**Propozycje gier dydaktycznych dla młodszych uczniów – część 3**

Gra dydaktyczna „pasujące pary” może być kolejną interesującą propozycją dla młodszych i starszych uczniów. Polega na łączeniu ze sobą w pary obiektów, które do siebie pasują. Kryteria dopasowania określone są w zasadach gry. Mogą to być np. przeciwieństwa, gdzie łączymy w pary rzeczy przeciwstawne (ciepło – zimno, dużo – mało, itd.), czy skojarzenia (deszcz – parasol, szczoteczka – pasta do zębów, itp.), w których dopasowaniu podlegają rozpoznane, powiązane ze sobą elementy. Tego typu gry występują w wielu wersjach. Można w nie grać samodzielnie lub w kilka osób. Warto docenić ich walory: wpływ na rozwój myślenia logiczno-matematycznego, pamięci, koncentracji, zdolności komunikacyjnych, wyobraźni oraz kreatywności.

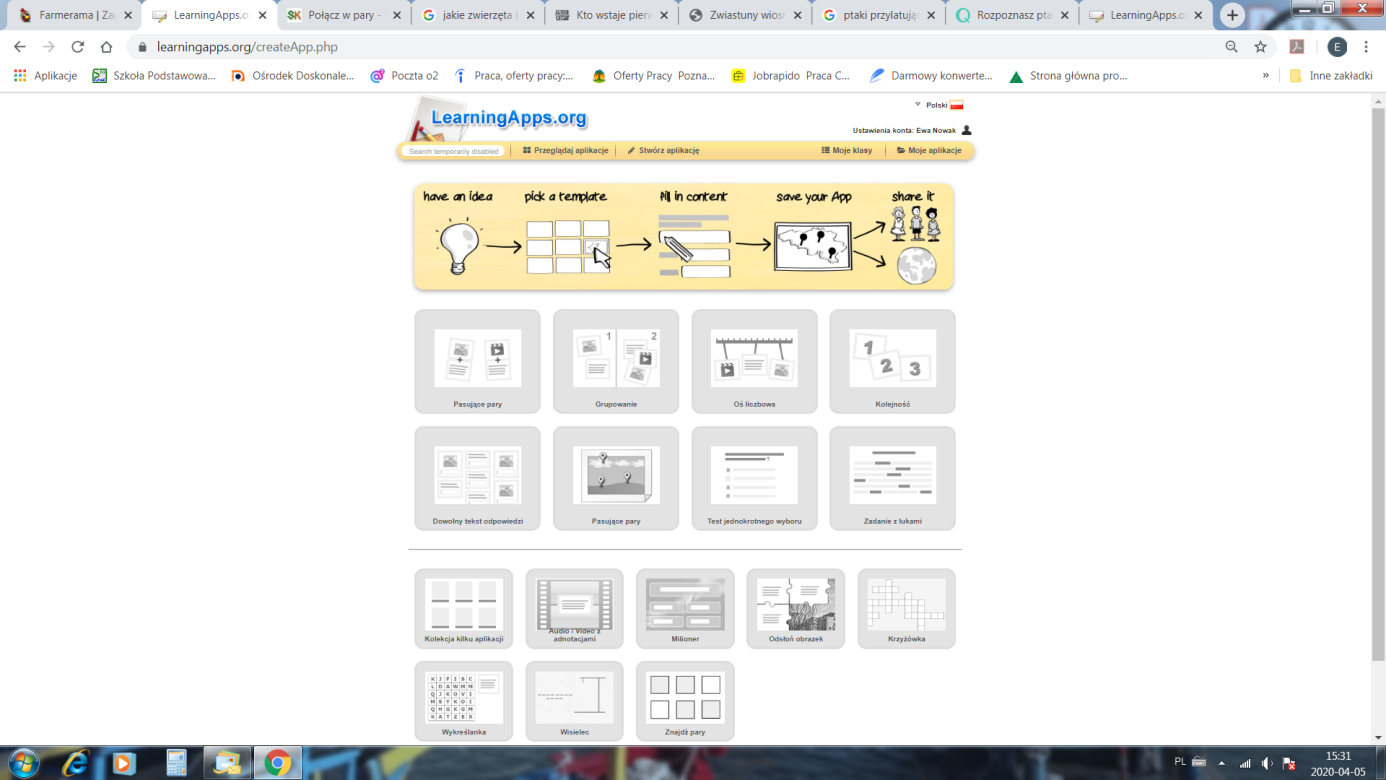
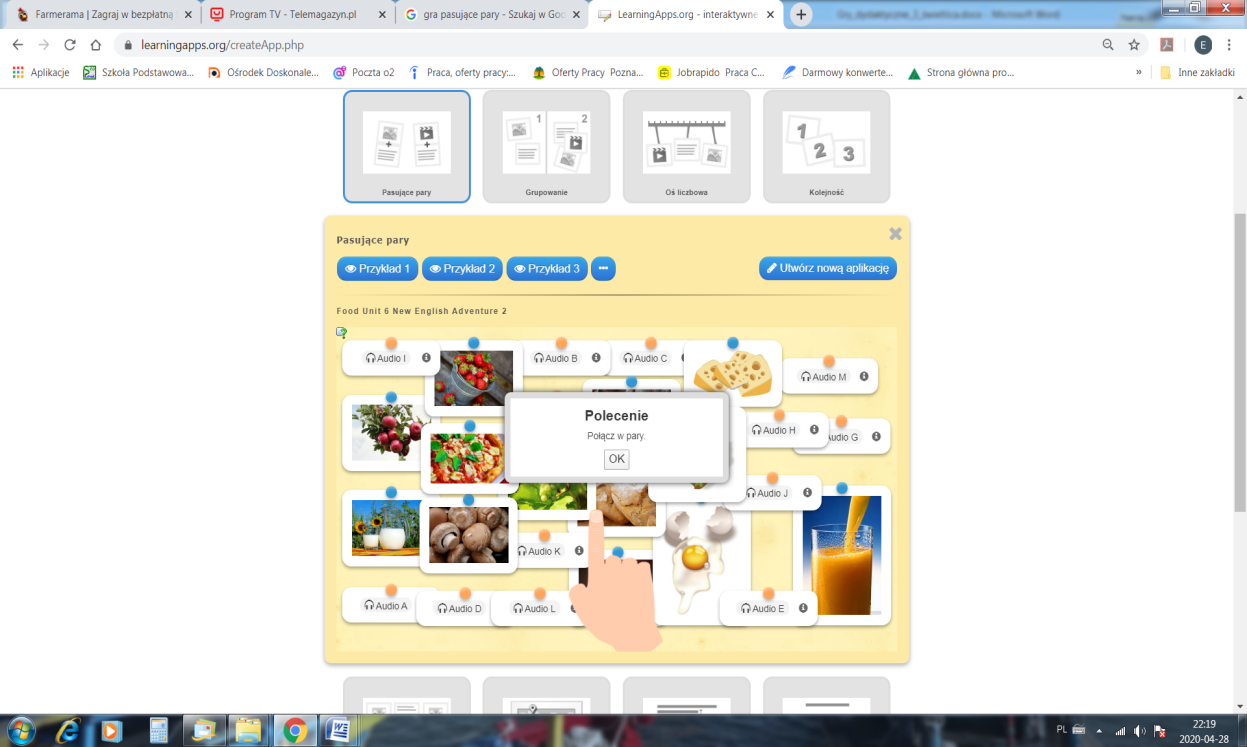
**Pasujące pary – gra dydaktyczna on-line przygotowana w aplikacji Learning Apps.**

Korzystając z generatora on-line [Learning Apps](https://learningapps.org/) można stworzyć interaktywne gry typu „pasujące pary”.

Szersza informacja na temat korzystania z zasobów LearningApps.org oraz instrukcja dotycząca tworzenia własnych gier została przeze mnie zaprezentowana w pierwszej części „Propozycji gier dydaktycznych dla młodszych uczniów”. W dalszej części materiału przedstawię pomysł na zastosowanie kreatora aplikacji <https://learningapps.org/createApp.php> do stworzenia gry typu „pasujące pary”.

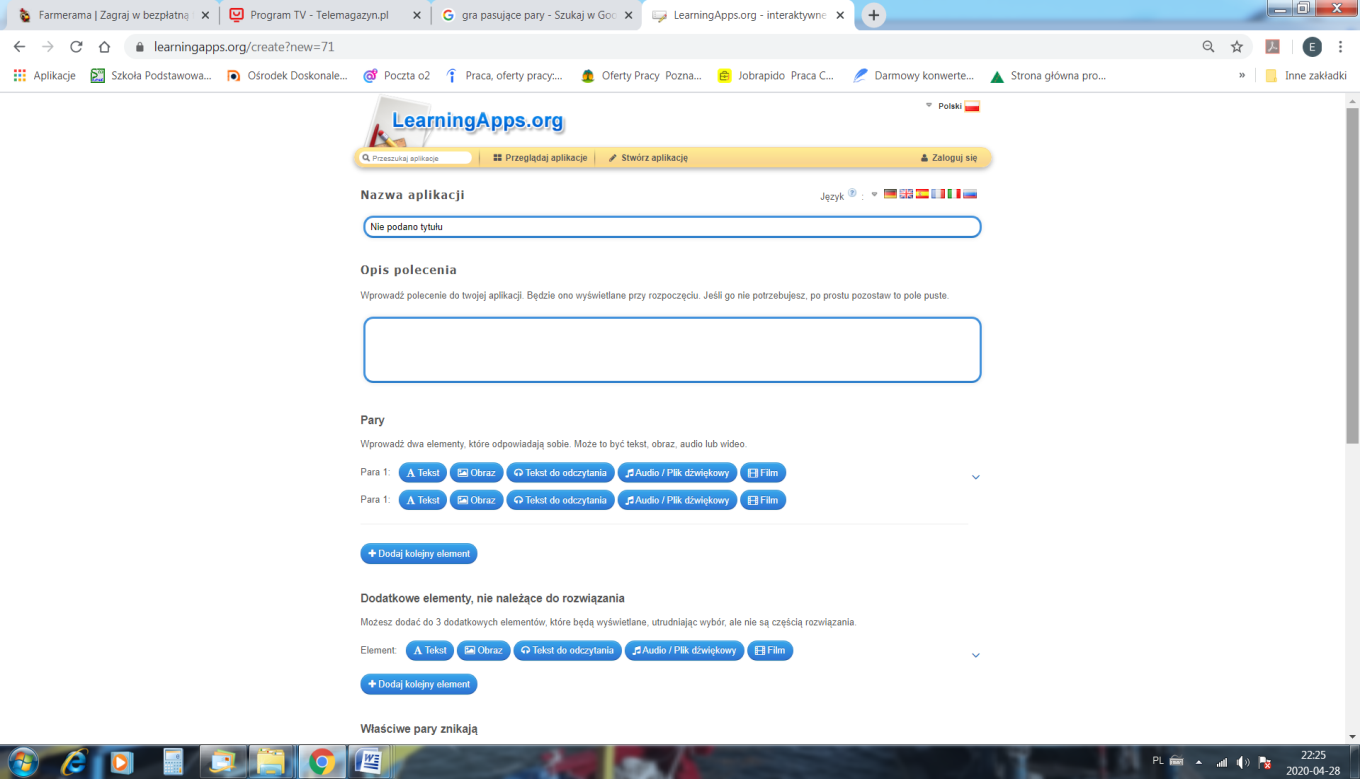
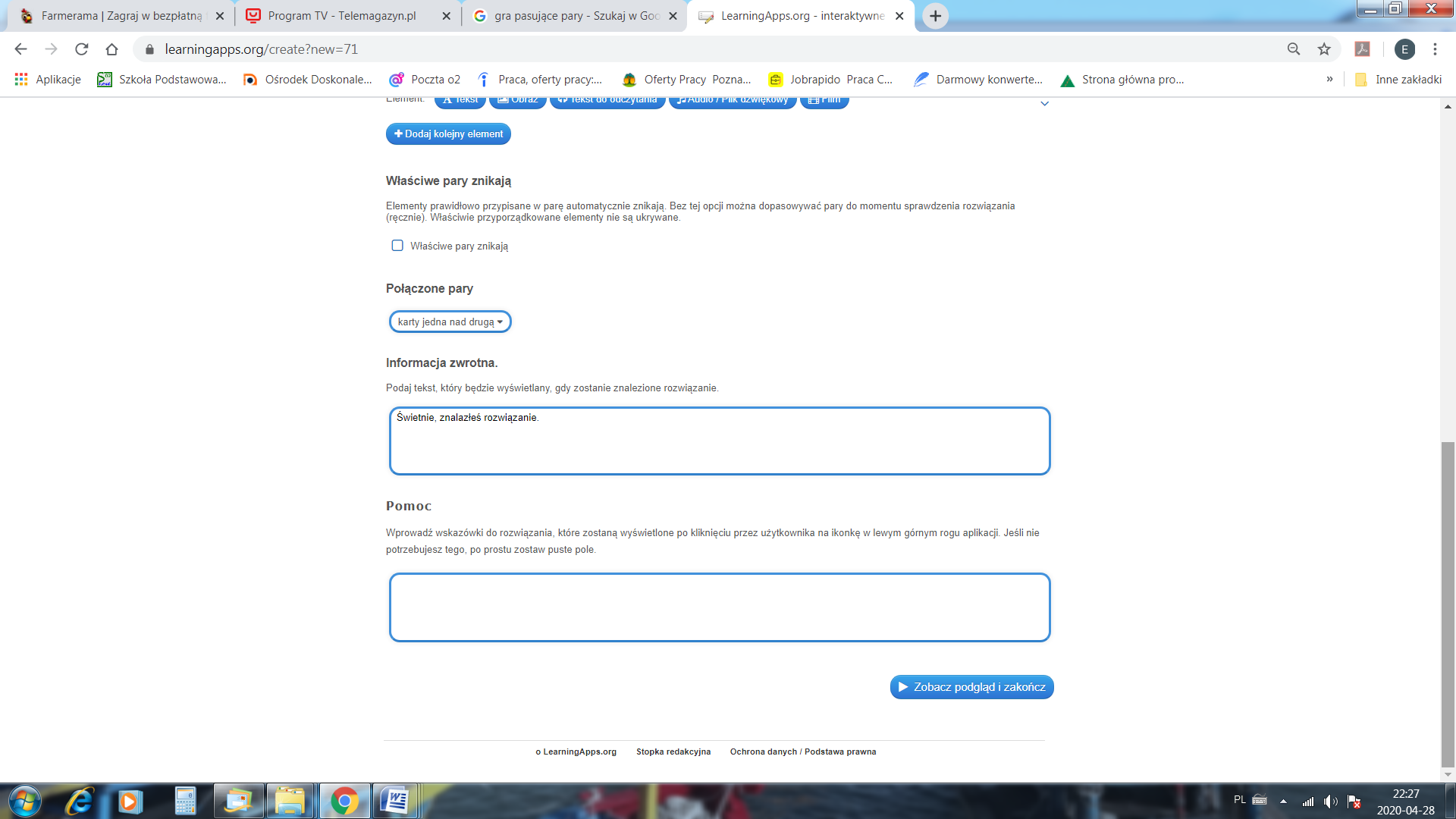
Podobne jak przy tworzeniu innych gier, w zakładce „stwórz aplikację”, wybieramy „pasujące pary”. Możemy prześledzić przykłady, a następnie spróbować własnych sił przechodząc do zakładki „utwórz nową aplikację”.

Praca w kreatorze: www.learningapps.org/createApp.php

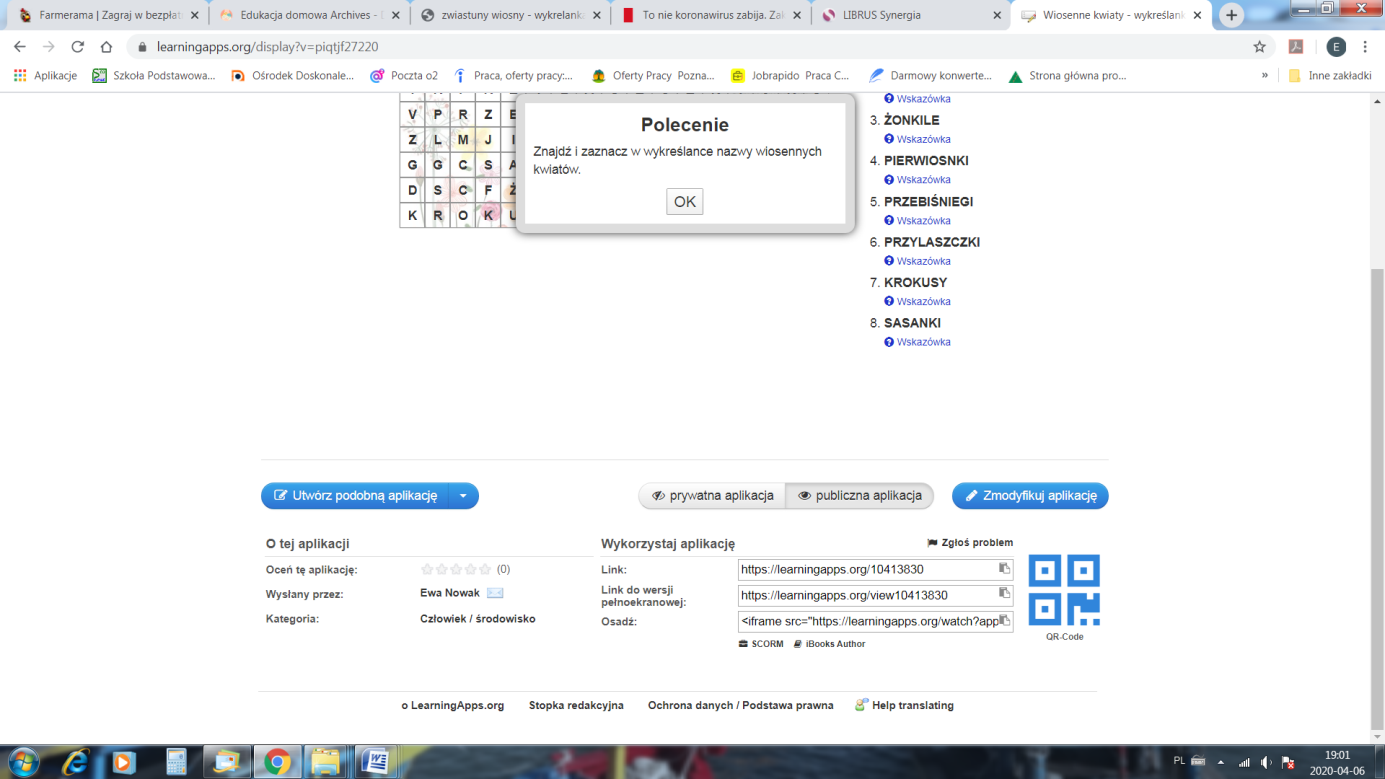
 

Kreator w prosty sposób przeprowadzi nas przez proces tworzenia gry. Pracę na każdym etapie można podejrzeć i zmodyfikować.

Praca w kreatorze: www.learningapps.org/createApp.php

Na zakończenie warto podjąć decyzję o upowszechnieniu efektów naszej pracy.



Na potrzeby pracy z młodszymi uczniami przygotowałam grę typu „pasujące pary” o tematyce patriotycznej związanej ze Świętem Narodowym Trzeciego Maja. Zachęcam do jej wykorzystania.

***Gra: Moja Ojczyzna - majowe święto***

Aspekt edukacyjny gry:

Gra rozwija percepcję wzrokową, koncentrację, logiczne myślenie, poszerza wiedzę o Polsce i Święcie Narodowym Trzeciego Maja, wzbogaca słownictwo, utrwala pisownię wyrazów.

Cel i przebieg gry:

Gra polega na połączeniu w pary pytania z poprawną odpowiedzią. Gracz zapoznaje się z treściami zamieszczonymi na kafelkach. Po przeczytaniu pytania poszukuje odpowiedzi, a następnie dopasowuje oba kafelki. Poprawna odpowiedź podświetla ramki obrazków na zielony kolor, błędna – ukazuje kolor czerwony. Pytania i odpowiedzi połączone w prawidłowy sposób znikają z planszy.

Widok gry: Moja Ojczyzna - majowe święto

<https://learningapps.org/11391201>

Koniec gry

Gra kończy się z chwilą poprawnego połączenia wszystkich pytań z odpowiedziami.   
Zapraszam do zabawy!

W zasobach [Learning Apps](https://learningapps.org/) znajdziemy inne przykłady gier w konwencji „pasujące pary”. Oto dwie propozycje dla najmłodszych uczniów przygotowane przez innych użytkowników aplikacji:

***Symbole z Polską związane*** – <https://learningapps.org/7063138>

***Nasz kraj, nasza ojczyzna*** – <https://learningapps.org/1093271>

Zachęcam do zapoznania się z materiałami znajdującymi się w [Learning Apps](https://learningapps.org/) i spróbowania sił   
w tworzeniu własnych propozycji gier dla uczniów.

Opracowanie:

Ewa Nowak-Janaszewska

Doradca metodyczny nauczycieli świetlicy; pomoc psychologiczno-pedagogiczna  
[doradca.nowak@odnpoznan.pl](mailto:doradca.nowak@odnpoznan.pl)