

# Gra dydaktyczna „Baśniowe domino”

## Cel główny:

- Kształtowanie kompetencji kluczowych.

## Cele szczegółowe:

- zna tytuły baśni H. Ch. Andersena
- czyta tytuły
- dostrzega właściwe kartoniki
- kojarzy tytułu baśni z odpowiednim obrazkiem
- nawiązuje kontakty interpersonalne
- podejmuje próbę zgodnej współpracy w grupie
- dostosowuje się do reguł gry

## Zasady gry:

1. Do gry „Baśniowe domino” wykorzystuje się prostokątne kartoniki domina, na których na jednym z końców znajduje obrazek - scena z baśni, a na drugim znajduje się tytuł jednej z baśni H. Ch. Andersena.
2. Każdy z graczy otrzymuje równą liczbę kartoników. Grę rozpoczyna dowolny gracz. Gracze mogą rzucić kostką. Wówczas grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci większą ilość oczek na kostce.
3. Gracz, który rozpoczyna grę, wykłada jeden ze swoich kartoników, rozpoczynając tzw. łańcuch domina. Do jednego z końców, wyłożonego przez pierwszego gracza kartonika, drugi gracz dopasowuje spośród swoich kartoników i dokłada odpowiednio albo koniec kartonika z obrazkiem do właściwego tytułu baśni albo koniec kartonika z tytułem baśni do właściwego obrazka.
4. Tytuł baśni musi zgadzać się z dołączonym do niego obrazkiem, czyli sceną przedstawiającą wydarzenia z baśni.

## Przykład:



5. W momencie, gdy jeden z graczy nie ma możliwości dopasowania żadnego kartonika, oddaje on ruch graczowi, następnemu w kolejce.
6. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który pierwszy wyłoży wszystkie swoje kartoniki.

### **Wersja utrudniona**

Zasady gry, jak w wersji podstawowej. Dodatkowy warunek – gracze muszą układać kartoniki domina w taki sposób, aby po wyłożeniu wszystkich, obwód łańcuszka zamknął się.

Źródła:

1. Scholaris <http://scholaris.pl/resources/widget/id/109314>
2. SuperKid <https://www.superkid.pl/basnie-andersena-materialy-dla-dzieci#ksieczniczka>

**Agnieszka Śledź**  
**Nauczycielka w SP nr 9 w Siedlcach**