


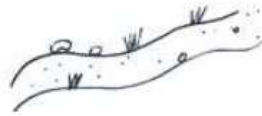
Autor:	Anna Dziadkiewicz
Tytuł:	Pomoc dydaktyczna nr 9 „Spacerowa checklista” Zabawa tradycyjna – karta pracy – inspiracja do zabaw i ćwiczeń podczas spaceru lub wycieczki
Edukacja:	Edukacja wczesnoszkolna- klasa I (może być stosowana w klasach I-III)
Centrum aktywnej edukacji	Centrum artystyczno-ruchowe
Tagi Hasła kluczowe	Spacer, ruch, wyobraźnia, kreatywne myślenie, checklista, wycieczka
Opis ćwiczenia i wskazówki autora :	<p><b>Cel gry- rozwijanie sprawności ruchowej, pobudzanie wyobraźni dziecka i wrażliwości na otaczającą przyrodę, wdrażanie do aktywnego spędzania wolnego czasu</b></p> <p>Potrzebne pomoce:  - karta dla każdego ucznia  - podkładka typu clip board dla każdego ucznia  - flamaster, ołówek lub długopis dla każdego ucznia</p> <p>Zadaniem uczniów jest odhaczenie wszystkich zadań na checkliście, którą dostają podczas spaceru lub wycieczki.</p> <p>Przed rozpoczęciem zabawy należy odczytać na głos wszystkie zadania – mogą to zrobić dobrze czytający uczniowie lub nauczyciel. Obok napisów umieszczono schematyczne rysunki, które nawiązują do treści zadania, więc dzieci słabiej czytające będą mogły powiązać rysunek z zadaniem. Warto zwrócić dzieciom uwagę, że rysunki mają tylko charakter przypomnienia treści zadania, a nie wskazują na to, co mają wykonać dzieci, np. uczniowie nie muszą szukać konkretnie biedronki lecz jakiegokolwiek owada.</p> <div style="text-align: center;">  </div>

	<p>Celem zadania jest zaktywizowanie uczniów podczas wycieczki lub spaceru. Niektóre z zadań mogą stać się inspiracją do rozmowy podczas przerwy śniadaniowej w plenerze lub postoju w trakcie wycieczki.</p> <p>Zadanie „Zastukaj we wrota „magicznej” krainy” może posłużyć jako początek do wielozdaniowych wypowiedzi uczniów na temat wyobrażonej krainy, a zadanie „Odszukaj „magiczny” kamień” do opisywania hipotetycznych zdolności magicznych owego kamienia.</p>
--	---

Widok „Spacerowej checklisty” (Załącznik)

## SPACEROWA CHECKLISTA

IDŹ PROSTO ŚCIEŻKĄ.



PRZYTUL SIĘ DO DRZEWA.



WEŹ DO RĘKI COŚ ZIELONEGO.



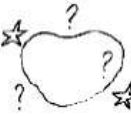
POWĄCHAJ KWIAT.



ZNAJDŹ JAKIEGOŚ OWADA.



ODSZUKAJ „MAGICZNY” KAMIEŃ.



WSKOCZ NA COŚ (GŁAZ, PIEŃ...).



ZASTUKAJ WE WROTA DO „MAGICZNEJ” KRAINY.

