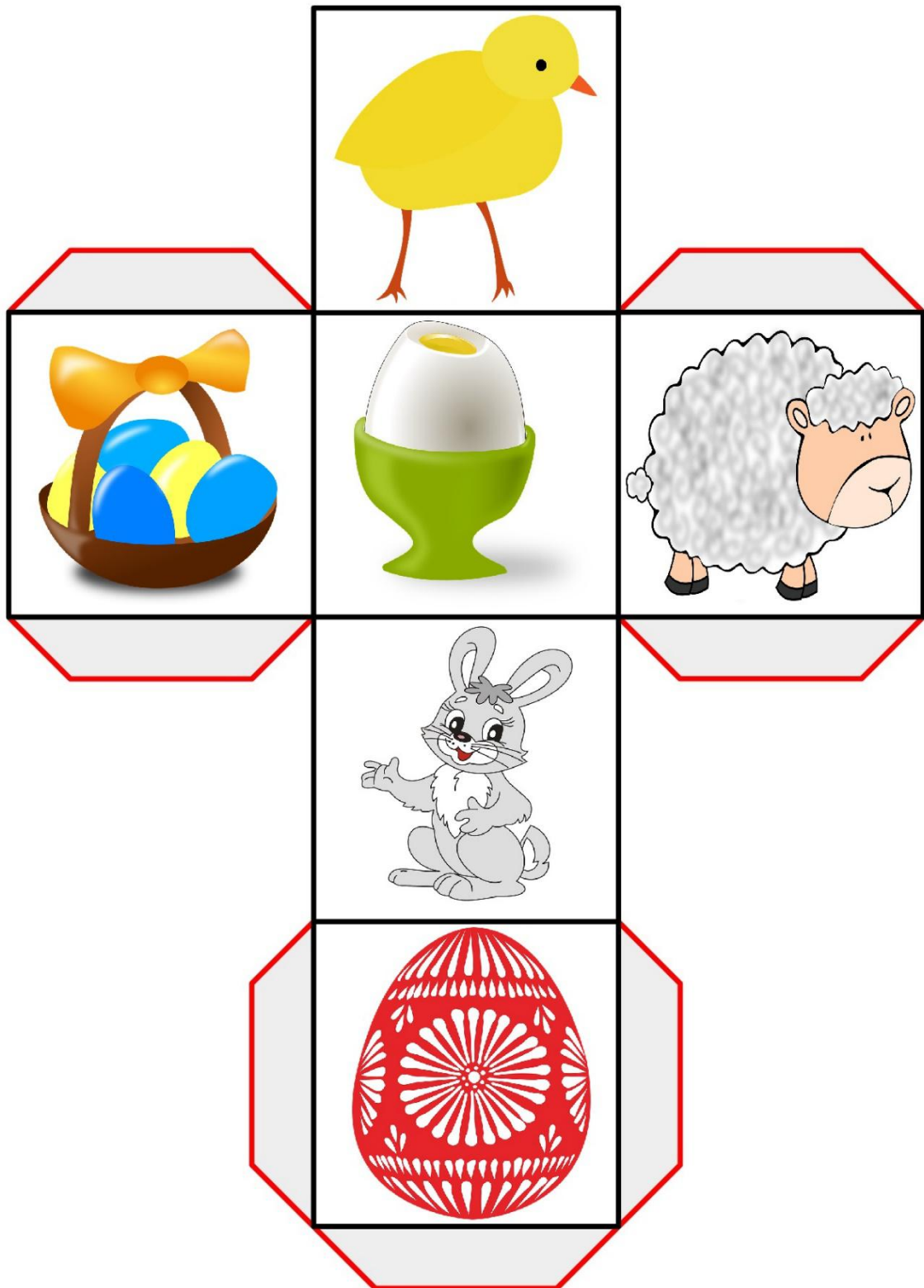
Dla dzieci 5-6-letnich możemy zaproponować, żeby oprócz nazwania symbolu ułożyło z nim zdanie.

Źródło: <https://www.specjalni.pl>

WIELKANOCNE SYMBOLE – GRA PLANSZOWA

| | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Phonics: Single Letter Starts



Wielkanocny wyścig

gra planszowa

Liczba graczy: 2- 4.

Cel: przeliczanie, ćwiczenie koncentracji, uwagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Przygotuj: wydrukuj planszę, przygotuj kostkę do gry i pionki (mogą być guziki lub zakrętki).

Zasady gry: wszyscy gracze ustawiają się na polu „START”. Najmłodszy z graczy rzuca kostką i porusza się o tyle pól, ile wypadło oczek. Gracze po kolei przemieszczają się, aż do mety. Jeśli gracz trafi na pole w kolorze:

zielonym - porusza się o trzy pola do przodu,

czerwonym – cofa się o dwa pola.

Gracz może również trafić na pole specjalne:

żółte – złapałeś zająca –masz dodatkowy rzut kostką,

fioletowe – zając ukrył przed Tobą słodycze, szukając ich tracisz jedną kolejkę,

niebieskie – zająłeś się malowaniem pisanek, tracisz jedną kolejkę,

pomarańczowe – wygrałeś w konkursie na najpiękniejszą pisanekę, rzucasz

kostką jeszcze raz. Kto pierwszy dotrze do mety ten wygrywa.

Dla dzieci lubiących tworzyć własne gry proponujemy wymyślanie własnych reguł, np.

- związanych z aktywnością ruchową (stanie na jednej nodze, przysiady, podskoki, rzut do koszyka, jedno okrążenie wokół stołu, przejście pod stołem/krzesłem, itd.);

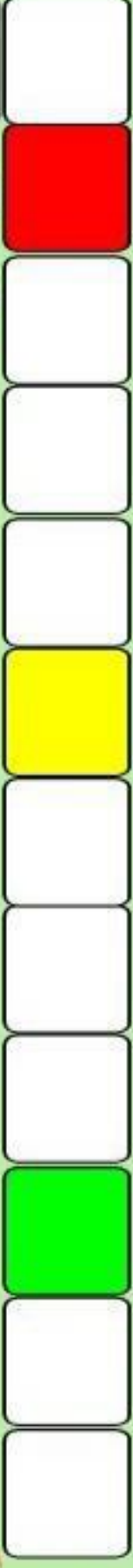
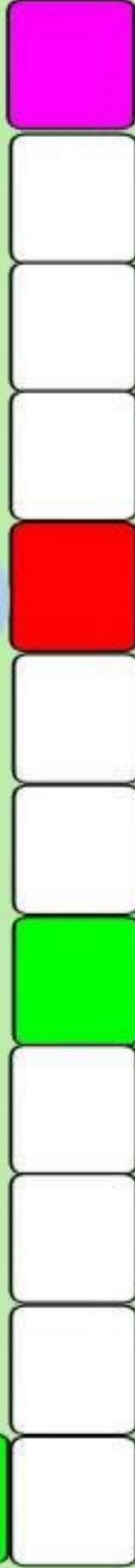
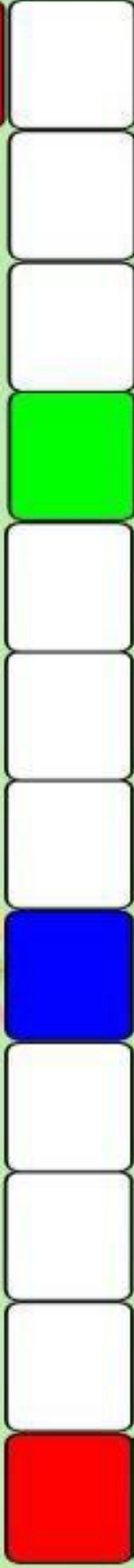
- związanych z aktywnością artystyczną (zaśpiewanie piosenki, recytacja wiersz, powiedzenie wyliczanki, wymyślenie rymowanki, itd.)

Źródło: <https://www.mamawdomu.pl>

META ↑



WIELKANOCNY WYŚCIG



↑ **START**



Wielkanocne Dobble

Gra

Liczba graczy: 2 – 3 osoby

Cel:

doskonalenie koncentracji, koordynacji wzrokowo-ruchowej, spostrzegawczości i szybkości.

Przygotuj: wydrukuj i wytnij 13 kart.

Zasady gry:

wszystkim uczestnikom gry rozdajemy okrągłe karty skierowane obrazkiem w dół. Jedną kartę odwróconą przodem wykładamy na środek. Każdy uczestnik stara się znaleźć na swojej i wyłożonej karcie takie same symbole – uwzględniając ten sam kształt i kolor (wielkość może być różna). Pierwszy gracz, który znajdzie właściwy symbol wśród swoich kart, głośno go nazywa, a następnie kładzie ją na kartę środkową. Gramy tak długo, aż wszyscy uczestnicy gry wyłożą swoje karty na środek.

Życzymy miłej zabawy!

KARTY DOBBLE – do wydruku

