

EDUKACJA MORSKA

GRY I KARTY PRACY



Iwona Poźniak
Dorota Iwanowicz

Materiały dydaktyczne utworzone podczas trwania projektu „Pomorskie Żagle Wiedzy – wsparcie regionalne” i zebrane w formie publikacji zwartej, przygotowanej na konferencję pn. Wykorzystanie dobrych praktyk w celu zachowania trwałości projektu „Pomorskie Żagle Wiedzy – wsparcie regionalne”.

© Copyright by Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku, 2023

Wydawnictwo:

Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku

ul. Poniatowskiego 4a, 76-200 Słupsk

tel./fax. +48 59 84 23 567

e-mail: wydawnictwo@podn.slupsk.pl

www.podn.slupsk.pl

Projekt okładki i skład: Dorota Iwanowicz

Spis treści

GRY

1. ZADANIE KREATYWNE. Rzuć kostką, wylosuj kreatywne zadanie związanych z morzem, wykonaj wylosowaną pracę.....	1
2. OPOWIADANIE TWÓRCZE. Wylosuj słowa związane z morzem i ułóż swoją morską opowieść.....	3
3. MORSKA WYPRAWA z piratem z przeszkodami.....	5
4. TRIMINO. Układanka obrazkowo-pojęciowa.....	13
5. TRIMINO. Układanka pojęciowa polsko-angielska.....	15
6. GRA: Ja mam. Kto ma?	16
7. KOŚCI OPOWIEŚCI. Twórcze opowiadanie z wykorzystaniem wylosowanych obrazków.....	20
8. FISZKI. Marine animals	22

KARTY PRACY

1. Latarnie morskie polskiego wybrzeża.....	25
2. POŁĄCZ znak zakazu z jego opisem słownym.....	26
3. QR KOD DO KOLOROWANIA. Zagadki z morzem w tle.....	27
4. LABIRYNT. Pomóż znaleźć drogę do skarbu.....	29
5. KOLOROWANKI z morskim motywem.....	31
6. DYPLOM za udział w zajęciach szkolnego koła edukacji morskiej.....	37
7. Medal za udział w zajęciach szkolnego koła edukacji morskiej.....	39

GRY











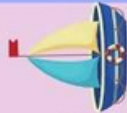



1. ZADANIA KREATYWNE. Rzuć 2 razy kostką i wylosuj kreatywne zadanie związanych z morzem. Wykonaj wylosowaną pracę najlepiej jak potrafisz.

	1	2	3	4	5	6
Narysuj jacht swoich marzeń.	Sporządź portret pirata.	Zaprojektuj pocztówkę z nad morza.	Przygotuj mapę pirackiego skarbu.	Zaprojektuj strój pirata.	Regaty żaglówek to temat Twojej pracy plastycznej.	
Narysuj wędkarza podczas połowu.	Rekreacja na plaży to temat Twojej pracy plastycznej.	Namaluj dowolną rybę żyjącą w Bałtyku.	Ptaki Bałtyku to temat Twojej pracy plastycznej.	Ośmiornica – zaprojektuj strój na bal karnawałowy.	Zaprojektuj plakat promujący zachowanie czystości nad brzegiem morza.	
Dzień na bezludnej wyspie to temat Twojej pracy plastycznej.	Kolekcja muszli to temat Twojej pracy plastycznej.	Praca w porcie to temat Twojej pracy plastycznej.	Bałtycka latarnia morska temat Twojej pracy plastycznej.	Przedstaw, jak sobie wyobrażasz podwodny zamek króla mórz Posejdona.	Ssaki Bałtyku temat Twojej pracy plastycznej.	
Zaprojektuj strój marynarza.	Zaprojektuj reklamę promującą wypoczynek nad Bałtykiem.	Narysuj, jak sobie wyobrażasz moment Zaślubin Polski z Morzem.	Zaprojektuj plakat zachęcający do udziału w akcji sprzątanie polskiego wybrzeża.	Bezpieczeństwo nad wodą to temat twojej pracy plastycznej.	Narysuj, jak sobie wyobrażasz sztorm na morzu.	
Zaprojektuj dekorację do przedstawienia baśni pt. „O rybaku i złotej rybce.	Wypoczynek nad jeziorem to temat twojej pracy plastycznej.	Sporty wodne to temat twojej pracy plastycznej.	Zaprojektuj kostium morskiej syrenki.	Zilustruj pracę rybaka na morzu.	Foka szara to temat twojej pracy plastycznej.	
Zaprojektuj plakat zachęcający do udziału w obozie żeglarskim.	Morsowanie to temat Twojej pracy plastycznej.	Narysuj mapkę jednodniowej wycieczki pieszej po nadmorskiej okolicy.	Przedstaw, jak sobie wyobrażasz króla mórz – Posejdona.	Ośmiornica zachwyca to temat twojej pracy plastycznej.	Zilustruj jedną zwrotkę wybranej szanty.	

2. OPOWIADANIE TWÓRCZE. Wylosuj od 2 do 5 słów związanych z morzem i z ich wykorzystaniem utwórz swoją morską opowieść. Rzucaj kostką po 2 razy, by wylosować słowa, które pomogą zbudować morską historię. Twoja praca powinna składać się z co najmniej zdań.

	1	okręt	okręt	horyzont	ster	żaglówka
1	2	marynarz	marynarz	sztorm	sztorm	ośmiornica
2	3	wrak	wrak	kadłub	kadłub	busztyń
3	4	holownik	holownik	szalupa	szalupa	harpunnik
4	5	rybak	rybak	katamaran	katamaran	flauta
5	6	pirat	pirat	burta	burta	sięć
6		kompas	plaża	mewa	nawigacja	

3. MORSKIE OPOWIEŚCI - rzuć kostką i stwórz własną, kreatywną historię

<p>LICZBA rzuconych oczek</p> <p>KATEGORIA</p>	 morze	 jezioro	 ocean	 rzeka	 zalew	 puste pole - nie musisz używać go w zadaniu
akwen wodny 	majtek	kapitan	żeglarz	pirat	skutnik	bosman
postacie 	szalupa	statek	żaglówka	jacht	kuter	okręt
środek lokomocji 	wschód słońca	sztorm	puste pole - nie musisz używać go w zadaniu	flauta	burza	zachód słońca
natura 	foka	meduza	wieloryb	dorsz	rak	morswin
fauna 	góry	plaża	wyspa	klif	puste pole - nie musisz używać go w zadaniu	zatoka
krajobraz 						

MORSKA WYPRAWA PO SKARB Z PRZESZKODAMI

INSTRUKCJA

CO JEST POTRZEBNE:

1. plansza
2. kostka do gry
3. pionki (np. kapsle po napojach)
4. niebieskie karty z zagadkami
5. czerwone karty z zadaniami
6. zasady gry



Spokojnie lub wzburzone,
słowa w nim wodą,
w nim przyjemna
i piękna pogoda.

„Oddychanie w czasie
pływania” w pozycji stojącej
głęboki wdech nosem i
wydech ustami.

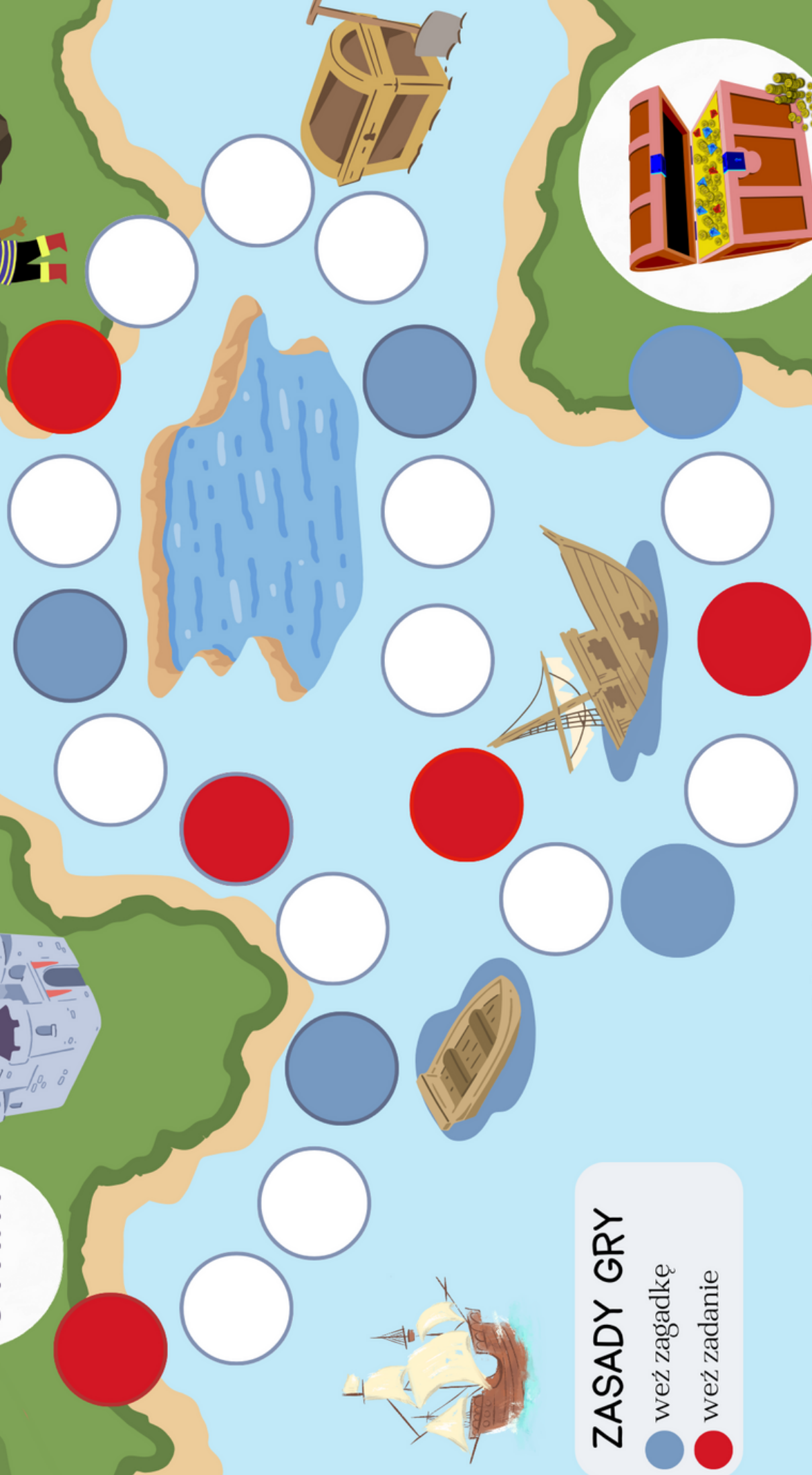
ZASADY GRY:

- Bardzo proste – kto pierwszy dotrze do skrzyni pełnej skarbów, a po drodze rozwiąże zagadki/odpowie na pytania lub wykona ćwiczenia – TEN WYGRYWA.
- Po drodze można trafić na pola niebieskie i czerwone.
- Kiedy twój pionek wyląduje na czerwonym polu – weź kartę czerwoną; jeśli wyląduje na polu niebieskim – weź kartę niebieską – i wykonaj zadanie lub rozwiąż zagadkę.
- Jeśli uda się rozwiązać zadania, to przemieszczasz się o 2 pola w przód, a za rozwiązaną zagadkę – o 3 pola do przodu.
- Jeśli nie uda się wykonać polecenia z karty zadania, to cofasz się o 1 pole, natomiast w przypadku braku prawidłowej odpowiedzi na zagadkę – cofasz się o 2 pola.





MORSKA WYPRAWA PO SKARB Z PRZESZKODAMI

START



ZASADY GRY

-  weź zagadkę
-  weź zadanie

Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Spokojne lub wzburzone,
słona w nim woda,
kąpiel w nim przyjemna
gdy jest piękna pogoda.

Drobne ziarenka
pełno ich na plaży
by usypać z nich zamek
każde dziecko marzy.

Udział w nich jachty biorą,
wodną trasę przebywają.
Podczas takich wodnych
zawodów
ustalonych zasad przestrzegają.

Które miasta tworzą
Trójmiasto?

- Leba, Ustka, Międzyzdroje
- Gdańsk, Koszalin, Kołobrzeg
- Gdańsk, Sopot, Gdynia

Które miasto leży nad
morzem?

- Toruń
- Kołobrzeg
- Słupsk

Może być niebieskie, szare lub
zielone.
Bywa spokojne lub bardzo
wzburzone.
Kiedy jego brzegiem ludzie
spacerują,
jego małe fale stopy ich całują.

Można na niej się opalać,
zamki z piasku też budować.
Gdy się znudzi, można z
mamą
brzegiem morza
spacerować.

Świecę mocno dzionek cały,
żeby wszystkim ciepło dać.
By zobaczyć, jak przychodzę,
trzeba bardzo wcześniej
wstać.

Zbierane na plaży
brązowe kamyki.
Pięknie zdobiją nam
pierścionki
albo naszyjniki.

Służy do oświetlenia
statkom w nocy drogi do
portu.

Jest lekkie, okrągłe
i do nadmuchania.
Przyda się każdemu
w nauce pływania.

Gdy do ucha ją przyłożę,
morza szum powróci do mnie.
W tej skorupce małe morze
lato może nam przypomnieć.

Rzeka ma aż dwa.
Ma go także morze.
I na rzeczonym i na morskim
opalać się możesz.

Czasami szumi głośno,
innym razem ciszej.
Szum ten w zwykłej muszli
możemy usłyszeć.

My je w czasie zimy ze
śniegu lepimy. Szstormy,
huragany – robią je z
morskiej piany.

Jakie białe ptaki lubią
morskie szlaki?

Chcesz popływać po jeziorze?
Z wiatrem iść w zawody
możesz.
Gdy ma żagiel albo wiosła,
będzie cię po fali niosła.

Luską są pokryte od nosa po
ogon,
pod wodą pływają, więc
mówić nie mogą.

Zrób 3 przysiady

Podskocz 3 razy
na jednej nodze

Zaśpiewaj szantę
lub piosenkę o morzu

Wymień 3 przedmioty
koloru zielonego

Wymień 3 zawody
związane z pracą na morzu

Wymień 3 nazwy węzłów
żeglarskich

Wyklaskaj melodię
"Włazł kotek na płotek..."

Zawiąż pięć supełków na
sznurku.

Sznurek trzymany oburącz
przed sobą. wymach prawej
i lewej nogi do sznurka.

„Żagielek na wietrze” skręty
głowy w lewo, w prawo.

„Łodzie na falach” –
wiosłowanie. Rytmiczne
skłony tułowia w lewo, w
prawo – stojąc w rozkroku lub
siedząc w ławce.

„Morskie fale” podskoki
obunóż w miejscu.

„Wyciąganie wody” w
małym rozkroku – lewa
ręka lekko ugięta w łokciu
zatacza raz małe, potem duże
koła. To samo wykonuje
ręka prawa.

„Oddychanie w czasie
pływania” w pozycji stojącej
głęboki wdech nosem i
wydech ustami.

„Płatki kwiatów” płatki
rozchylają się – ramiona w
bok, płatki składają się – ręce
złączone nad głową.

„Brodzenie w wodzie” –
chód w miejscu z wysokim
unoszeniem kolan.

„Zapalanie latarki”. Mały
rozkrok, ramiona w bok,
dłonie zwinięte w pięść –
odwrócenie dłoni w górę,
wyprost palców i skurcz w
pięść.

„Ptaszek pije wodę”. Przysiad
podparty – skłony głowy w
przód, skłony głowy w tył z
równoczesnym cofnięciem
brody.

„Zrywanie owoców”.
Stojąc, sięganie wysoko raz
prawą, raz lewą ręką.

Zbieranie owoców”.
Przez skłony i skręty tułowia
naśladowanie zbierania
owoców leżących pod
drzewami.

Ułożenie ze sznurka
na ławce dowolnej litery
lub cyfry.

„Rozrywanie płótna”. Ręce na
wysokości głowy naśladowują
chwyt płótna – energicznym
ruchem rozkładają się w bok
do położenia poziomego na
wysokości barków.

„Sprężynka”. Rytmiczne
przysiady i wspięcia

„Zarzucanie wędki”.
W przysiadzie, dłonie
uniesione – ruchy
naśladowujące zarzucanie
wędki do wody

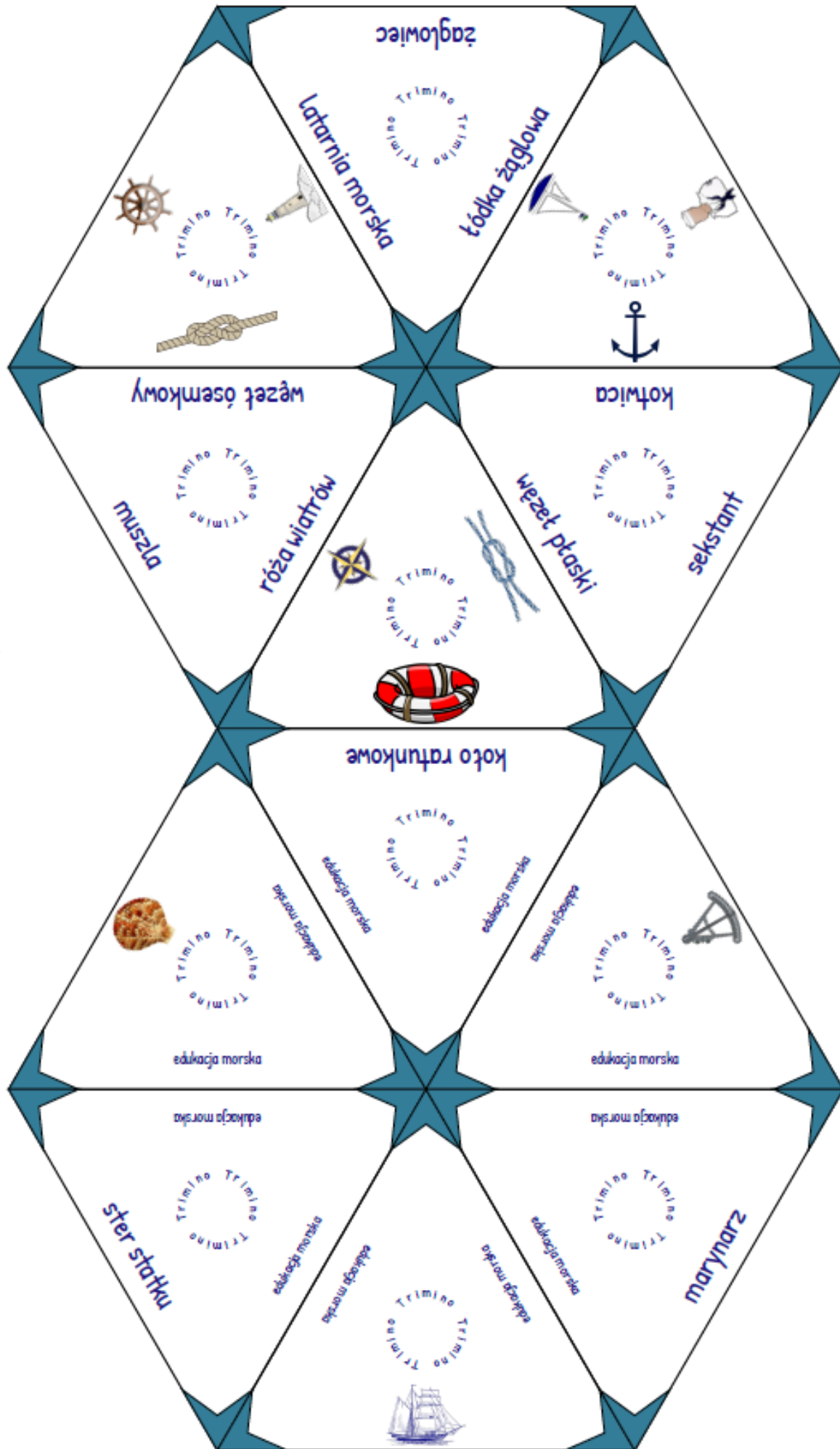
„Huśtawka” Stojąc – swobodne
ruchy wahadłowe ramion w
przód i w tył z jednoczesnym
lekkim uginaniem i
prostowaniem nóg w kolanach

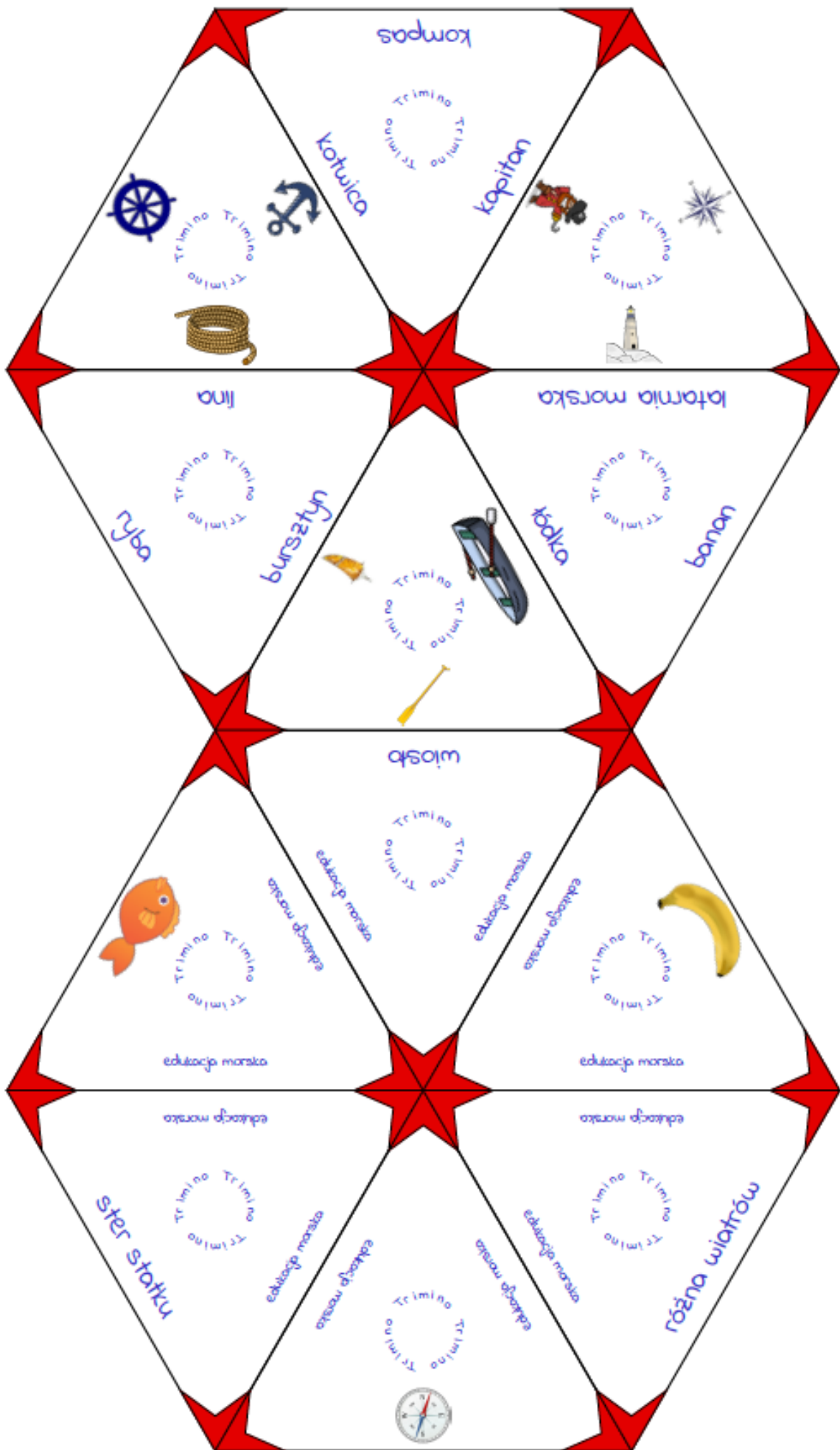
Nawijanie liny”. W lekkim
rozkroku, obszerne krążenie
lewym, a następnie prawym
ramieniem w tył z
równoczesnym skłonem
tułowia jak najniżej.

„Dmuchanie na gorące
mleko” Ćwiczenia
oddechowe – silny wdech i
wydech.

4. TRIMINO. Układanka obrazkowo-pojęciowa

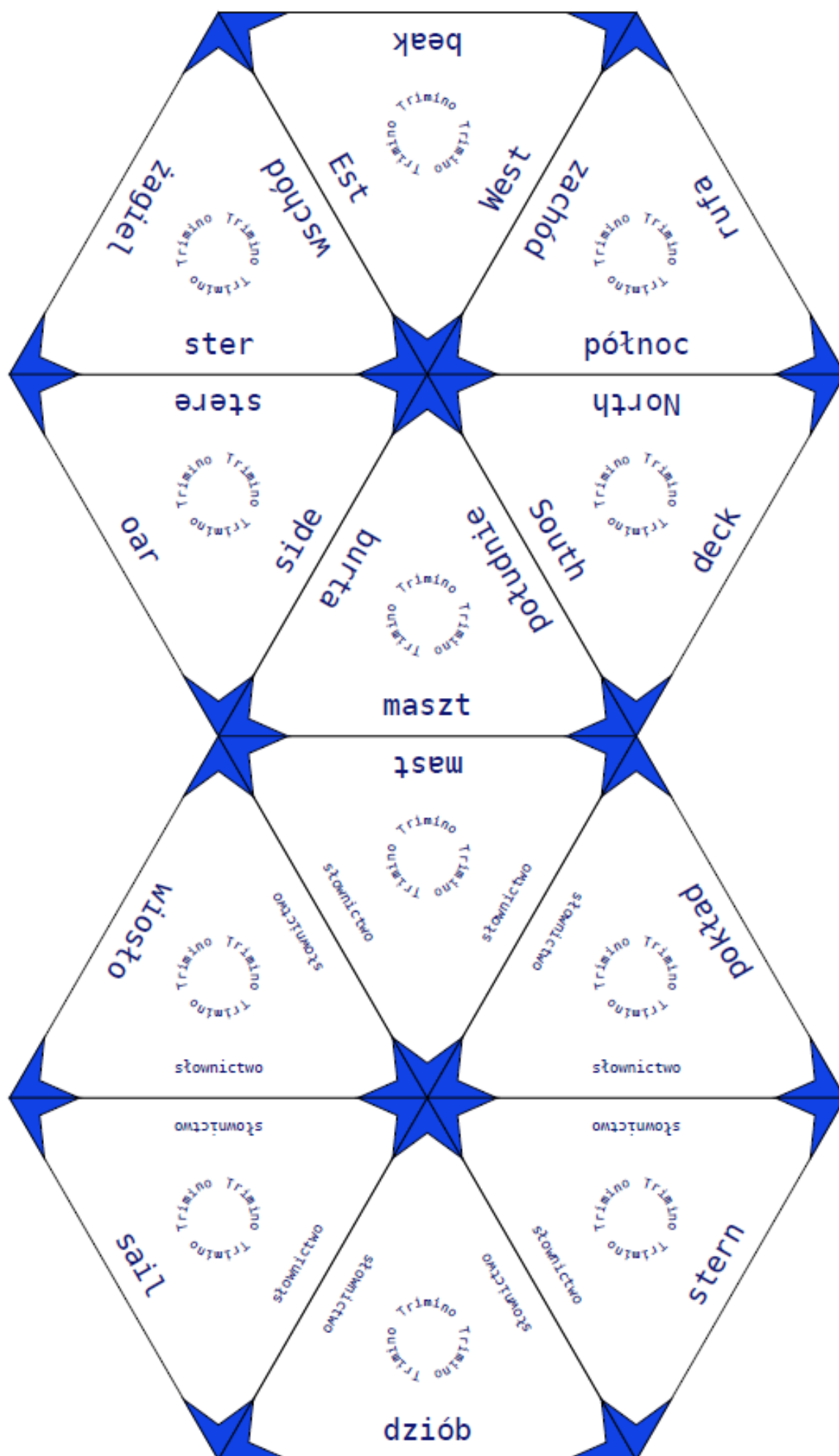
Wytnij trójkąty. Ułóż pary dopasowując obrazek do wyrazu.





5. TRIMINO. Układanka pojęciowa

Wytnij trójkąty. Ułóż pary wyrazów: polsko-angielskie



6. GRA: JA MAM. KTO MA? Każdy uczeń biorący udział w grze otrzymuje kartę. Gracz rozpoczynający zabawę mówi „Ja mam...” i opisuje, co znajduje się w górnej części karty, którą posiada. Następnie zadaje pytanie „Kto ma...,” i opisuje co znajdującą się w dolnej części karty. Na pytanie „Kto ma...” odpowiada uczeń, który u góry na swej karcie ma wymienioną postać/rzecz.

JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



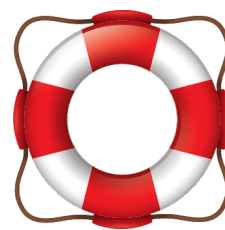
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



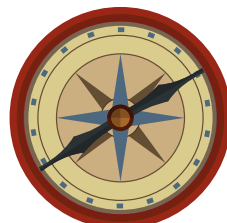
KTO MA?



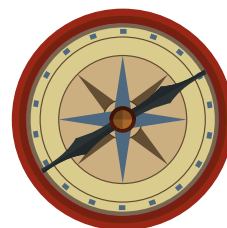
JA MAM



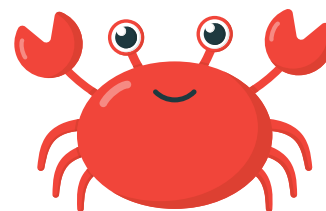
KTO MA?



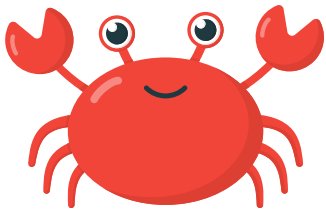
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



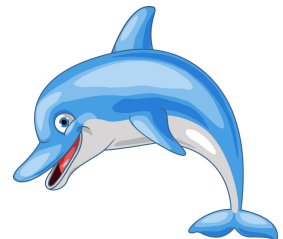
KTO MA?



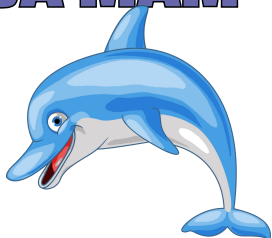
JA MAM



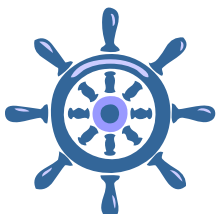
KTO MA?



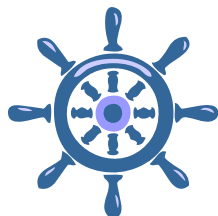
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



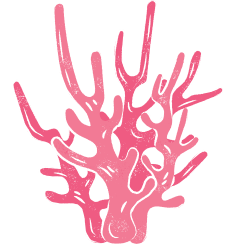
KTO MA?



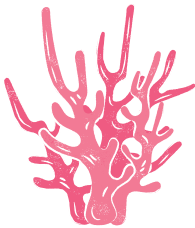
JA MAM



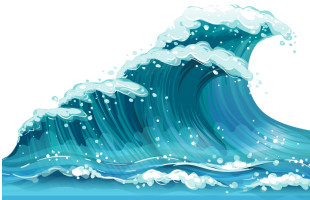
KTO MA?



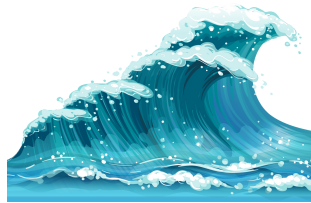
JA MAM



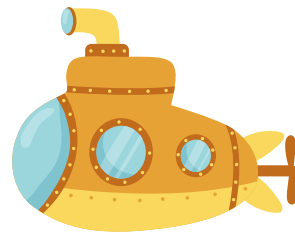
KTO MA?



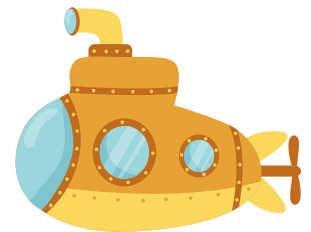
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



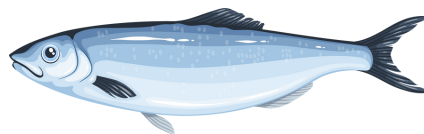
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



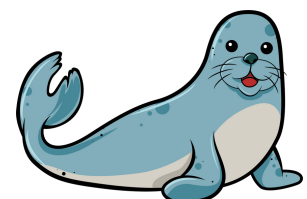
KTO MA?



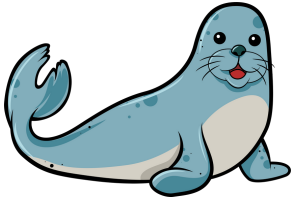
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



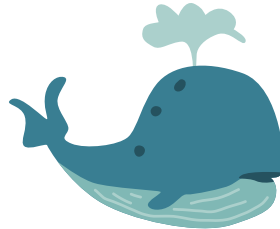
KTO MA?



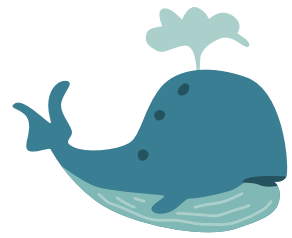
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



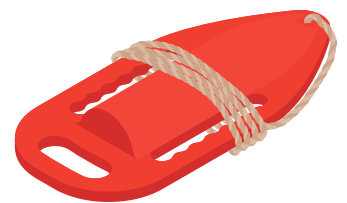
KTO MA?



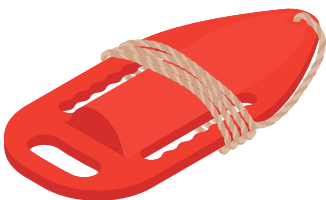
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



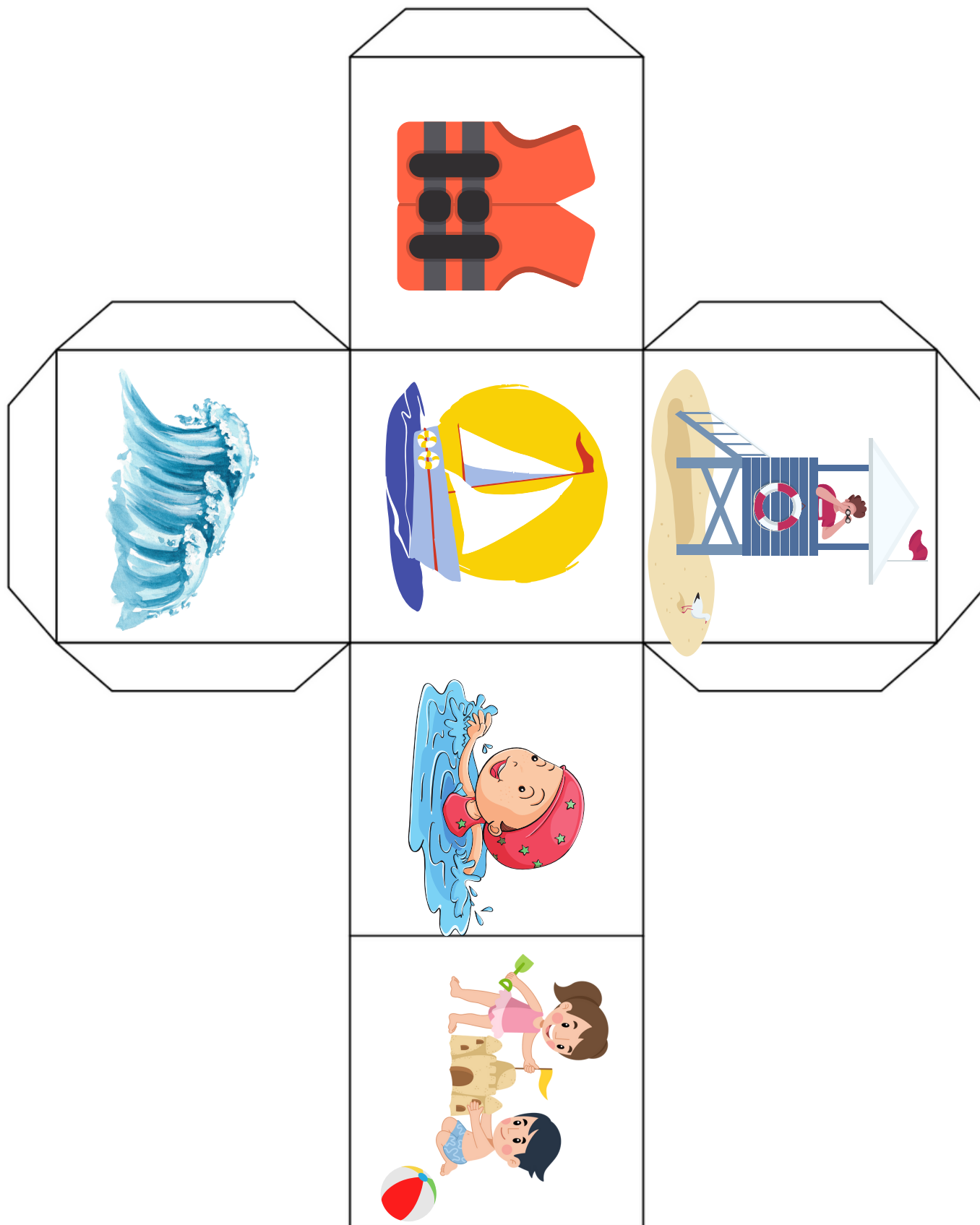
JA MAM

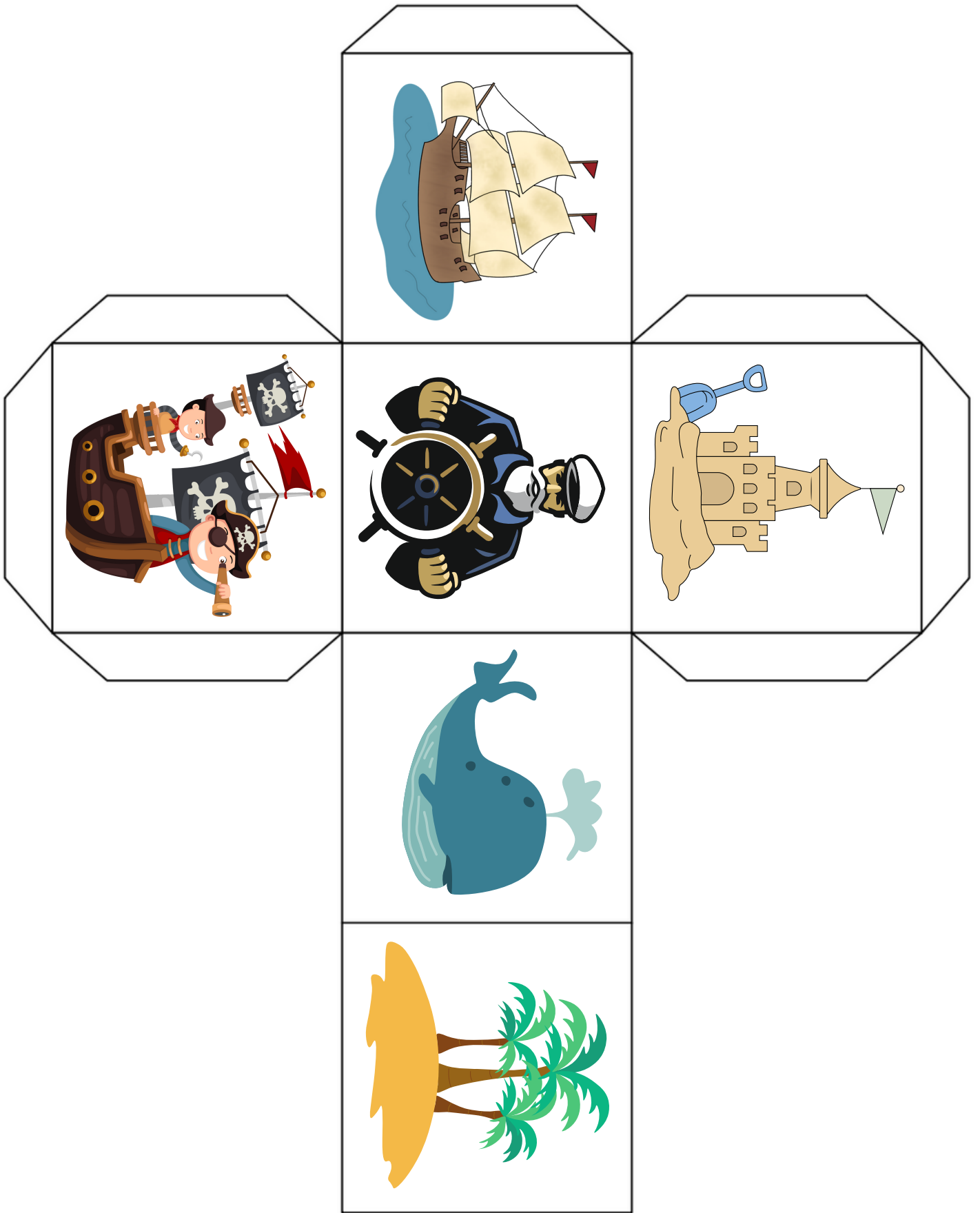


KTO MA?



7. KOŚCI OPowieści. Twórcze opowiadanie z wykorzystaniem wylosowanych obrazków
Wytnij i sklej sześcian. Rzucić kostką określoną liczbę razy. Ułóż twórcze opowiadanie
z wykorzystaniem wylosowanych obrazków.





8. FISZKI. Marine animals



fish



crab



whale



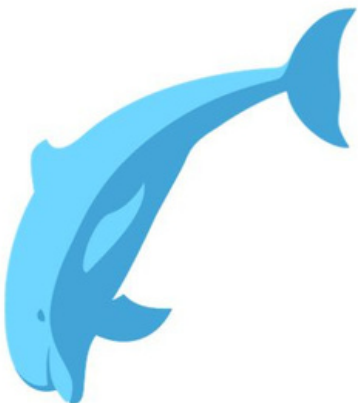
seahorse



shark



starfish



dolphin



octopus



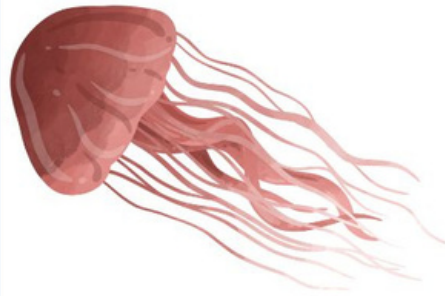
fish



starfish



whale



jellyfish



dolphin



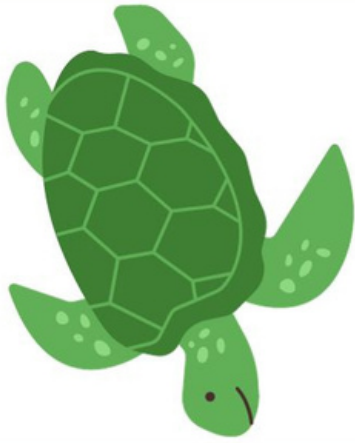
crab



turtle



octopus



turtle



lobster



squid



eel



otter



shrimp



seal



jellyfish

KARTY PRACY



1. LATARNIE MORSKIE POLSKIEGO WYBRZEŻA

Przyporządkuj nazwy miejscowości latarniom polskiego wybrzeża.

To zadanie możesz też rozwiązać online skanując kod qr.



Zadanie online

- Stilo
- Hel
- Czołpino
- Gdańsk
- Kikut
- Jastarnia
- Dartówko
- Gąski



- Kołobrzeg
- Ustka
- Świnoujście
- Niechorze
- Krynica Morska
- Rozewie
- Jarosławiec

2. POŁĄCZ znak zakazu z jego opisem słownym



kąpiel zabroniona
- woda pitna



kąpiel zabroniona
- hodowla ryb



kąpiel zabroniona
- szlak żeglowny



skakanie do
wody zabronione



kąpiel zabroniona
- splątanie wody



kąpiel zabroniona
- woda skażona



kąpiel zabroniona



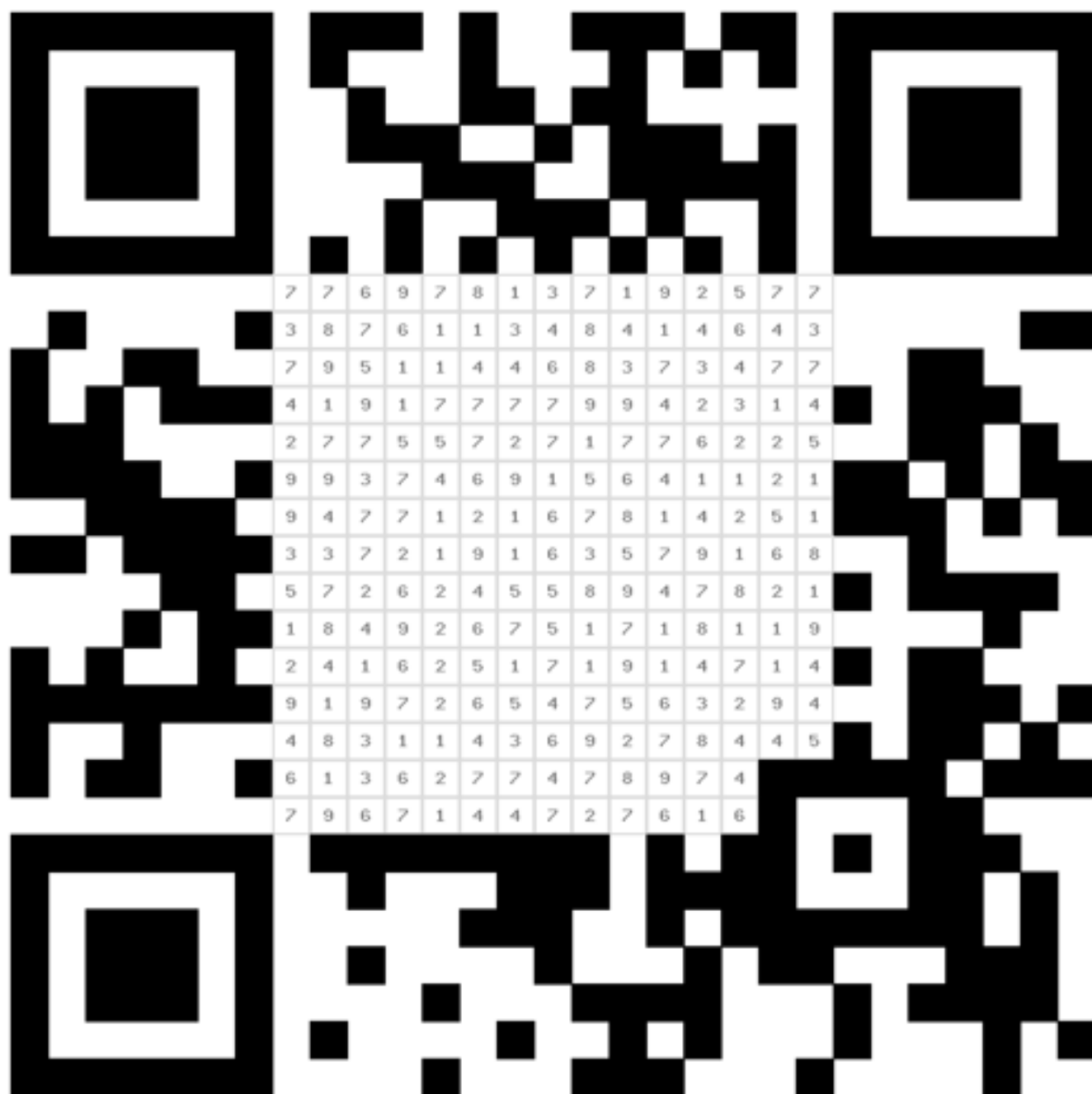
strefa ciszy



kąpiel zabroniona
- most

3. QR KOD DO KOLOROWANIA. Zagadki z morzem w tle

Rozwiąż zadania i działania. Wyniki znajdź w kodzie qr i odpowiednie kratki zamaluj czarnym długopisem. Po zamalowaniu zeskanuj smartfonem kod i odczytaj hasło.



1) Polska leży nad:

a) Morzem Bałtyckim (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 6)

b) Morzem Bałkańskim (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 4)

2) Woda w morzu jest słona, b

a) w wodzie rozpuściły się różne związki chemiczne znajdujące się w skorupie ziemskiej (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 3)

b) na dnie morza leży czarodziejski młynek, który wytwarza sól (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 7)

- 3) Ile państw sąsiaduje z Morzem Bałtyckim?
- 9 (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 9)
 - 8 (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 8)
- 4) Największe ruchome wydmy w Polsce są nad brzegiem Bałtyku:
- niedaleko Ustki (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 1)
 - niedaleko Łeby (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 2)
- 5) Odczytaj na tarczy zegara, ile minut jest po godzinie 4. Odpowiedź pokoloruj na kodzie.



6) ZAGADKA:

*Kiedy statek na morze w złą pogodę wypływa,
ona z brzegu, stęskniona, światłem swym go przyzywa.*

Ile liter jest w słowie, które jest rozwiązaniem zagadki? Uzyskany wynik pokoloruj

ROZWIĄZANIE:

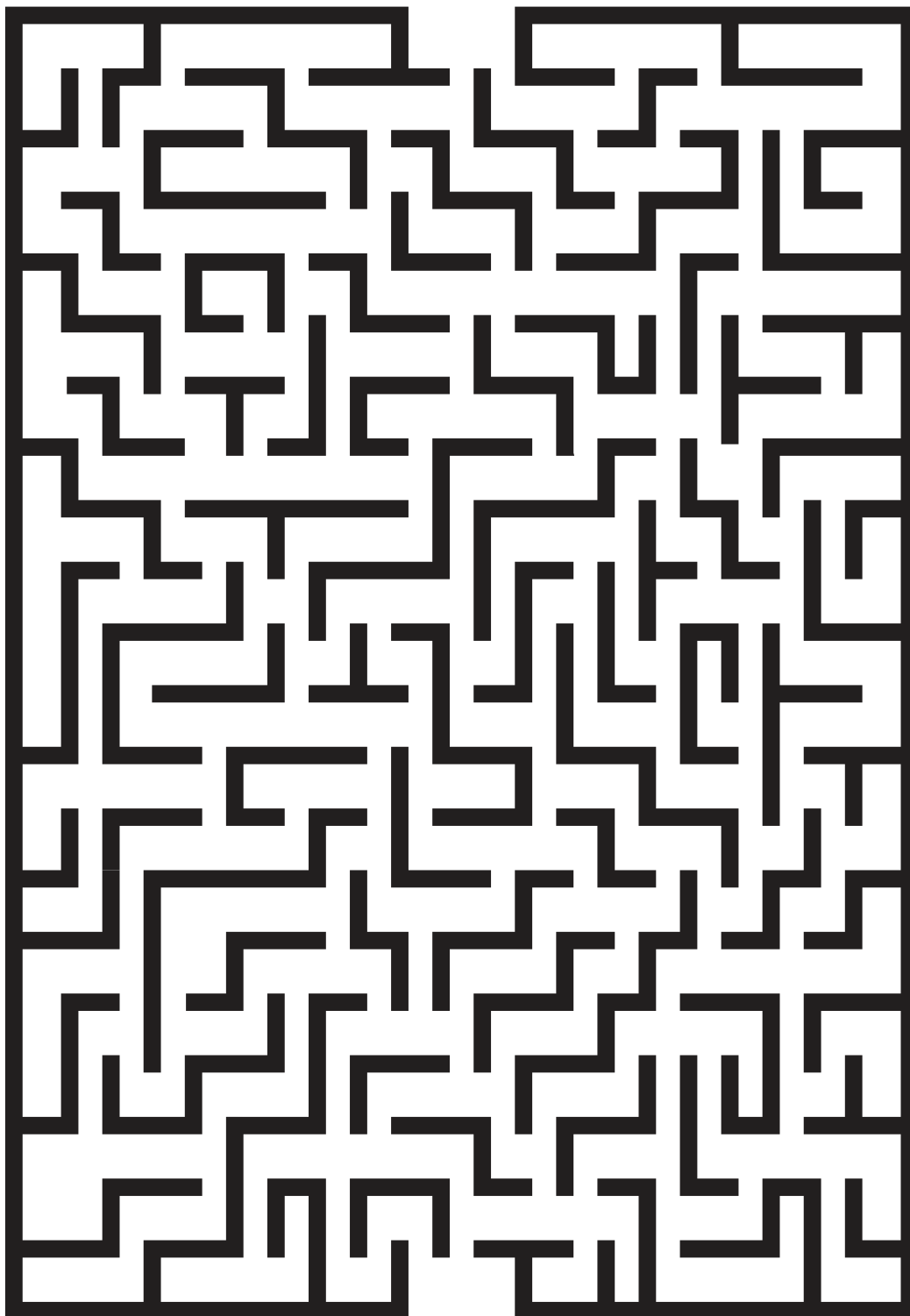


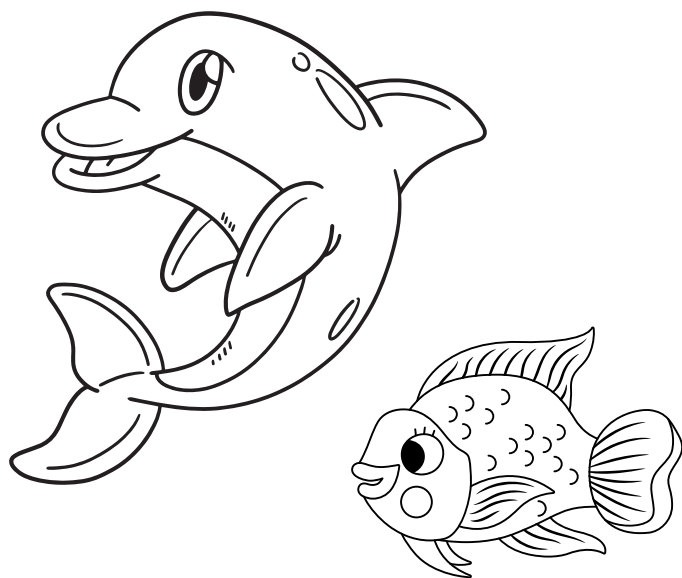
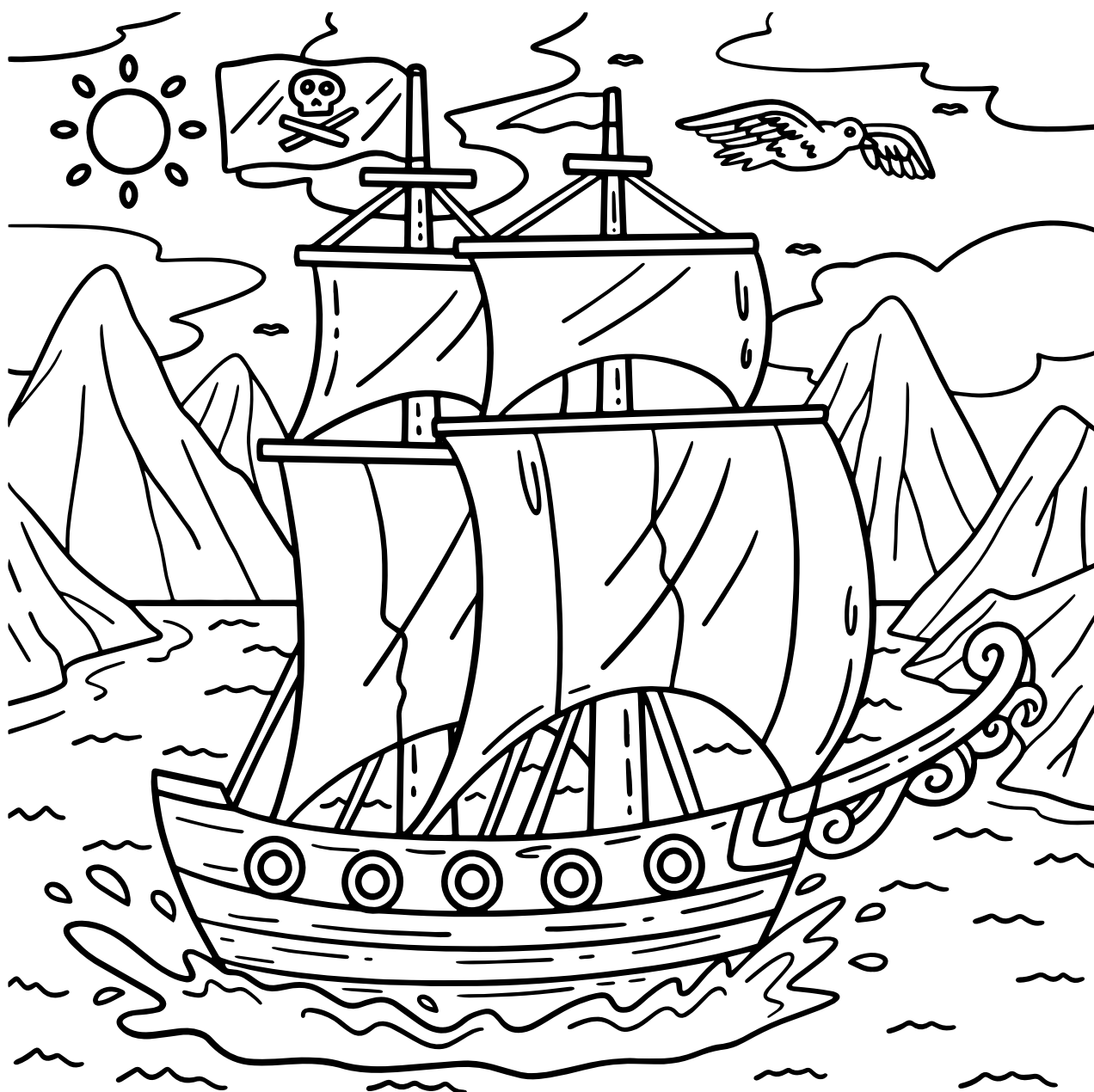
rozwiązanie (słowo): 2, 3, 5, 6, 8, 9
RÓŻN rozwiązanie (słowo): 1, 4, 7

4. LABIRYNT. Pomóż piratce znaleźć drogę do skarbu



LABIRYNT. Pomóż piratowi znaleźć drogę do mapy prowadzącej do skarbu



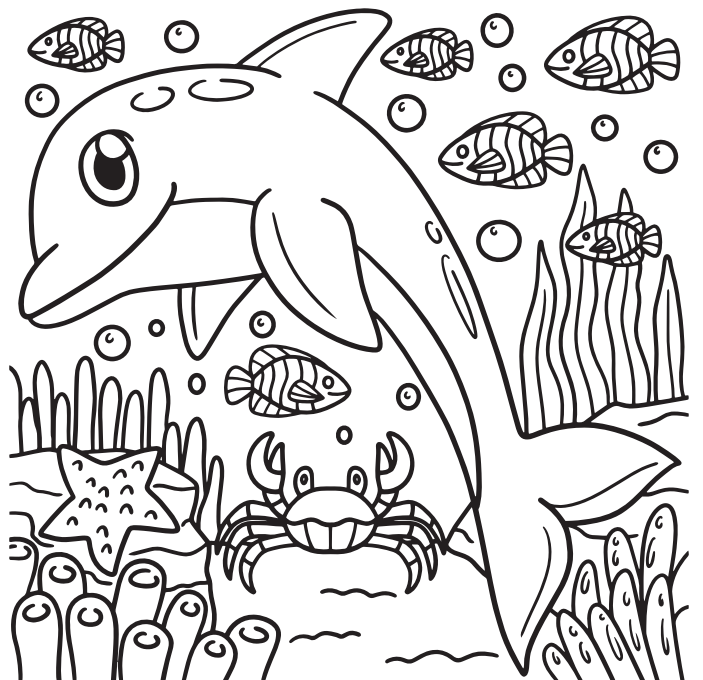
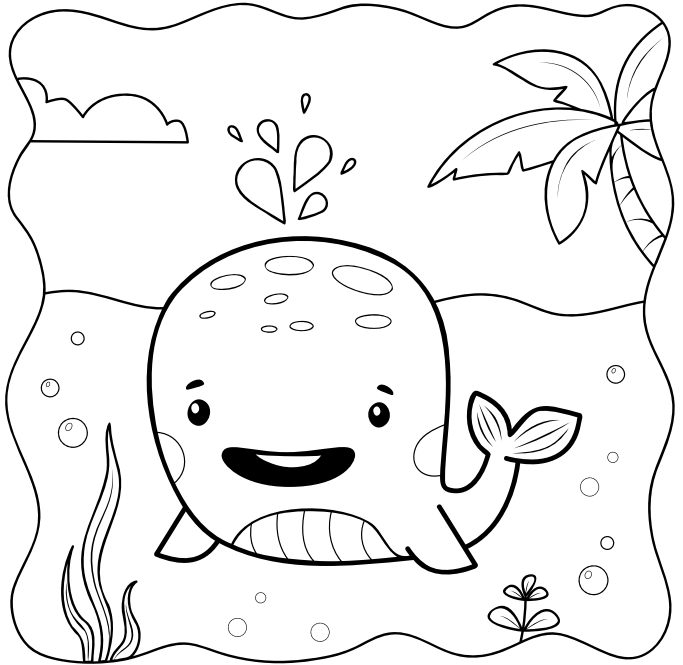
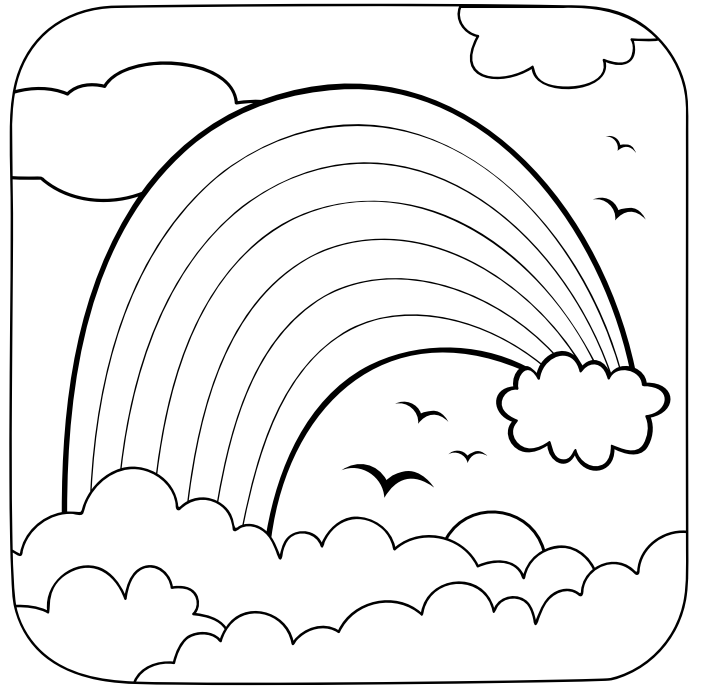
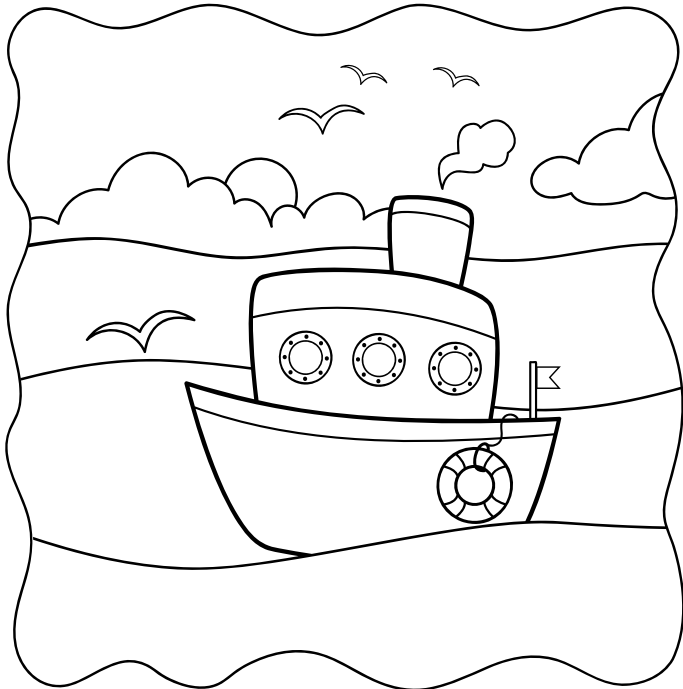
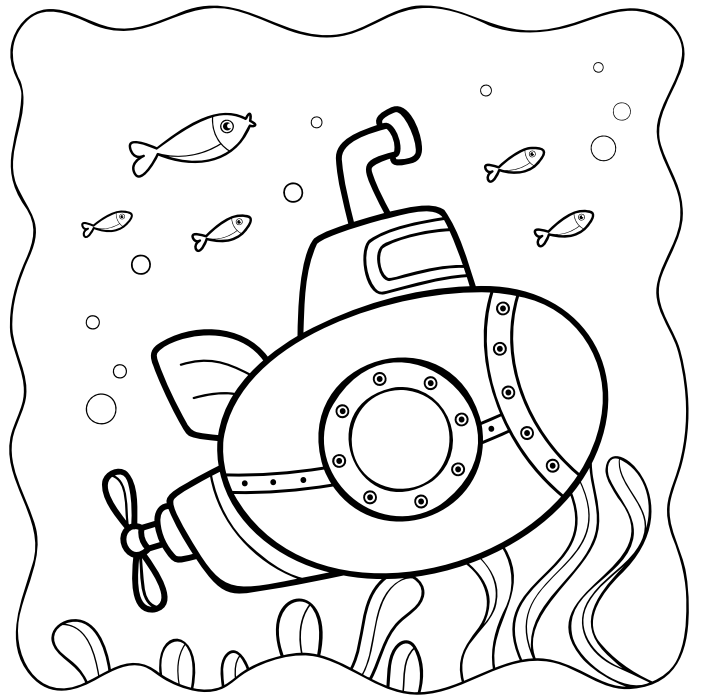
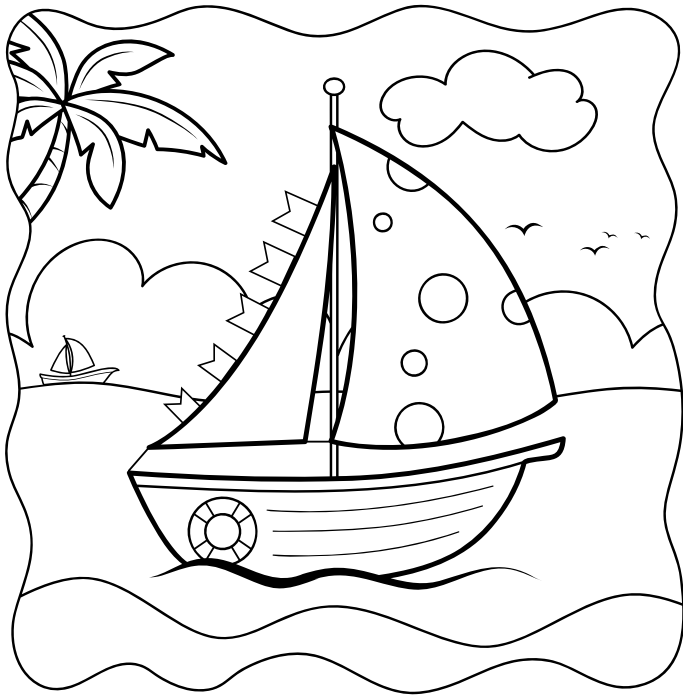












Narodowi potrzebne jest morze jak człowiekowi płuca

gen. Józef Haller

DYPLOM

dla

za udział w zajęciach

SZKOLNEGO KOŁA
EDUKACJI MORSKIEJ



Narodowi potrzebne jest morze jak człowiekowi płuca
gen. Józef Haller

DYPLOM

dla

za udział w zajęciach

**SZKOLNEGO KOŁA
EDUKACJI MORSKIEJ**



