


Autor:	Anna Dziadkiewicz
Tytuł:	Pomoc dydaktyczna nr 7 „Rysowanka – wyrzucanka” Gra tradycyjna połączona z ekspresją plastyczną
Edukacja:	Edukacja wczesnoszkolna- klasa I Może być stosowana na wszystkich etapach edukacji
Centrum aktywnej edukacji	Centrum artystyczno-ruchowe
Tagi Hasła kluczowe	Kostki, rysowanie, kreatywność, kolory, kredki
Opis ćwiczenia i wskazówki autora :	<p>Cel gry Rozbudzenie aktywności twórczej dzieci i ich pomysłowości</p>  <p>Potrzebne pomoce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dwie kostki do gry - kartki papieru po jednej dla każdego gracza - kredki w dowolnych kolorach jednak muszą się wśród nich znaleźć następujące: czerwony, zielony, niebieski, czarny i żółty (najlepiej gdy każdy z graczy ma swój zestaw kredek ale również można zastosować jeden komplet, by uczniowie uczyli się zgodnej pracy i dzielenie materiałami plastycznymi) - kolorowy papier samoprzylepny - pisaki suchościeralne <p>Liczba graczy: 2 – 6 graczy</p> <p>Opis gry: Przed rozpoczęciem gry należy wylosować temat, na który będą powstawały prace. Każdy gracz losuje swój własny temat. Odczytuje i odwraca kartę z tematem, tak by</p>

inni gracze jej nie widzieli. Niektóre z kart nie mają tematu, wówczas trzeba wymyślić dowolny temat i zapisać go pisakiem suchociernym na zalaminowanej karcie, którą również trzeba zasłonić, by inni gracze nie widzieli, co na niej widnieje.

Gracze mają do dyspozycji kolorowe kredki w różnych kolorach oraz dwie kostki. Jedną tradycyjną z oczkami od 1 do 6, a drugą przerobioną, lub też specjalnie zrobioną do tego celu, która zamiast kropek będzie miała przyklejone kawałki kolorowego papieru w następujących barwach: czerwony, zielony, niebieski, żółty, czarny. Szóste pole zostanie zastąpione znakiem ?.

Każdy z graczy otrzymuje czystą kartkę w dowolnym formacie. Kolejność gry jest losowana przez rzut kostką. Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Gracze zawsze rzucają dwiema kostkami. Pierwsza - z nich z kropkami będzie wskazywała jaki kształt należy narysować na kartce, druga – jakiego koloru ma być ten kształt. Jeżeli gracz wylosuje znak „?” może użyć dowolnego koloru – w zależności od potrzeb i pomysłu. Narysowane na kartce elementy mogą być dowolnej wielkości jednak kształt można użyć tylko raz w danej kolejce np. aby narysować trójkąt trzeba wylosować następujące kształty:



i w kolejnym rzucie kostką



lub inna możliwość:



każda kreska prowadzona w innym kierunku.

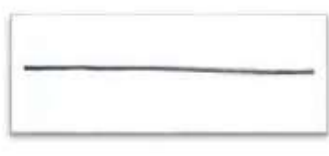
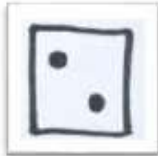
Opis znaczenia znaków na kostkach (Załącznik)

Kostka nr 1

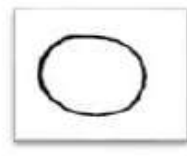
Gdy gracz wyrzuci daną liczbę oczek może narysować odpowiadający mu kształt wg poniższego schematu.



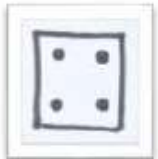
Linia falowana lub wygięta



Linia prosta pod dowolnym kątem



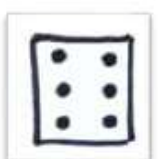
Koło lub owal dowolnej wielkości



Linia łamana, zig zag lub inny podobny kształt



Dowolnie wybrany przez gracza kształt



Kolorowanie wybranego pola lub figury.
Jednego wybranego elementu

Kostka nr 2

Gdy gracz wylosuje jeden z poniższych kolorów, bierze daną kredkę i właśnie nią rysuje ten kształt.



Znak zapytania „?”
oznacza dowolnie wybrany przez
gracza kolor.

Karty z tematami (Załącznik) Należy je wydrukować, rozciąć i zalaminować. Wówczas wymyślone tematy uczniowie mogą zapisywać pisakiem suchociernym.

ZABAWKI	MARZENIA	MORZE
PEJZAŻ	KOSMOS	ŚWIAT
PRZYRODA	ZWIERZĘTA	ABSTRAKCJA

CUDA I DZIWY	TO LUBIĘ	STWORY - POTWORY
MÓJ WŁASNY TEMAT	MIŁOŚĆ	ZA SIĘMIOMA GÓRAMI...
MÓJ WŁASNY TEMAT	BAJKA	DAWNO, DAWNO TEMU...

Przykładowa praca wykonana podczas gry, temat PEJZAŻ

