

Olimpia Pręgowska

Polski z Gryfkiem

Zabawy ruchowe wspomagające naukę języka polskiego

Polnisch mit dem kleinen Greif

Bewegungsspiele zur Unterstützung des Polnischlernens



Autorin: Olimpia Pręgowska

Redaktion: Justyna Hryniewicz-Piechowska, Agnieszka Zawadzka, Justyna Zwierzyńska

Layout & Illustrationen: Ilustradorka Dorota Domagała

Bild des kleinen Greifen auf dem Buchcover: Agnieszka Łodzińska

Greifswald 2020

ISBN 978-3-9822528-3-4

Kolleg für polnische
Sprache und Kultur



Herausgeber: Kolleg für polnische Sprache und Kultur

Charlottenstr. 31

14467 Potsdam

Tel.: +49 (0) 1739118575 www.kolleg.eu

Pozycja rekomendowana przez Federalny Związek Nauczycieli Języka Polskiego

Publikation empfohlen von der Bundesvereinigung der Polnischlehrkräfte



Przedmowa

Trudno wyobrazić sobie uczenie się „głową, sercem i ręką”, postulowane już przez J. H. Pestalozzi’ego, bez ruchu. Wiadomo, że aktywność fizyczna pozytywnie wpływa na przyswajanie wiedzy, koncentrację i osiągnięcia, pomaga także zapamiętywać i przypominać sobie materiał. Teza ta leży u podstaw koncepcji „szkoły w ruchu”, która odnosi się do każdego przedmiotu, a więc również do lekcji języka. Funkcją ruchu może być towarzyszenie nauce (przerwy z ćwiczeniami rozluźniającymi, rozciągającymi i wzmacniającymi albo takie formy pracy, jak np. obwód stacyjny, puzzle eksperckie lub zabawy w odgrywanie ról) lub wspomaganie uczenia się (np. uczenie się słówek czy struktur gramatycznych przy wykonywaniu określonych ruchów).

Niniejsza publikacja pomyślana jest jako materiał uzupełniający na lekcje języka polskiego w szkole podstawowej. Po odpowiedniej adaptacji sprawdzi się też w pracy z dziećmi przedszkolnymi. Autorka, nauczycielka wychowania fizycznego i języka polskiego w Szkole Podstawowej w Gramzow (Brandenburgia), dzieli się z czytelniczkami i czytelnikami wiedzą zawodową i swoimi doświadczeniami z praktyki. Proponuje szereg sprawdzonych zabaw ruchowych, które można wykorzystać we wszystkich fazach lekcji i w różnych celach.

Nauczycielkom i nauczycielom oraz ich uczennicom i uczniom życzymy dobrej zabawy na lekcjach języka polskiego z ruchem!

Redakcja

Vorwort

Lernen mit „Kopf, Herz und Hand“, wie bereits von J. H. Pestalozzi gefordert, ist kaum ohne Bewegung vorstellbar. Bekannterweise steigert körperliche Aktivität die Lern-, Leistungs- und Konzentrationsfähigkeit und unterstützt das Behalten und Erinnern des Gelernten. Diese Erkenntnis liegt dem Konzept der „bewegten Schule“ zugrunde, zu dem alle Fächer beitragen können und sollen, so auch der Sprachunterricht. Bewegung kann dabei in lernbegleitender (Pausen mit Lockerungs-, Dehn-, Streck- und Kräftigungsübungen oder Lernformen, wie z. B. Stationenlernen, Expertenpuzzle oder Rollenspiele) oder lernerschließender Funktion (der Lerngegenstand wird durch Bewegung wahrgenommen, z. B. Wörter oder grammatische Strukturen) eingesetzt werden.

Die vorliegende Publikation ist als Ergänzungsmaterial für den Polnischunterricht an Grundschulen konzipiert, nach entsprechender Anpassung wird es aber auch für die Arbeit im Kindergarten nützlich sein. Die Autorin, die als Sport- und Polnischlehrerin an der Grundschule Gramzow (Brandenburg) tätig ist, teilt ihr professionelles Wissen und praktische Erfahrungen mit den Leser*innen. Sie schlägt eine Reihe von überprüften Bewegungsspielen, vor die in allen möglichen Unterrichtsphasen und zu unterschiedlichen Zwecken genutzt werden können.

Den Lehrkräften und ihren Schüler*innen wünschen wir viel Spaß beim Polnischlehren und -lernen mit Bewegung!

Die Redaktion

Wstęp

Na rozwój dziecka najskuteczniejsze z dydaktycznego i wychowawczego punktu widzenia jest oddziaływanie w okresie wczesnoszkolnym. W pierwszej klasie dziecko dostosowuje się do nowego otoczenia i nowych warunków, kolejne lata nauki zaś to najlepszy czas na kształtowanie zarówno jego charakteru, jak i zdolności motorycznych.

Program nauczania ma wspomagać cały proces dydaktyczny, więc nauczyciel powinien tak kierować rozwojem dziecka, żeby zdobyło nowe umiejętności i wiedzę, a także osiągnęło najwyższy poziom, odpowiadający jego indywidualnym możliwościom, i przyswoiło sobie najlepsze wzorce. Pedagog powinien wzmacniać osobowość, kształtować pozytywne cechy charakteru, postawy i nawyki ucznia, uwzględniając jego potrzeby, potencjał i tempo rozwoju, gdyż dopiero wtedy proces dydaktyczny będzie przebiegać efektywnie i bez zakłóceń.

Dla dziecka w pierwszych latach szkoły podstawowa jest biologiczna potrzeba ruchu, całkowicie naturalna niemożność koncentrowania się przez dłuższy czas na jednej czynności. Odczuwa ono „głód ruchu”, który szkoła potrafi zaspokajać tylko wtedy, gdy efektywnie i w pełni wykorzystuje godziny przeznaczone na zajęcia wychowania fizycznego, a także odpowiednio organizuje ćwiczenia śródlekcyjne i przerwy między lekcjami. Każda lekcja powinna stwarzać okazję do „rozładowania motorycznego”. Zabawy, gry i ćwiczenia ruchowe podczas zajęć – w zależności od ich tematyki i rodzaju aktywności – mogą działać wprowadzająco, aktywizująco, utrwalająco lub uspokajająco.

Do głównych form aktywności dziecka należy zabawa. Bawiąc się, poszerza ono swoje zainteresowania, uczestniczy w życiu społecznym i poznaje to, co je otacza, a odgrywając różne role przygotowuje się do pełnienia w przyszłości rozmaitych funkcji społecznych. Staje się to dla niego źródłem zadowolenia i samoistnym celem. Zabawę umożliwiają dziecku wyobraźnia i umiejętność obserwowania, a zabawę ruchową także przetwarzanie dostarczanych przez nauczyciela informacji. Ruchy dziecka nie muszą być wiernym naśladownictwem tych znanych mu z życia, lecz raczej ich swobodną interpretacją.

Gra tym się różni od zabawy, że przebiega według ściśle określonych reguł, zakłada współzawodnictwo i kończy się w chwili zwycięstwa zespołu lub pojedynczego ucznia. W zabawie ważna jest fabuła, którą w grze ruchowej zastępują reguły. Choć formalnie gra różni się od zabawy, w dydaktyce można ją zaliczyć do metody zabawowej.

Zabawy i gry wprowadzane na lekcjach wychowania fizycznego, zajęciach sportowych i rekreacyjnych wymagają od dzieci wszechstronnej aktywności ruchowej, mogą też mieć wielorakie funkcje: dydaktyczne, rekreacyjne, wychowawcze, kształtujące zdolności motoryczne i przygotowujące do życia społecznego. Stawiają uczniów w rozmaitych sytuacjach, bo zmuszają np. do udzielenia pomocy słabszym kolegom i koleżankom, przejęcia przez kogoś odpowiedzialności za powodzenie całej grupy, wypełnienia obowiązku, poszanowania wspólnej własności itd. Nauczyciel powinien te momenty wychwytać i umiejętnie wykorzystać w celach wychowawczych. W grach dużą rolę oprócz współzawodnictwa odgrywa potrzeba współdziałania, godnego zachowania się po przegranej, uczciwość, przestrzeganie reguł i zasad „fair play”.

W zamierzeniu autorki poniższy tekst ma dostarczyć nauczycielom wskazówek ułatwiających planowanie i realizację zajęć metodą nie tylko zadaniową. Wybrane i skrótkowo przedstawione zagadnienia z teorii i metodyki nauczania oraz podstawowe informacje o zastosowaniu gier i zabaw ruchowych znajdują się w części pierwszej. W części drugiej, na konkretnych przykładach, zajmiemy się praktyką: planowaniem pracy, przebiegiem lekcji oraz wybranymi metodami i formą ćwiczeń – przede wszystkim metodą ekspresyjną jako najbardziej twórczą i dopuszczającą największą swobodę uczniów. Część trzecią poświęcimy samym grom i zabawom oraz ćwiczeniom kształtującym określone cechy charakteru.

Ze względu na ograniczoną długość tekstu koncentrujemy się na nauczaniu tylko jednego przedmiotu: języka polskiego. Proponujemy różne rozwiązania metodyczne z zastrzeżeniem, że zawsze należy je dostosowywać do obranych celów, możliwości dzieci i warunków szkoły. Mają one przede wszystkim wspomagać oraz inspirować nauczycieli do ich własnych poszukiwań.

Jak wiadomo, znajomość języka obcego pozytywnie wpływa na ogólny rozwój dziecka. „Elastyczny” aparat mowy pomaga mu szybciej opanować wymowę, akcent i intonację, nauka języka korzystnie oddziałuje też na pracę mózgu. Wcześniej rozpoczęta pozwala uniknąć zahamowań związanych z posługiwaniem się językiem obcym i redukuje stres spowodowany porozumiewaniem się w innym języku niż ojczysty. Zdaniem specjalistów dzieci, które od małego uczą się języków obcych, nabierają pewności siebie i chętniej podejmują nowe wyzwania.

Połączona z zabawą nauka nowego języka jest dla dzieci przyjemnym doświadczeniem i sposobem na łatwe i szybkie przyswojenie wiedzy. Ze względu na zabawową formę dziecko pozytywnie podchodzi do lekcji języka, które często stają się jego ulubionym przedmiotem. Silniejsza motywacja wewnętrzna ucznia gwarantuje lepsze wyniki nauczania.

Dzieci w wieku wczesnoszkolnym nie przejmują się jeszcze tym, że z języka obcego otrzymują oceny. Dzięki wprowadzonym na lekcji zabawom i grom mogą wyjść z ławek, odłożyć przybory do pisania, a sam proces uczenia się traktować bardziej spontanicznie i w naturalny sposób. Wrodzona potrzeba komunikacji sprawia, że dzieci (odpowiednio zachęcane!) próbują wystawiać się w języku obcym. Nie wstydzą się popełnianych błędów, bo nie są tak skrupowane jak dorośli.

Te, które nie rozumieją jeszcze wszystkiego we własnym języku, łatwiej tolerują obce słowa i wyrażenia w historyjkach, piosenkach czy w ustach nauczyciela, potrafią wychwytywać ogólny sens wypowiedzi, nawet nie znając jej poszczególnych elementów. Ta cenna umiejętność ma decydujący wpływ na sukces komunikacyjny w sytuacjach, gdy materiał językowy okazuje się trudny z powodu skomplikowanego słownictwa, złożonych struktur lub tempa mowy czy akcentu. Jej brak często zniechęca osoby dorosłe do nauki języka obcego. Ponieważ wiadomo, że „łatwiej się czegoś nauczyć od razu niż po czasie korygować błędy”, należy na każdym etapie nauczania wyrabiać u dzieci poprawne nawyki językowe.

Proces dydaktyczny jest łańcuchem celowych działań nauczyciela i uczniów, realizacją następujących po sobie zadań. W każdym zadaniu pedagogicznym można wyróżnić aspekt treściowy, wiążący się z pytaniem „Co trzeba zrobić?”, i operacyjny, czyli odpowiedź na pytanie: „Jak postępować, aby wykonać zadanie i osiągnąć cel?”. Zadanie odnosi się do treści lekcji (aspekt treściowy), ale jest też określonym sposobem działania i rozwiązywania problemu, czyli metodą [Zaczyński 1993, 626].

Metody aktywizujące ucznia motorycznie polegają na wykonywaniu przez niego szeregu zadań, które mają bezpośredni, zrozumiały i atrakcyjny cel. Chodzi w nich nie tyle o wykonanie polecenia, ile o aktywność ucznia, a zwłaszcza o jej „uboczne” skutki tożsame z ukrytymi celami nauczyciela. W ten sposób nauczyciel może realizować swój plan, np. przekazywać konkretne umiejętności językowe niejako pod innym pretekstem.

Przykładem takiej metody jest zabawa *Dzień dobry* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: dowolny). Uczestnicy zabawy siedzą na swoich miejscach w ławkach lub na podłodze. Wyznaczone przez nauczyciela dziecko wychodzi przed grupę i odwraca się do niej plecami, a inne wypowiada zwrot powitalny „dzień dobry”. Wtedy to pierwsze odwraca się twarzą do klasy i zgaduje, kto się odezwał. Jeśli odgadnie, jego miejsce zajmuje inny uczeń i zabawa toczy się dalej. Jej celem bezpośrednim jest wskazanie osoby, która głośno powiedziała „dzień dobry”, celem pośrednim – osłuchanie się i zapamiętanie jednego z najprostszych i najczęściej używanych polskich zwrotów powitalnych. Zabawa ułatwia wprowadzanie zwrotów grzecznościowych, a także – po modyfikacji – innych tematów, wystarczy tylko zmienić wypowiadany wyraz lub zwrot. Dobrze sprawdza się także na początku lekcji, bo ośmiela uczniów, którzy niechętnie wypowiadają się w języku obcym z obawy przed popełnieniem błędów fonetycznych. Dla nich pożytecznym ćwiczeniem może być modulowanie głosu i wypowiadanie odpowiednich zwrotów śpiewająco, cicho, głośno, nisko albo wysoko. Przed każdą zabawą trzeba oczywiście omówić reguły i wyjaśnić znaczenie wypowiadanego słowa/wyrażenia.

II

Metody „samodzielnego poszukiwania” i metody „ekspresyjne” lepiej aktywizują ucznia niż metoda „prezentacji”. Głównym katalizatorem procesu dydaktycznego jest wtedy nie nauczyciel, lecz uczeń, który sam steruje procesem uczenia się, co wpływa na jego wewnętrzną motywację. Zadania powinny być otwarte, w przypadku zadań ruchowych warto wykorzystać mechanizm emocjonalno-motywacyjny. Ucznia interesują tylko takie zadania, które stanowią zagadkę lub problem do rozwiązania i wymagają odpowiedniego poziomu sprawności fizycznej i pracy umysłowej. Motywują go natomiast: aspiracje, chęć wykonania zadań i wykazania się, rywalizacja i „głód ruchu”. Rola nauczyciela ogranicza się do tego, że przedstawia problem, zachęca, nadzoruje przebieg zabawy, w razie konieczności naprowadza uczniów na właściwy trop i wreszcie – nagradza [Bielski 1998, 56-58].

Metody ekspresyjne znajdują zastosowanie w zadaniach, które mają na celu zwiększyć sprawność psychomotoryczną, ożywić wyobraźnię, zwiększyć estetykę ruchu i ekspresję ruchową, pobudzić inwencję twórczą. Uczniowie – ruchem, gestem i mimiką – wyrażają swoje stany psychiczne, nastroje i uczucia. Nauczyciel zamienia rolę prowadzącego zajęcia na rolę animatora gry czy zabawy. Wiele zależy od tego, na ile sam się zaangażuje w jej przebieg. Decyzja, czy brać czynny udział w zabawie, czy pełnić rolę obserwatora, należy wprawdzie do nauczyciela, ale doświadczenie uczy, że lepsze rezultaty daje jego aktywne uczestnictwo. Zmniejsza dystans wychowanków do nauczyciela, ociepla jego wizerunek, stwarza swobodniejszą atmosferę i pozwala się cieszyć wspólnym przeżywaniem emocji. W sytuacji, kiedy nauczyciel popełni błąd, np. upuści piłkę lub nie wykona poprawnie „kwiatu lotosu”, zamiast tracić w oczach uczniów, zaskarbia sobie ich sympatię.

Jakie zabawy o charakterze ekspresyjnym dobrze sprawdzają się na lekcji? Można tu polecić choćby *Kalambury* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: dowolny). Uczniów dzielimy na dwie drużyny. Członkowie jednej z nich za pomocą gestów i mimiki udają reprezentantów poszczególnych zawodów, których wybiera nauczyciel (np. kucharza, lekarza, kierowcę itp.). Druga drużyna odgaduje, o kogo chodzi. Bezpośredni cel zabawy to odgadnięcie nazwy zawodu, cel pośredni – wielokrotne powtórzenie i zapamiętanie jego nazwy po polsku. Wizualizacja albo odegranie krótkiej scenki jest oddziaływaniem multisensorycznym, zwiększa przez to prawdopodobieństwo zakodowania i utrwalenia nowego pojęcia. Uczeń wybiera metodę prezentacji i samoekspresji do pewnego stopnia swobodnie. Celem zabawy może być utrwalenie słownictwa zaraz po przeprowadzeniu głównej części zajęć albo sprawdzanie opanowanego już wcześniej materiału. Nazwy zawodów mogą zastąpić nazwy zwierząt lub inne hasła nawiązujące do tematyki zajęć.

Kolejną ekspresyjną zabawą jest *Joga dziecięca*, dobra na „wyciszenie” klasy. Bezpośredni jej cel to odwzorowanie poszczególnych figur wykonywanych przez nauczyciela, a pośredni – poznanie i utrwalenie nazw figur w języku polskim (najczęściej są to nazwy zwierząt i roślin). Zabawa wymaga od prowadzącego znajomości figur (np. motyl, drzewo, kamień, koci grzbiet, ptak itd.) i umiejętności ich wykonywania. Ma ona charakter uspokajający i relaksujący, a uczestniczyć w niej można zarówno na podwórku, jak i w klasie (wystarczy wyjść z ławek). Osoba prowadząca powinna uważać, żeby uczniowie nie wyrządzili sobie krzywdy podczas wykonywania figur, musi więc mieć ogólną wiedzę „medyczną” i znać stan zdrowia swoich podopiecznych. Nie wolno jej lekceważyć dysfunkcji motorycznych, wad postawy czy nabytych przez uczniów kontuzji ani zmuszać ich do wykonywania pewnych zadań. Każde ćwiczenie ruchowe powinno być łatwe w wykonaniu i nie powodować bólu.

Młodszych dzieciom, które zazwyczaj bardzo chętnie i aktywnie uczestniczą we wszystkich zabawach, warto zaproponować *Pociąg ze zwierzętami* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: lokomotywa lub samochodzik, wiek uczestników: młodsze klasy). Prosimy wszystkie dzieci, żeby usiadły w zwartym kręgu. Jedno z nich otrzymuje lokomotywę, którą musi przetoczyć do następnego dziecka. Uczestnicy zabawy, włącznie z nauczycielem, kolejno podają sobie lokomotywę i recytują głośno rymowankę: *Pociąg jedzie lub na stacjach staje. Czy odgadniesz, jakie zwierzę głos wydaje?* Na te słowa dziecko, przy którym zatrzymała się lokomotywa, musi wydać odgłos jakiegoś zwierzęcia. Pozostałe dzieci odgadują jego nazwę i podają w języku polskim. Jeśli lokomotywę zastąpimy samochodem, rymowanka będzie brzmiała: *Auto jedzie albo na przystankach staje. Czy odgadniesz, jakie zwierzę głos wydaje?* Kiedy do naśladowania zabraknie już głosów, można imitować zachowanie zwierząt – jest to trudniejsze, ale urozmaica zabawę.

Polskie nazwy pojazdów wprowadzamy lub utrwalamy w zabawie komunikacyjnej *Różne pojazdy* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: młodsze klasy). Nauczyciel głośno wypowiada polskie słowa, np. auto, samolot, rower, hulajnoga, motor, pociąg itd. Dzieci próbują naśladować ruch i odgłos wydawany przez każdy typ pojazdu. Mogą to robić w biegu albo, jeśli w sali brakuje miejsca, na stojąco. Nazwy pojazdów można oczywiście zastąpić np. nazwami zwierząt.

Ostatnio ze względu na jej wartości wychowawcze zaleca się nauczycielom tematykę związaną ze środowiskiem naturalnym, czyli światem zwierząt i roślin. Dzięki odpowiednio dobranym grom da się „przemycać” takie treści na zajęciach, co ma na celu kształtowanie zainteresowania i wrażliwości na otoczenie i przyrodę, propagowanie proekologicznego nastawienia i poczucia odpowiedzialności uczniów.

Pieski na spacer, pieski do domu (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: młodsze klasy) to prosta i krótka zabawa „relaksująca” i utrwalająca nazwy zwierząt domowych albo codziennych czynności. Nauczyciel opowiada krótką historyjkę, a słowa „pieski na spacer” są dla uczniów sygnałem, że mogą wstać z ławek, spacerować i głośno się zachowywać. Na hasło „pieski do domu” wszyscy wracają na swoje miejsca.

Podobny cel mają zabawy *Żabki na łące, Kicające króliki, Przeciągające się koty* albo *Lot ptaków* – zaspokajają potrzebę ruchu, pozwalając dzieciom naśladować zachowania zwierząt, a dzięki przerwom na głębokie oddechy zapewniają chwilę relaksu.

Równie ważne jak treść zabaw są instrukcje nauczyciela, które powinny być proste, zrozumiałe i możliwie krótkie. Inicjator gier i zabaw musi się wystrzegać długich wstępów i opisów, ponieważ dzieci nie umieją skupiać przez dłuższy czas uwagi na jednej czynności, a powtórzenia szybko je nudzą. Warto więc dbać o różnorodność zadań i odpowiednio je „dawkować”, w zależności od zachowania uczniów.

III

Przy doborze gry lub zabawy nauczyciel musi brać pod uwagę nie tylko główny temat zajęć językowych, lecz także wiele innych czynników: cel dydaktyczny, warunki lokalowe, materiały i sprzęt, jakimi dysponuje, a także liczbę uczestników zabawy i ich nastrój. Szybki ruch nie jest np. wskazany, gdy zajęcia odbywają się po południu, a dzieci są wyraźnie zmęczone; kiedy mają trudności z koncentracją, nie udaje się twórcza burza mózgów itd. Duże znaczenie ma również wiek uczestników zabawy (młodsze dzieci chętnie ze sobą rywalizują, wcielają się w różne postacie, aktywnie uczestniczą w zabawach przy muzyce; starsze – podobnie jak nastolatki – często z obawy przed śmiesznością odmawiają odgrywania wyznaczonych ról i zabawy w takt muzyki).

W zabawach ruchowych warto kierować się zasadą „minimum wkładu, maksimum korzyści”, czyli optymalnie wykorzystywać warunki, materiały i sprzęt. Nie musimy przemeblowywać klasy, wystarczy wyjść na korytarz lub na podwórko, zamiast prawdziwej piłki lepiej wziąć szmacianą (także z uwagi na bezpieczeństwo i zapobieganie ewentualnym uszkodzom materialnym). Przebieg zabawy z góry zakłada wiele możliwych scenariuszy. Dziecięca kreatywność może pozytywnie zaskoczyć albo rozczarować nauczyciela, który ma obowiązek przewidzieć ryzyko i unikać ewentualnych negatywnych konsekwencji. „Środkiem zaradczym” na nie okazuje się zwykle lekka modyfikacja i dopasowanie zabaw do miejscowych warunków.

Bardzo popularną i lubianą zabawą zręcznościową są *Talerzyki* (liczba uczestników: dowolna parzysta, dodatkowe materiały: talerzyk, szarfa, piłka na każdą parę, wiek uczestników: dowolny), które dobrze wptywają na koordynację ruchową i szybkość reakcji, pomagają też utrwalac polskie nazwy poszczególnych części ciała. Od pozycji wyjściowej w parach zależą, czy zabawa będzie przerywnikiem dla hiperaktywnych uczniów i urozmaiceniem lekcji, czy też zabawą uspokajającą. Pary stoją zwrócone do siebie twarzami, a między nimi, w jednakowej odległości od każdego ucznia, leży jakiś przedmiot (np. piłka, szarfa czy talerzyk). Nauczyciel mówi: „kolana”, i dotyka swoich kolan, „nos” – wskazuje na nos, „ręce” – unosi ręce do góry, „stopy” – dotyka stóp itd. Uczniowie naśladowują go do chwili, gdy pada słowo „talerzyk”, „piłka” lub „szarfa” (zależnie od tego, co leży między nimi na podłodze). Na ten sygnał próbują schwycić przedmiot, a zwycięzca zostaje ten, któremu się to udało. Zabawę można kontynuować bez zmian albo wprowadzać modyfikacje, np.: w pozycji wyjściowej uczniowie nie stoją, lecz siedzą „po turecku” – wtedy tempo zabawy maleje. Wzrasta, gdy przy wypowiedzianiu komend: „głowa”, „biodra”, „uszy” itp. symuluje się trucht albo gdy zwiększy się odległość między uczniami a przedmiotem. W „trudniejszej” wersji uczestnicy zabawy mają poprawnie reagować na słowa nauczyciela, który pokazuje nie to, co nazywa (mówi np. „oczy”, a dotyka kolan). W takim wypadku uczniowie muszą go zrozumieć, a nie naśladować.

Nazwy części ciała ćwiczymy, a zarazem uczymy się odróżniać ich liczbę pojedynczą od liczby mnogiej w zabawie *Lewa ręka, prawa noga* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: dowolny). Wybrany uczeń staje naprzeciwko grupy i, reagując na słowa nauczyciela: „prawa noga”, „lewa ręka”, „kolana”, „prawe oko”, „stopy” itd., pokazuje odpowiednie części ciała. Pozostali uczniowie sprawdzają, czy robi to prawidłowo. Po kilku próbach wybiera się innego ucznia, a w roli nauczyciela występują pozostali uczestnicy zabawy.

Jeśli tylko sięgniemy pamięcią do własnego dzieciństwa, bez trudu wymyślimy zabawy motoryczne odpowiednie do każdego tematu lekcji i powiązemy je z głównym celem zajęć. Zabawa w *Klasy* nadaje się np. do poznawania liczb. Na podwórku możemy bawić się tradycyjnie, tzn. skakać po narysowanych kredą kwadratach i półkolach i przy każdym skoku podawać nazwę liczb, jakimi je oznaczono. W klasie dla odmiany układamy na podłodze ponumerowane kartki A4 i pokonujemy „trasę” na dwóch albo na jednej nodze.

Ta zabawa kończy się na liczbie 9. Wyższe liczby zapamiętujemy bawiąc się piłką (na dworze) lub balonikiem (w sali). *Zabawa z piłką* polega na podawaniu i podbijaniu piłki (lew. balonika) tyle razy, ile ustalimy. Np. podajemy (lub podbijamy) piłkę 20 razy i głośno odliczamy każde podanie. Piłką można się bawić, stojąc w kole lub w rozsypce albo siedząc w ławkach. Jeśli piłka upadnie na podłogę, odliczanie rozpoczyna się od nowa. Dzięki temu wielokrotnie powtarzamy nazwy tych samych liczb. Nauczyciel najpierw sam odlicza głośno i wyraźnie, po czym obserwuje uczniów i poprawia ich błędy.

Popularna i lubiana zabawa *Diabeł i kolory* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: dowolny) pozwala ćwiczyć poznane wcześniej nazwy kolorów. Jedno z dzieci zostaje diabłem, pozostałe wybierają sobie jakiś kolor (umawiają się z nauczycielem tak, żeby diabeł ich nie słyszał). Zabawa rozpoczyna się od dialogu, w którym nauczyciel udaje mówiące drzwi:

Diabeł: Puk, puk!

Drzwi: Kto tam?

Diabeł: Diabeł.

Drzwi: Czego chce?

Diabeł: Farby.

Drzwi: Jakiej?

Diabeł: Zielonej.

Dziecko z kolorem zielonym ucieka. Jeśli diabłu udaje się je złapać, zamieniają się rolami, jeśli ono się wymknie, wraca do ławki, a diabeł goni inne kolory. Diabła można zamienić na wilka polującego na zwierzęta (aby utrwalić nazwy zwierząt) albo króliczka poszukującego czegoś do zjedzenia (aby zapamiętać nazwy warzyw i owoców). Warto też dla urozmaicenia dialogów wprowadzać poznane wcześniej frazy, np.: *Króliczku, jak się masz?*, *Króliczku, jak masz na imię?*, *Króliczku, ile masz lat?*, *Króliczku, co chciałbyś zjeść?* itp.

Znana z dzieciństwa zabawa w *Głuchy telefon* sprawia tym większą radość, im więcej osób bierze w niej udział. Uczniowie siadają obok siebie w kole, pierwsze dziecko (ew. dorosły moderator) wymyśla słowo lub krótkie zdanie, które dzieci powtarzają sobie na ucho. Tylko ostatni uczestnik zabawy mówi głośno, co usłyszał. Na ogół ostatnie słowo/zdanie wcale nie przypomina pierwszego. Hasło powinno mieć związek z tematem zajęć, ale pierwszemu „nadawcy” daje się zwykle wolną rękę. Nauczyciel może kolejno odpytać dzieci, jeśli chce sprawdzić, kto nie dostyszał słowa i je przekreślić.

Zabawa *Dzień i noc* (liczba uczestników: dowolna parzysta, dodatkowe materiały: brak, wiek uczestników: dowolny) wymaga szybkiej reakcji i szybkiego poruszania się, a najlepiej sprawdza się w młodszych grupach. Rywalizują w niej dwie drużyny. Pierwsza z nich to „dzień”, druga – „noc”. Odwrócenie do siebie plecami zawodnicy stoją w dwóch równych szeregach, w odległości ok. 1 metra. Na hasło nauczyciela: „dzień” lub „noc”, nazwana tak drużyna ucieka, druga ją goni i próbuje schwytać. „Zawodnicy” mogą biegać jedynie do wyznaczonej granicy (odległej np. o 5 m) i po linii prostej, a łąpać tylko tych, którzy stali za ich plecami. O zwycięstwie drużyny decyduje liczba złapanych przeciwników. Zabawę należy oczywiście organizować w otwartej przestrzeni i dbać o bezpieczeństwo uczniów (unikając ewentualnych kontuzji). Zależnie od tematu lekcji pory dnia można zastępować porami roku, nazwami zwierząt (np. zabawa *Pies i kot*) itp.

Utrwalanie różnorodnego materiału często przypomina pokonywanie kolejnych etapów albo zatrzymywanie się na kolejnych stacjach, na których uczniowie wykonują określone zadania. Na ławkach – *Stacjach* – leżą np. arkusze prac, puzzle, rozsypanki wyrazowe, rebusy itp. Ani tematyka zadań, ani wymagany zasób wiedzy nie musi być na każdym etapie identyczny. Uczniowie pracują pojedynczo lub w grupach. Nauczyciel omawia, ewentualnie demonstruje, co mają robić, nadzoruje ich pracę, zarządza zmianę stacji, na koniec zaś wszystkich ocenia. Metoda „stacji” ułatwia mu ocenę postępów w nauce, lecz wymaga też, żeby poświęcił sporo czasu i energii na przygotowanie pomocy dydaktycznych (jeśli potrafi je wykorzystać wiele razy, inwestycja się zwraca).

Podobną strukturę ma *Tor przeszkód* – też dzieli się na etapy, na których uczeń wykazuje się znajomością różnych zagadnień. „Tor przeszkód” należy pokonać pojedynczo i w szybkim tempie, więc zadania muszą być proste, a treści tak dobrane, żeby dało się je łatwo przywołać i powtórzyć, np. odliczyć do 10, wymienić pory roku, dni tygodnia, nazwy miesięcy, elementy garderoby itp.

Dość skomplikowanym zagadnieniem w nauce języka są przyimki, które sprawiają uczniom spore trudności. Warto dysponować dobrze opracowanymi materiałami z dużą liczbą ćwiczeń, jednak najlepiej uczyć tych części mowy na placu zabaw (*Przyimki na placu zabaw*). Dzieci wchodzą na nim „pod” i „na” drabinki, wspólnie wdrapują się „na” zjeżdżalnię i „z” niej zjeżdżają, wskakują „do” piaskownicy lub „z” niej wyskakują, skaczą „przez” przeszkody, biegają „wokół” boiska itd. Nauczyciel może nie tylko komentować ich zachowania i wydawać im polecenia, lecz także inicjować specjalne zabawy ruchowe, ułatwiające naukę przynajmniej niektórych przyimków.

Taki cel przyświeca np. zabawie w trzyosobowych drużynach *Przyimkowe trójki*. Dwójka dzieci staje twarzami zwrócona do siebie. Obiema rękami trzymają jak najdłuższe przedmioty, które akurat mają przy sobie: szarfy, linijki, skakanki itp. Trzecie dziecko reaguje na komendy nauczyciela: „przechodzimy nad rękami”, „pod rękami”, „stajemy między rękami”, „obchodzimy kolegów/koleżanki dookoła” itp. Po kilku kolejkach następuje zmiana ucznia wykonującego polecenia. Dzieci bardzo lubią tę zabawę, choć nauczyciele podają w wątpliwość jej wartość dydaktyczną. Najmłodsze dzieci nie zawsze potrafią odpowiednio zareagować, uczą się jednak pewnego ładu i organizacji, a jednocześnie się uspokajają.

Z kolei zabawa *Klucz* (liczba uczestników: dowolna, dodatkowe materiały: klucz od klasy, wiek uczestników: dowolny) ćwiczy opanowanie, umiejętność radzenia sobie z emocjami (np. radością z odnalezienia klucza i potrzebą podzielenia się sukcesem z grupą), wdraża ucznia do pracy w ciszy, uczy cierpliwości (akceptowania wolniejszego tempa) i reguł ustalonych przez nauczyciela, kształtuje zatem zachowania pożądane podczas lekcji. Nauczyciel prosi najpierw uczniów, żeby zamknęli oczy, a następnie umieszcza w jakimś nietypowym miejscu klucz od klasy, ale go nie chowa! Klucz musi być widoczny. Na sygnał nauczyciela wszystkie dzieci wstają z ławek i próbują go wypatrzeć (bez przesuwania i przestawiania sprzętów). Kto dostrzeże klucz, wraca w milczeniu na swoje miejsce i czeka, aż to samo zrobią pozostali uczestnicy zabawy. Ostatnia osoba, która nie odnalazła klucza, przegrywa.

Czy na lekcjach języka warto poświęcać tak wiele czasu na zabawę, która wymaga dodatkowych objaśnień i przygotowań, np. przemeblowania klasy lub wyjścia na dwór? Może się wydawać, że kilkukrotne powtórzenie pojedynczych słów to efekt zupełnie niewspółmierny do tych przygotowań. Doświadczenie podpowiada jednak, że lepszych wyników dydaktycznych nie da się osiągnąć nie wychodząc poza standardowe metody i przyjęte ramy. Nie tylko treści programowe, lecz także innowacja i kreatywność, zarówno uczniów jak i nauczycieli, powinny być uznanym i równorzędnym celem edukacji.

Spis zabaw

	ZABAWA	CEL I ZASTOSOWANIE	TEMAT	LICZBA UCZESTNIKÓW	WIEK	MIEJSCE	METODY / FORMA PRACY	DODATKOWE MATERIAŁY
1.	<i>Dzień dobry</i>	ostuchanie się i zapamiętanie zwrotu „dzień dobry”, rozgrzewka językowa, wprowadzenie słownictwa (powitanie)	nawiązanie kontaktu, powitanie	dowolna	dowolny	klasa	metoda ekspresyjna, cała klasa	brak
2.	<i>Kalambury</i>	wprowadzenie i powtórzenie nazw zawodów, utrwalenie i sprawdzenie opanowanego materiału	ja, ty, inni (nazwy zawodów)	dowolna	dowolny	klasa	metoda ekspresyjna, dwie drużyny	brak
3.	<i>Joga dziecięca</i>	wprowadzenie i utrwalenie nazw figur (zwierzęta i rośliny), wyciszenie	przyroda (zwierzęta i rośliny)	dowolna	dowolny	klasa lub podwórko	zabawa ruchowa, cała klasa	brak
4.	<i>Pociąg ze zwierzętami</i>	utrwalenie nazw zwierząt, rozgrzewka językowa, wprowadzenie nowego słownictwa, utrwalenie i sprawdzenie opanowanego materiału	przyroda (zwierzęta)	dowolna	młodsze dzieci	klasa	metoda ekspresyjna, cała klasa	lokomotywa lub samochodzik
5.	<i>Różne pojazdy</i>	wprowadzenie i utrwalenie nazw środków transportu, rozgrzewka językowa, wprowadzenie nowego słownictwa, utrwalenie i sprawdzenie opanowanego materiału	transport	dowolna	młodsze dzieci	klasa lub podwórko	metoda ekspresyjna, cała klasa	brak
6.	<i>Pieski na spacer, pieski do domu</i>	utrwalenie nazw zwierząt domowych lub codziennych czynności, chwila odprężenia	przyroda (zwierzęta domowe)	dowolna	młodsze dzieci	klasa	zabawa ruchowa	brak
7.	<i>Żabki na łące / Kicające króliki / Przeciągające się koty / Lot ptaków</i>	utrwalenie nazw wykonywanych czynności, chwila odprężenia	przyroda (zwierzęta)	dowolna	młodsze dzieci	klasa	zabawa ruchowa, cała klasa	brak
8.	<i>Talerzyki</i>	utrwalenie nazw części ciała, przerywnik lekcji lub jej urozmaicenie	ja, ty, inni (ciało)	dowolna	dowolny	klasa	zabawa bieżna, rozumienie ze słuchu, praca w parach	papierowy lub plastikowy talerzyk, pachotek, szarfa, woreczek gimnastyczny, piłka na parę (ewentualnie szalik, czapka, rękawiczka)

	ZABAWA	CEL I ZASTOSOWANIE	TEMAT	LICZBA UCZESTNIKÓW	WIEK	MIEJSCE	METODY / FORMA PRACY	DODATKOWE MATERIAŁY
9.	<i>Lewa ręka, prawa noga</i>	utrwalenie nazw części ciała i odróżnianie l. pojedynczej od l. mnogiej, rozgrzewka językowa, utrwalenie materiału	ja, ty, inni (ciato)	dowolna	dowolny	klasa lub podwórko	rozumienie ze słuchu, cała klasa	brak
10.	<i>Klasy / Zabawa z piłką</i>	wprowadzenie słownictwa (nazw liczb), zabawa z piłką jako rozgrzewka językowa	liczby (ilość)	dowolna	dowolny	klasa lub podwórko	zabawa ruchowa, cała klasa	kreda (jeśli gramy na podwórku), piłka lub balonik
11.	<i>Diabet i kolory</i>	powtórzenie nazw kolorów, utrwalenie materiału	kolory	dowolna	dowolny	klasa lub podwórko	zabawa bieżna, cała klasa	brak
12.	<i>Głuchy telefon</i>	rozgrzewka językowa, utrwalenie materiału	dowolny	dowolna	dowolny	klasa	powtarzanie, cała klasa	brak
13.	<i>Dzień i noc</i>	podsumowanie zajęć o porach dnia	pory dnia	dowolna parzysta	dowolny	szeroki hol lub podwórko	zabawa bieżna (rozwiązywanie szybkości i czas reakcji), dwie drużyny	brak
14.	<i>Stacje</i>	ocena postępów w nauce, utrwalenie lub sprawdzenie poznanego materiału	dowolny	dowolna	dowolny	klasa	praca indywidualna lub w parach	zadania na różne etapy (arkusze prac, puzzle, rebusy itp.)
15.	<i>Tor przeszkód</i>	utrwalenie lub sprawdzenie poznanego materiału	dowolny, łatwy do powtórzenia	dowolna	dowolny	klasa	zabawa ruchowa, praca indywidualna lub w grupach	tor przeszkód (z tawek, krzesel itp.)
16.	<i>Przymyki na placu zabaw</i>	wprowadzenie lub utrwalenie przymyków	przymyki	dowolna	dowolny	plac zabaw	zabawa ruchowa, praca indywidualna	urządzenia na placu zabaw (zjeżdżalnia, drabinki itp.)
17.	<i>Przymkowe trójki</i>	wprowadzenie lub utrwalenie przymyków	przymyki	dowolna podzielna przez 3	dowolny	klasa lub podwórko	zabawa ruchowa, praca w grupach	długie przedmioty (np. szarfy, linijki, skakanki)
18.	<i>Klucz</i>	wyrobienie poczucia porządku i organizacji (praca w ciszy, akceptowanie różnego tempa pracy, opanowywanie emocji), przerywnik lekcji lub jej urozmaicenie, chwila odprężenia	dowolny	dowolna	dowolny	klasa	zabawa ruchowa, cała klasa	klucz od klasy

Bibliografia

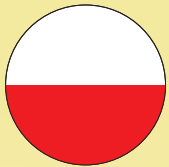
- Behr U., 2015, *Bewegtes Lernen*, w: Praxis Fremdsprachenunterricht Basis, nr 2, s. 16
- Bielski J., 1998, *Wychowanie fizyczne w klasach I-III, Etap I: kształcenie zintegrowane*, Zarząd Główny Szkolnego Związku Sportowego, Warszawa
- Bondarowicz M., 1995, *Zabawy w grach sportowych*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa
- Bronikowski M., Śleboda J., Bronikowska M., Janowska M., 1998, *Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe*, Wydawnictwo AWF, Poznań
- Łobocki M., 2018, *Teoria wychowania w zarysie*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków
- Okoń W., 1998, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa
- Osiński W., 2011, *Teoria wychowania fizycznego*, Wydawnictwo AWF, Poznań
- Owczarek S., Bondarowicz M., 1997, *Zabawy i gry ruchowe w gimnastyce korekcyjnej*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa
- Majewski A., Majewska J., 2013, *Zarys psychomotoryki. Główne nurty psychomotorycznego wspierania rozwoju dzieci i młodzieży*, Harmonia, Gdańsk
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Mecklenburg-Vorpommern: *Rahmenplan Grundschule Fremdsprachen* [Ramowy plan nauczania języków obcych w szkole podstawowej], https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungserver/downloads/unterricht/rahmenplaene_allgemeinbildende_schulen/rp_fremdsprachen-gs.pdf (dostęp: 30.11.2019)
- Trześniowski R., 1995, *Zabawy i gry ruchowe*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa
- Zaczyński W., 1993, *Proces kształcenia*, w: W. Pomykało (red.), *Encyklopedia pedagogiczna*, Fundacja Innowacja, Warszawa, s. 626-630
- Żydek-Bednarczuk U., 2007, *Bilingwizm w badaniach glottodydaktycznych, społecznych i i kulturowych*, w: A. Achtełik, J. Tambor (red.), *Sztuka czy rzemiosło? Nauczyć Polski i polskiego*, Gnome, Katowice, s. 223-237

Seria Polski z Gryfikiem:

- scenariusze lekcyjne dla przedszkoli;
- scenariusze lekcyjne dla klas 1-4;
- historyjki;
- zabawy ruchowe;
- wskazówki dydaktyczno-metodyczne;
- arkusze obserwacji rozwoju językowego dziecka;
- portfolio językowe;
- testy sprawdzające poziom umiejętności językowych na końcu klasy 2 i 4;
- płyta CD z piosenkami *Śpiewaj po polsku z Gryfikiem*;
- pacynka Gryfik.

Reihe Polnisch mit dem kleinen Greif:

- Stundenentwürfe für Kitas;
- Stundenentwürfe für die Klassenstufen 1-4;
- Kurzgeschichten;
- Bewegungsspiele;
- didaktisch-methodische Hinweise;
- Beobachtungsbögen zur sprachlichen Entwicklung von Kindern;
- Sprachenportfolio;
- Tests zur Evaluation des Sprachstandes am Ende der 2. und 4. Klasse;
- Lieder-CD *Singe auf Polnisch mit dem kleinen Greif*;
- Handpuppe Gryfik (kleiner Greif).



Ucz się polskiego z Gryfkiem!

Niniejsza publikacja to część serii *Polski z Gryfkiem*, wydanej dzięki finansowemu wsparciu Fundacji Współpracy Polsko-Niemieckiej w ramach projektu Interreg V A *Nauczanie języka sąsiada od przedszkola do zakończenia edukacji – kluczem do komunikacji w Euroregionie Pomerania*. Jest ona przeznaczona dla niemieckich szkół podstawowych, w których dzieci zaczynają przygodę z językiem polskim jako językiem obcym. Zamiast tradycyjnych lekcji języka polskiego proponujemy innowacyjne podejście – poznawanie języka i kultury sąsiada w działaniu i zabawie – zgodne z głównymi założeniami immersji, czyli zanurzenia w języku obcym.



Lerne Polnisch mit dem kleinen Greif!

Die vorliegende Publikation ist Teil der Reihe *Polnisch mit dem kleinen Greif*. Sie wurde von der Stiftung für deutsch-polnische Zusammenarbeit gefördert und ist im Rahmen des Interreg V A-Projektes *Nachbarspracherwerb von der Kita bis zum Schulabschluss – Schlüssel für die Kommunikation in der Euroregion Pomerania* entstanden. Sie richtet sich an deutsche Grundschulen, in denen Kinder ihr erstes Abenteuer mit Polnisch als Fremdsprache beginnen. Anstelle der klassischen Unterrichtsform schlagen wir einen innovativen Ansatz vor – das Kennenlernen der Sprache und Kultur des Nachbarn im Handeln und Spielen – gemäß den Grundsätzen der Immersion, also des Eintauchens in eine Fremdsprache.

Pozycja rekomendowana przez Federalny Związek Nauczycieli Języka Polskiego
Publikation empfohlen von der Bundesvereinigung der Polnischlehrkräfte



FUNDACJA WSPÓŁPRACY
POLSKO-NIEMIECKIEJ
STIFTUNG
FÜR DEUTSCH-POLNISCHE
ZUSAMMENARBEIT



Interreg

Mecklenburg-Vorpommern/Brandenburg/Polska



EUROPEAN UNION

Das Projekt wird durch die Europäische Union aus Mitteln
des Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) kofinanziert

UNIVERSITÄT GREIFSWALD
Wissen lockt. Seit 1456



Kolleg für polnische
Sprache und Kultur



Polnisch
liegt nahe

Zwei Sprachen, eine Region