

Scenariusz zajęć **wychowawczych** z użyciem gry planszowej „Dixit Access+” dla klas 1-3 szkoły podstawowej



Temat: „W krainie emocji”

Cele ogólne: Uczeń uczy się rozpoznawania i rozumienia emocji i uczuć oraz nazywania ich.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- › rozpoznaje różne emocje na podstawie obrazków,
- › ćwiczy umiejętność uświadamiania sobie uczuć przeżywanych przez inne osoby z jednoczesną próbą zrozumienia, dlaczego one występują,
- › rozwija umiejętności komunikacji i pracy w grupie.

Metody i techniki kształcenia:

- › praca z grą planszową,
- › dyskusja

Materiały:

- › gra planszowa „Dixit Universe Access+”,
- › tablica,
- › kartki i długopisy,
- › karty haseł z nazwami emocji.

Czas trwania: 45 minut.



Przebieg lekcji:

Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza obecność. Zapoznaje uczniów z tematem lekcji i prowadzi dyskusję na temat znaczenia emocji w życiu codziennym.

Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry planszowej „Dixit Universe Access+”

Gra „Dixit Universe Access+” jest adaptacją znanej gry „Dixit”, która skupia się na obrazowaniu mentalnym, zarządzaniu emocjami, pamięci krótkotrwałej, mowie, planowaniu, motoryce, relacjach społecznych oraz przetwarzaniu wizualno-przestrzennym. Celem gry jest zdobycie 5 punktów zwycięstwa.

Nauczyciel dzieli klasę na 4-osobowe grupy. Każdej grupie rozdaje komplet przygotowanych wcześniej dodatkowo kart z hasłami, na których umieszczono nazwy emocji oraz 9 kart z obrazkami. Te karty uczniowie układają przed sobą odkryte w linii, tak by można było im przyporządkować numery od 1 do 9.

W każdej rundzie odkrywa się wierzchnią kartę z talii kart hasel, głośno odczytuje zapisane na niej słowo i umieszcza na stole. Gracze w sekrecie głosują na 3 karty obrazków na planszy, które najlepiej pasują do hasła i zapisują ich numery na swoich kartkach. Gdy gracze są gotowi, odkrywają swoje kartki.

Następnie głośno odczytuje się numery kart obrazków. Jeśli 2 albo więcej graczy zagłosowało na tę samą kartę, każdy z nich otrzymuje po jednym punkcie zwycięstwa. Jeśli dokładnie 1 gracz zagłosował na kartę, nie otrzymuje punktu. Następnie rozpoczyna się kolejną rundę odkrywając nową kartę hasła [nie wymienia się kart obrazków na planszy].

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie 5 punktów, tym samym zostając zwycięzcą. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

Po skończonej rozgrywce nauczyciel zachęca uczniów by wybrali kartę, która najbardziej pasuje do ich dzisiejszego nastroju i w kilku zdaniach uzasadnili swój wybór.

Część końcowa

Nauczyciel omawia z uczniami, co sprawiło im największą radość i trudność podczas gry. Następnie dziękuje uczniom za uwagę i żegna ich, zachęcając do ponownych rozgrywek w szkolnej świetlicy.