

SCENARIUSZ GRY TERENOWEJ

TEMAT: Zakoleguj się z nauką

MIEJSCE: korytarz w budynku szkoły lub bardzo duża sala (gimnastyczna lub stołówka)

CZAS: 60 minut

MATERIAŁY:

- wydrukowane instrukcje zadań
- wydrukowane nazwy stanowisk
- wydrukowane Karty Gry
- do zadania 2 – wieszak, dwa kubki papierowe, sznurek, nożyczki, przedmioty do ważenia
- do zadania 3 - wydrukowane kartki z szyfrem
- do zadania 4 – plansza a4 ze schematem roweru, koperty z nazwami części, klej
- do zadania 5 – kartki ze słówkami, kartki z nazwami języków, klej, nożyczki
- do zadania 6 – 2 skakanki
- do zadania 7 – orzechy w stoju
- do zadania 8 – instrukcja wykonania łańcuszka, włóczka, szydełko
- do zadania 9 – smartfon z aplikacją do odczytania kodu QR, kartki, długopisy
- do zadania 10 – wydrukowane zdjęcie pomnika Mikołaja Kopernika, podkładki do lepienia, plastelina.

PRZEBIEG GRY TERENOWEJ

Wstęp:

Dorośli mówią: uczenie się, bo nauka to potęgi klucz. Wiem, że nie do końca się z tym zgadzacie. Uwierzcie mi, to prawda. Ludziom, którzy wiedzą więcej, żyje się lepiej, bardziej interesująco, ciekawiej.

Nasza dzisiejsza gra terenowa związana jest z nauką, ale z praktycznej strony. Kiedy zakończycie grę, stwierdzicie, że umiecie więcej, niż myśleliście.

Gra terenowa składa się z 10 zadań. Nie ma określonej kolejności, grupa podchodzi do tego stanowiska, które jest akurat wolne. Na rozwiązanie wszystkich zadań macie godzinę.

Przypominam, że rozwiązywanie zadań jest pracą grupową.

Na początku podzielimy Was na grupy. Każda grupa wybiera spośród siebie kapitana, który kieruje pracą grupy, odpowiada za kartę gry i realizację zadań. Cztery stanowiska wymagają obsługi osoby dorosłej, sześć jest bezobsługowych. Moja rada – czytajcie polecenia.

Do dzieła! Bawcie się dobrze!

Po odczytaniu wstępu organizator gry dzieli uczestników na 5-osobowe grupy i rozdaje każdej grupie Kartę Gry. Na Karcie kapitan zapisuje imiona i nazwiska członków grupy oraz pilnuje potwierdzenia wykonania zadań.

Uczestnicy realizują zadania.

ZADANIE 1: Żywe działanie (przedmiot matematyka)

Przed wami działanie matematyczne:

$$2 \times 7 = 14$$

Waszym zadaniem będzie takie ułożenie osób z grupy, żeby zaprezentować "żywe działanie matematyczne".

Osoba na stanowisku uwieczni Wasze działanie na fotografii.

ZADANIE 2: Waga (przedmiot fizyka)

Z wieszaka, sznurków i kubeczków zbuduj wagę szalkową. Użyj wagi do sprawdzenia, który z przedmiotów z pudełka jest najcięższy. Zapisz nazwę tego przedmiotu na karcie gry.

ZADANIE 3: Szyfr (przedmiot matematyka)

W tym zadaniu musicie rozszyfrować ważną wiadomość. Kartkę z odszyfrowaną wiadomością zabierzcie ze sobą.

(załącznik nr 1)

ZADANIE 4: Rower (przedmiot technika)

Czy dobrze znacie części, z jakich składa się rower? Dopasujcie nazwy do poszczególnych części roweru. Kartki zabierzcie ze sobą.

(załącznik nr 2)

ZADANIE 5: Słowa (przedmiot języki obce)

Na tym stanowisku macie za zadanie rozpoznać, z jakiego języka pochodzą napisane wyrazy. Przyklejcie nazwy języków w odpowiednich miejscach tabeli i zabierzcie ją ze sobą.

(załącznik nr 3)

ZADANIE 6: Skakanka (przedmiot wychowanie fizyczne)

Przed Wami popularny sprzęt sportowy – skakanka. Na pewno umiecie przez nią skakać 😊.

Ulubiony trening bokserów – godzina skakania.

Zadanie z wychowania fizycznego polega na tym, aby jak najdłużej skakać przez skakankę.

Grupa skacze po kolei, a opiekun stanowiska zapisuje wyniki poszczególnych uczestników.

Powodzenia!

ZADANIE 7: Szacowanie (przedmiot matematyka)

Jak widzicie, w słoiku znajdują się orzechy włoskie. Ile ich jest? Nie wiadomo.

Waszym zadaniem jest oszacowanie, ile orzechów może znajdować się w opakowaniu. Ale!

Nie można wysypywać orzechów! Szacujemy, myślimy i zapisujemy liczbę na tej kartce.

W słoju jest orzechów.

Kartkę zabierzcie ze sobą.

ZADANIE 8: Łańcuszek na szydełku (przedmiot prace ręczne)

Nie tylko matematyką człowiek żyje...

Dawno, dawno temu w szkole był przedmiot o wdzięcznej nazwie PRACE RĘCZNE. Uczniowie szyli ubrania, piekli ciasta i robili serwetki na szydełku. Waszym zadaniem jest przeczytanie instrukcji i na tej podstawie wykonanie na szydełku jak najdłuższego łańcuszka.

Szydełka w dłoń!

Opiekun stanowiska zmierzy wasze łańcuszkowe dzieło. Zabierzcie je do oceny.

(załącznik nr 4)

ZADANIE 9: Anagramowanie (przedmiot język polski)

To, co widzicie, to kod QR. Pod kodem znajduje się instrukcja do zadania humanistycznego. Aby odczytać kod, powinniście mieć smartfon/telefon/tablet z aplikacją do czytania kodów QR. Jeśli nie macie, opiekun stanowiska Was poratuje.



ZADANIE 10: Rzeźbienie (przedmiot plastyka)

Przed Wami zadanie twórcze. Na przedstawionych zdjęciach widnieje nasz patron, Mikołaj Kopernik. Waszym zadaniem będzie wykonanie rzeźby Mikołaja Kopernika z plasteliny. Rzeźbę zostawcie na kartoniku z numerem swojej grupy.

(załącznik nr 5)

Po zakończeniu gry organizator zbiera Karty Gry i wykonane zadania ze stanowisk bezobsługowych. Ocenia prawidłowość wykonanych zadań, przyznaje punkty i wyłania grupę, która zdobyła najwięcej punktów.

Koniec gry terenowej.

Opracowanie scenariusza: Alicja Zgajewska, Ewa Brzęk

CC BY

Załącznik nr 2 do zadania 4



KIEROWNICA	KIEROWNICA	KIEROWNICA	KIEROWNICA
OPONA	OPONA	OPONA	OPONA
OBREŃCZ	OBREŃCZ	OBREŃCZ	OBREŃCZ
SZPRYCHY	SZPRYCHY	SZPRYCHY	SZPRYCHY
PIASTA	PIASTA	PIASTA	PIASTA
TARCZA HAMULCOWA	TARCZA HAMULCOWA	TARCZA HAMULCOWA	TARCZA HAMULCOWA
KORBA	KORBA	KORBA	KORBA
PRZERZUTKA PRZEDNIA	PRZERZUTKA PRZEDNIA	PRZERZUTKA PRZEDNIA	PRZERZUTKA PRZEDNIA
ŁAŃCUCH	ŁAŃCUCH	ŁAŃCUCH	ŁAŃCUCH
PRZERZUTKA TYLNA	PRZERZUTKA TYLNA	PRZERZUTKA TYLNA	PRZERZUTKA TYLNA
KASETA	KASETA	KASETA	KASETA
SZTYCA	SZTYCA	SZTYCA	SZTYCA
SIODEŁKO	SIODEŁKO	SIODEŁKO	SIODEŁKO

ODPOWIEDZI

1. kierownica
2. opona
3. obręcz
4. szprychy
5. piasta
6. tarcza hamulcowa
7. korba
8. przerzutka przednia
9. łańcuch
10. przerzutka tylna
11. kasetka
12. sztyca
13. siodełko

Załącznik nr 3 do zadania 5

БУДЬ ЛАСКА	请	PREGO	POR FAVOR	PLEASE
СПАСИБІ	谢谢	GRAZIE	GRACIAS	THANK YOU
ВИБАЧТЕ	遗憾	SCUSATE	TRISTE	EXCUSE ME
ДОБРОГО РАНКУ	早安	BUONGIORNO	¡BUENOS DÍAS	GOOD MORNING
ДО ПОБАЧЕННЯ	再见	ADDIO	ADIÓS	GOODBYE

S'IL VOUS PLAÎT	OS GWELWCH YN DDA	لطفًا	KÉREM	PROSZĘ
MERCI	DIOLCH I CHI	از تہ شکر پنا شما	KÖSZÖNÖM	DZIĘKUJĘ
DÉSOLÉ	MAE'N DDRWG	م تاسف	BOCSÁNAT	PRZEPRASZAM
BONJOUR	BORE DA	خیر پنا صبح	JÓ REGGELT	DZIEŃ DOBRY
AU REVOIR	HWYL FAWR	خداحاف ظی	BÚCSÚ	DO WIDZENIA

ukraiński	chiński	włoski	hiszpański	angielski
-----------	---------	--------	------------	-----------

francuski	walijski	perski	węgierski	polski
-----------	----------	--------	-----------	--------

<p>БУДЬ ЛАСКА</p> <p>СПАСИБИ</p> <p>ВИБАЧТЕ</p> <p>ДОБРОГО РАНКУ</p> <p>ДО ПОБАЧЕННЯ</p>	<p>请</p> <p>谢谢</p> <p>遗憾</p> <p>早安</p> <p>再见</p>	<p>PREGO</p> <p>GRAZIE</p> <p>SCUSATE</p> <p>BUONGIORNO</p> <p>ADDIO</p>	<p>POR FAVOR</p> <p>GRACIAS</p> <p>TRISTE</p> <p>¡BUENOS DÍAS</p> <p>ADIÓS</p>	<p>PLEASE</p> <p>THANK YOU</p> <p>EXCUSE ME</p> <p>GOOD MORNING</p> <p>GOODBYE</p>
ukraiński	chiński	włoski	hiszpański	angielski

<p>S'IL VOUS PLAÎT</p> <p>MERCI</p> <p>DÉSOLÉ</p> <p>BONJOUR</p> <p>AU REVOIR</p>	<p>OS GWELWCH YN DDA</p> <p>DIOLCH I CHI</p> <p>MAE'N DDRWG</p> <p>BORE DA</p> <p>HWYL FAWR</p>	<p>لطفا</p> <p>ازتہ شکر پنا شما</p> <p>م تاسف</p> <p>پہ صبح خیر</p> <p>خداحافظی</p>	<p>KÉREM</p> <p>KÖSZÖNÖM</p> <p>BOCSÁNAT</p> <p>JÓ REGGELT</p> <p>BÚCSÚ</p>	<p>PROSZĘ</p> <p>DZIĘKUJĘ</p> <p>PRZEPRASZAM</p> <p>DZIEŃ DOBRY</p> <p>DO WIDZENIA</p>
francuski	walijski	perski	węgierski	polski

Załącznik nr 4 do zadania 8

Instrukcja pobrana ze strony internetowej <http://anuzszydelko.pl/nauka-szydelkowania/oczko-lancuszka-lancuszek/>

Jak wykonać oczko łańcuszka na szydełku?



Zaczynamy od wykonania pętli początkowej.



Nawijamy włóczkę na szydełko.



Przeciągamy szydełko z nabraną włóczką przez pętelkę początkową.



Łapiemy włóczkę haczykiem i przesuujemy szydełko w kierunku pętelki początkowej.



W ten sposób powstało pierwsze oczko łańcuszka.



W ten sam sposób wykonujemy kolejne oczka aby otrzymać łańcuszek – w tym przypadku widoczny jest łańcuszek składający się z 3 oczek.

Załącznik nr 5 do zadania 10



Pomnik Mikołaja Kopernika w Warszawie