

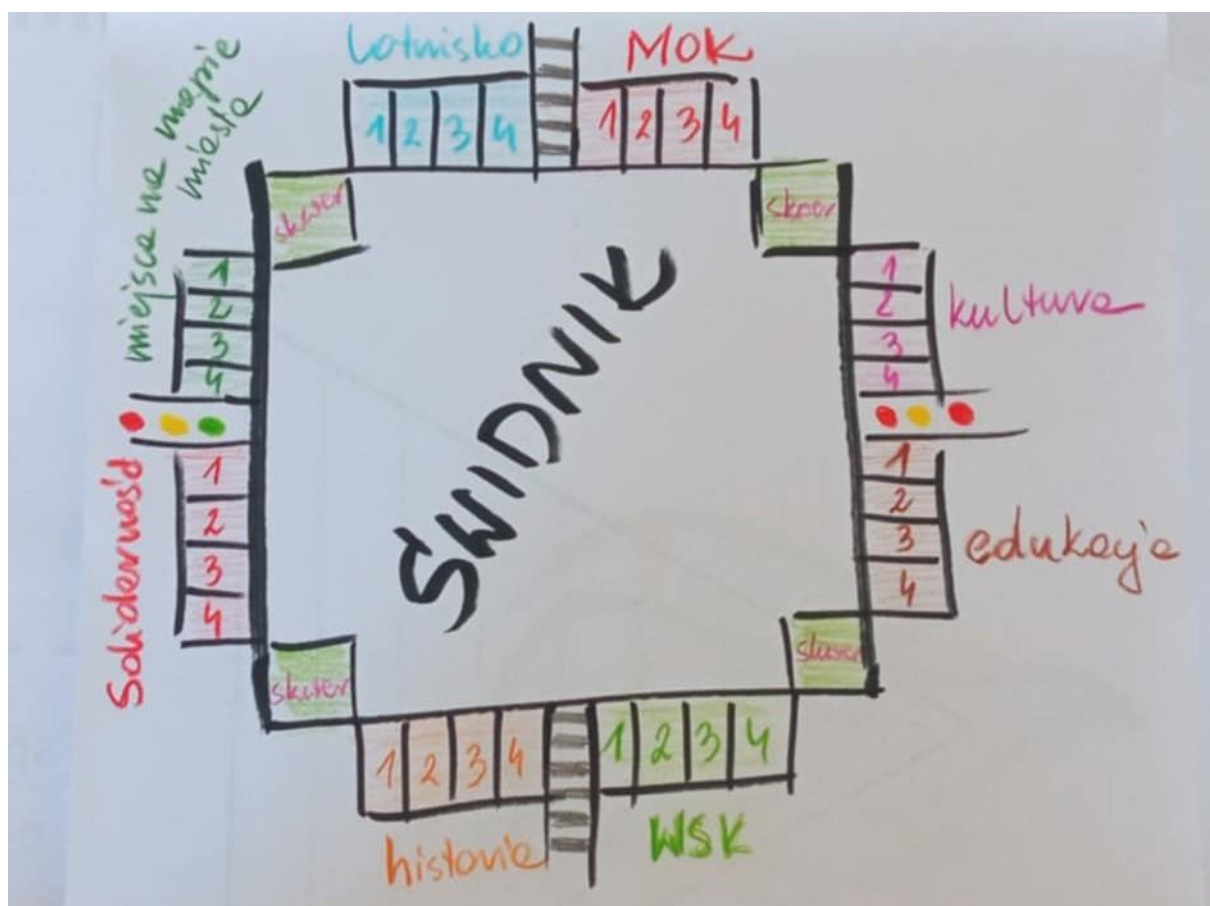
## Gra planszowa „Świdnik, moje miasto”

W związku z obchodami 70-tej rocznicy nadania praw miejskich Świdnikowi stworzymy wspólnie grę planszową o naszym mieście. W tym celu przygotowałam poniższy scenariusz lekcji.

Mechanika gry będzie się opierała na pomysłach a la Monopoly. Celem gry będzie zebranie w jak najkrótszym czasie 8 kart prawidłowo wykonanych zadań po jednym z każdego ważnego dla naszego miasta obszaru (gracze będą się poruszać po planszy za pomocą pionków i rzutów kostką).

Każda klasa ma za zadanie wymyślenie minimum 4 kafelków do gry na wylosowany temat. Żeby praca w grupach przebiegła w dobrej, wesołej i twórczej atmosferze wychowawca będzie miał do wyboru kilka zabaw wprowadzających (pobudzających współpracę i kreatywne myślenie).

Rysunek poglądowy do pomysłu gry:



## Scenariusz lekcji (ok. 90 - 120 min).

Cel: stworzenie jak największej liczby kafelków do gry o Świdniku na wylosowany przez klasę temat.

Cele szczegółowe: 1) wymyślenie zadania do wykonania  
2) stworzenie propozycji wyglądu kafelka (znak graficzny)

Materiały: 2 tablice widoczne dla wszystkich uczestników wraz z pisakami, kartki – każda osoba musi posiadać przynajmniej jedną podwójną kartkę z zeszytu (lub A4), długopisy, podkładki do pisanie, materiały plastyczne (ołówki, kredki)

Forma: krąg, praca w parach, praca w grupach;

Metody (głównie aktywizujące i rozwijające kreatywność): burza mózów, skojarzenia, zmiana perspektywy, testowanie hipotez, dyskusja, negocjacje (osiąganie kompromisu grupowego);

Przebieg lekcji:

**Część I. Pobudzająca do kreatywnego myślenia.** Punkty od 3 do 10 do wyboru przez wychowawcę, oczywiście to tylko propozycje, jeśli znacie inne zabawy pobudzające kreatywność to są jak najbardziej mile widziane.

1. Prezentowanie celu/tematu zajęć – opis na pierwszej stronie tego dokumentu.  
Można ustawić krzesła w kręgu – ale wtedy dzieciaki muszą sobie wziąć jakieś zeszyty jako podkładki, bo w trakcie będą pisać. Można zachęcić uczniów pozytywną uwagą w dzienniku za zaangażowanie w lekcję.
2. Ustalenie kontraktu grupowego.  
Proponowane zasady (do wyboru przez wychowawcę): słuchanie, szacunek, porządek, ABSOLUTNY brak krytyki (krytykowanie i wyśmiewanie zabija kreatywność), każdy pomysł jest dobry, im weselej tym lepiej itd.
3. Zabawa „**Jestem jak... bo...**”  
Rundka w koło: uczestnicy mogą wymyślać jakieś przedmioty lub losować je z nieprzezroczystej siatki/worka i powtarzają zdanie z wymyślonym/wylosowanym przedmiotem, dokładając wyjaśnienie, np. „jestem jak długopis bo mam galaretowaty środek”
4. Zabawa na rozgrzewkę mózgu: **Krzyżówka z imieniem.** Praca w kręgu.  
Na środku kartki piszemy w poziomie drukowanymi literami swoje imię, a potem dopisujemy pionowo do niego różne słowa, które się nam ze sobą kojarzą tak, aby powstała krzyżówka. Uczestnicy – ochotnicy prezentują krzyżówkę na forum i uzasadniają dlaczego dopisali do siebie takie słowa.

5. **Zady i walety**, czyli wady i zalety na odwrót. Praca w kręgu.  
Każda osoba wypisuje na kartce 3 swoje zalety i 3 swoje wady. Następnie wymyśla zupełnie odwrotne niż standardowe wyjaśnienia: mówi, co dobrego wynika z każdej wady (np. lenistwo jest wspaniałe, bo jestem wyspany) oraz jakie przykre konsekwencje ma ze swoich zalet, np. jestem obowiązkowa, więc rodzice ciągle mi dokładają nowe obowiązki.
6. **Rozwinięcia skrótów**. Praca w parach lub w kręgu.  
Dobieramy się w pary. Każda osoba w parze pisze na kartce 3 skróty, np. ZUS, PGNiG, SP5, PSM, MOK. Zamieniamy się kartkami i druga osoba wymyśla jak najśmieszniejsze wyjaśnienie tych skrótów, np. ZUS Zawodowi Usypiacze Sów.
7. **Dziwne definicje**. Praca w parach lub w kręgu.  
Podajemy kilka rzeczowników, mogą być proste i wymyślamy definicję wyjaśniającą w jak najbardziej zabawny sposób co to jest lub do czego służy, np. mydło jest to wytwór procesów chemiczno-umysłowych człowieka służący do odseparowania mikroorganizmów od zdrowej tkanki ludzkiego ciała.
8. **Połącz w pary**. Praca w parach.  
Każda osoba wypisuje na kartce w kolumnie po lewej stronie 5 słów oraz w kolumnie po prawej stronie rysuje 5 rysunekzków, które w jakiś sposób odpowiadają tym słowom, ale najlepiej żeby to były skojarzenia a nie rysunki tych słów, np. jeśli napiszę „kaczka” to nie rysuję kaczki tylko np. wodę/staw – chociaż to jest bardzo łatwe skojarzenie, można narysować szpital – i to już będzie odległe, nieoczywiste skojarzenie ;-)  
Po wykonaniu rysunekzków zamieniamy się
9. **Świat zwariował**, czyli dziwny fakt i jego szalone wyjaśnienie/skutki. Praca w parach lub w kręgu.  
Można przygotować dziwne fakty i prosić uczniów o ich wyjaśnienie lub poprosić uczniów o wymyślenie dziwnych faktów i ich uzasadnień, np. prasa podaje, że we Włoszech wyrosły wczoraj pomidory wielkości piłek lekarskich. Włoscy fani pomidorów cieszą się z tego faktu, ponieważ nareszcie będzie możliwa kąpiel w soku pomidorowym w każdym przydomowym ogródku.
10. **Coś z niczego**. Praca w parach.  
Każda osoba wykonuje na swojej kartce rysunek-bazgroły – coś nieokreślonego, nie przypominającego nic konkretnego. Potem zamieniamy się na kartki i szukamy wyjaśnienia, co to jest. Można obracać obrazek, można odrobinę poprawić lub dorysować coś do rysunku kolegi i wtedy nadać mu jakiś tytuł oraz wyjaśnić co widzę na tym rysunku.

## Część II. Realizacja celu lekcji.

Trzeba na wstępie przypomnieć zasady burzy mózgów – wszystkie pomysły zapisujemy, wszystkie są dobre, nie można w jakikolwiek sposób krytykować cudzych pomysłów, można udoskonalać czyjeś pomysły lub się nimi inspirować.

11. Pierwsza tablica: burza mózgów „W co można grać? Jak można grać?” – chodzi o wygenerowanie jak największej liczby pomysłów, jakie istnieją gry i sposoby grania oraz polecenia, zadania do wykonania podczas gry, np. pytanie o wiedzę, polecenie/wyzwanie, zadanie kreatywne (stwórz/wymyśl), zadanie ruchowe dla gracza/drużyny (stwórzcie coś z waszych ciał), zadania logiczne: zadanie matematyczne, zagadka, wykreślanek, rebus, labirynt itd.
12. Druga tablica: burza mózgów – wszystkie skojarzenia z wylosowanym tematem.  
Przykładowe hasła, które mogłyby/powinny pojawić się na tablicy znajdziecie pod scenariuszem lekcji.
13. Podział klasy na 4 zespoły (według uznania wychowawcy, chodzi o to, żeby każdy z zespołów wypracował jeden kafelek, żeby były to zespoły produktywnie z pozytywnym, kreatywnym liderem). Każdy zespół wybiera 1 zagadnienie z drugiej tablicy i opracowuje **jak najwięcej (w skrajnym przypadku przynajmniej jeden)** kafelek do gry w oparciu o pomysły z pierwszej tablicy.  
  
Przykład: jeśli tematem dla klasy jest lotnisko i w skojarzeniach na pierwszej tablicy mamy: zadania matematyczne, ustawianie kształtów/przedmiotów z ciał, rebus, pytanie o wiedzę, a na drugiej tablicy: wakacje, suseł perełkowy, pas startowy, wieża kontroli lotów, to wykonanie zadania przez jedną z grup może polegać na wybraniu z 1 tablicy „ustawianie kształtów z ciał”, a z 2 tablicy hasła „wieża kontroli lotów” i w ten sposób powstanie zadanie (kafelki do gry): „przy pomocy 2-4 osób ustawcie wieżę kontroli lotów z radarem na dachu”. Jeśli zadanie okaże się łatwe niech grupa wybierze kolejne hasło i obmyśli kolejny kafelek.
14. Jeśli grupa zakończy wymyślanie zadania należy opracować propozycję wyglądu kafelka do tego zadania(stworzyć projekt graficzny – wymiary kafelka ½ lub ¼ A5). A następnie wybrać kolejne hasło z tablicy drugiej i opracować zadanie + wygląd kafelka itd.

Dziękuję za wspólną zabawę. W razie pytań o scenariusz przebiegu lekcji, zapraszam osobiście lub elektronicznie.

Elżbieta Czerniak

*Materiały dodatkowe:*

Tablica 2.

Kategoria: „**Lotnisko**” – przykładowe hasła/skojarzenia: suseł perełkowy, infrastruktura drogowa, pas startowy, wakacje, samolot pasażerski, destynacje, Szkoła Pilotów Ligi Ochrony Przeciwlotniczej założona w czerwcu 1939 r. przez Marszałka Rydza – Śmigłego;

Kategoria: „**MOK** Miejski Ośrodek Kultury” – przykładowe hasła/skojarzenia: modelarnia, kino LOT, Leszczyniaczy, teatr Puk Puk, szachy, wystawa motorów;

Kategoria: „**Kultura**” – przykładowe hasła/skojarzenia: AirShow, biblioteka miejska, Świdnicka Noc Kultury, Anna Kamieńska, Jan Kondrak, Dariusz Tokarzewski, Monika Kowalczyk, Paulina Kondrak, Barbara Kasprzak, Helicopters Brass Orchestra;

Kategoria: „**Edukacja**” – przykładowe hasła/skojarzenia: szkoły podstawowe, przedszkola, żłobki, licea, technikum, szkoła muzyczna, Ognisko muzyczne, SOSW;

Kategoria: „**WSK** Wytwórnia Sprzętu Komunikacyjnego” – przykładowe hasła/skojarzenia: helikopter, szybowiec, motocykl WSKa, „MI-2” w filmie Tylko dla twoich oczu (o Jamesie Bondzie), helikoptery wojskowe, miejsca pracy, Leonardo

Kategoria: „**Historia**” – przykładowe hasła/skojarzenia: ponadstuletnie wille, miejscowość uzdrowiskowo-wypoczynkowa, klub sportowy AVIA Świdnik, data powstania miasta, Janusz Kasperek (3krotny złoty medalista Mistrzostw Świata w akrobacji samolotowej), Zyta Gilowska (wicepremier Rządu III RP), Tadeusz Góra – pilot szybowców, pilot Dywizjonu 316, Tomasz Wójtowicz – siatkarz, złoty medalista Mistrzostw Świata i Igrzysk Olimpijskich;

Kategoria: „**Solidarność**” – przykładowe hasła/skojarzenia: Świdnickie spacerzy, strajki, obrona praw pracowniczych, audycje w nielegalnym radio „Solidarność”, konspiracja, biuletyn „Grot”, Zofia Bartkiewicz, Alfred Bondos – ukrywał się kilka miesięcy przed aresztowaniem, czołgi na ulicach miasta;

Kategoria: „**Miejsca na mapie miasta**” – przykładowe hasła/skojarzenia: rondo z helikopterem, Plac Konstytucji, Galeria Venus, fontanna, okrągły kościół, muszla koncertowa, stadion miejski, Park AVIA, skwer Z. Gilowskiej, kuchnia br. Alberta;