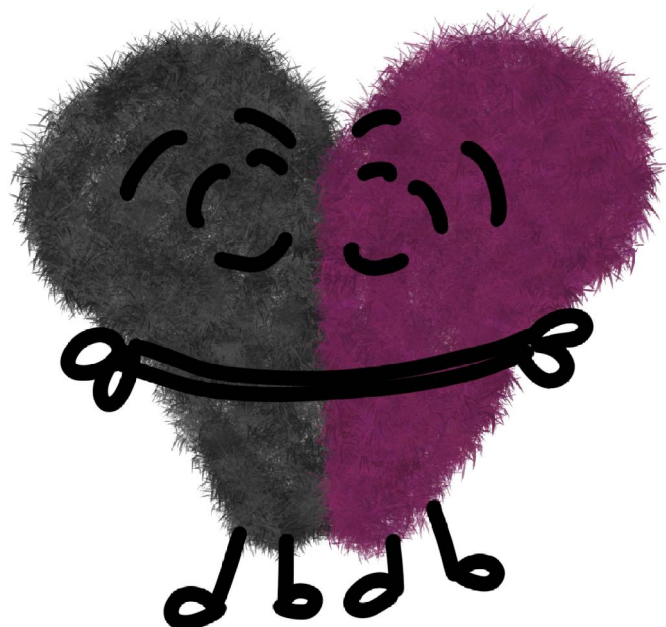


Willst du mit mir spielen?

Materiały dydaktyczne
do autorskiej bajki



Beate Botor

Spis treści

Wstęp

Przygotowanie

Słownictwo

Wprowadzenie słownictwa - figury

Ćwiczenia

Wprowadzenie słownictwa - przymiotniki

Ćwiczenia

Wprowadzenie słownictwa - antonimy

Ćwiczenia

Przedstawienie historii

Po przeczytaniu

Stopniowanie przymiotników

Comic

Gra planszowa

Odniesienie do siebie samego

Materiały ksero



Wstęp

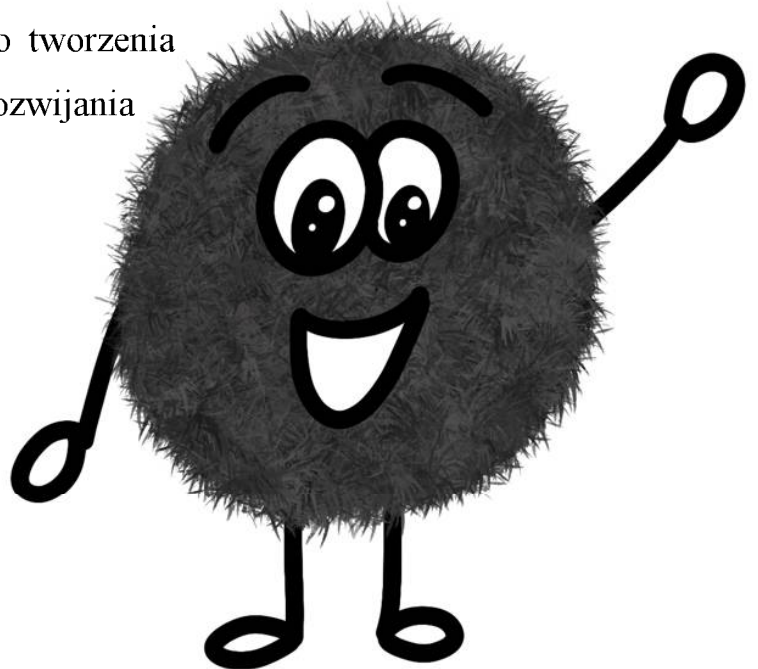
Niniejsza publikacja jest propozycją dydaktyzacji autorskiej bajki pod tytułem „*Willst du mit mir spielen?*”.

Prezentowane ćwiczenia są skierowane głównie do uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. W publikacji znajdują się zdjęcia materiałów z lekcji, które uczniowie rozwiązywali.

W pierwszej części znajduje się opis poszczególnych zadań i gier, które można wykorzystać na lekcji, natomiast w drugiej części znajdują się materiały do skserowania. Kserówki są przygotowane do kserowania w formacie A5. Przede wszystkim są czarno-białe, co umożliwi uczniom indywidualizację, możliwość dorysowania lub pokolorowania według własnych upodobań. Tak samo zostały przygotowane karty do gry planszowej, gra planszowa i memory - wersja czarno-biała na ksero, ale jest również gotowa wersja kolorowa.

Nauczyciel najlepiej zna swoją grupę. Dlatego nie należy się sztywno trzymać tego, co zostało tutaj zaprezentowane. Można zmieniać kolejność ćwiczeń, zmienić zadania na inny typ, który bardziej odpowiada w danej grupie.

Niech ta publikacja będzie inspiracją do tworzenia własnych materiałów i możliwością rozwijania własnej kreatywności.



Przygotowanie

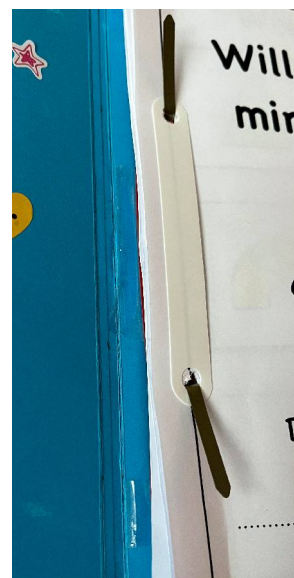
Warto przyjrzeć się przed rozpoczęciem pracy z tekstem słownictwu, strukturom gramatycznym i problemom, które się tam pojawiają. W ten sposób możemy sobie podzielić pracę, żeby nauka sprawiała uczniom radość i była przyjemna, a nie wprawiała dziecko w zakłopotanie, frustrację i niechęć.

W bajce „*Willst du mit mir spielen?*” słownictwo skupia się wokół kształtów (*Dreieck, Strich, Stern, Bogen, Pfeil, Punkt*) i przymiotników (*groß, klein, dünn, dick, eckig, bunt, schwarz, rund, schnell, langsam, perfekt*). Z gramatycznego punktu widzenia mamy stopniowanie przymiotników (*groß, größer, der Größte*) i konstrukcja zdania „*ich bin zu...*”, „*du bist nicht zu...*”. To wszystko zatopione jest w historii Punkt, który szuka kogoś, z kim mógłby się pobawić. Niestety spotyka się z odmową, ponieważ jest ZA..., gdy druga postać jest NAJ...Nie każdy musi być naszym przyjacielem, nie spodobamy się wszystkim na tej planecie, ale dla najbliższych nam osób zawsze będziemy idealni.

Uczniowie, zwłaszcza ci najmłodsi, lubią mieć coś swojego, coś własnego. Dlatego materiały zostały tak zaprojektowane, aby uczniowie mogli zrobić swoją własną książkę - opracowanie lektury. Mogą wpinać materiały do segregatora, skoroszytu lub do wcześniej przygotowanej teczki. W ten sposób uczniowie mają wszystkie zadania w jednym miejscu i niczego nie pogubią.

Idee!

Można rozpocząć pracę od zrobienia teczki. Twardą kolorową kartkę A4 zginamy na pół i w środku przy zgięciu przyklejamy wąsy skoroszytowe.



Słownictwo

Aby bajka została jak najlepiej zrozumiana przez naszych uczniów, warto rozpocząć od wprowadzenia i utrwalenia słownictwa. Na początku warto skupić się na głównych bohaterach książki.

WPROWADZENIE SŁOWNICTWA - FIGURY

1. Gestenwörterbuch

Nauczyciel wprowadza nowe słownictwo wykorzystując tylko gesty i słowo.

1. „Narysować” w powietrzu trójkąt i powiedzieć „DREIECK” - uczniowie naśladują nauczyciela i powtarzają słowo.

2. „Narysować” w powietrzu prostą kreskę z góry na dół i powiedzieć „STRICH” - uczniowie naśladują nauczyciela i powtarzają słowo. Z każdym kolejnym słowem wracamy do poprzednich i utrwalamy.

3. Teraz, gdy uczniowie znają nowe słowa można zwiększyć tempo. Nauczyciel coraz szybciej wypowiada słowa i robi coraz krótsze przerwy między podawanymi słówkami.

4. Kolejnym etapem jest „Richtig-Falsch” - sprawdzamy, czy uczniowie rozróżniają nowe słowa. Zasady są takie same jak na początku. Nauczyciel pokazuje gest i mówi słowo, a uczniowie powtarzają za nim, ale tym razem uczniowie muszą być bardziej uważni, ponieważ nauczyciel „może się pomylić”. Nauczyciel specjalnie pokazuje np.

trójkąt, a mówi „STRICH”. Zadaniem uczniów jest wtedy nie naśladować nauczyciela i powiedzieć „FALSCH”. Następnie nauczyciel prosi o pokazanie prawidłowego gestu do wypowiedzianego słowa.

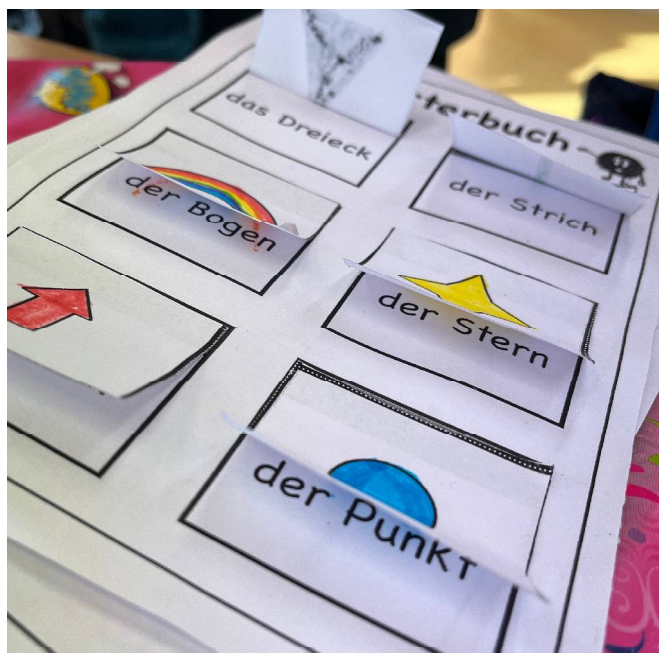
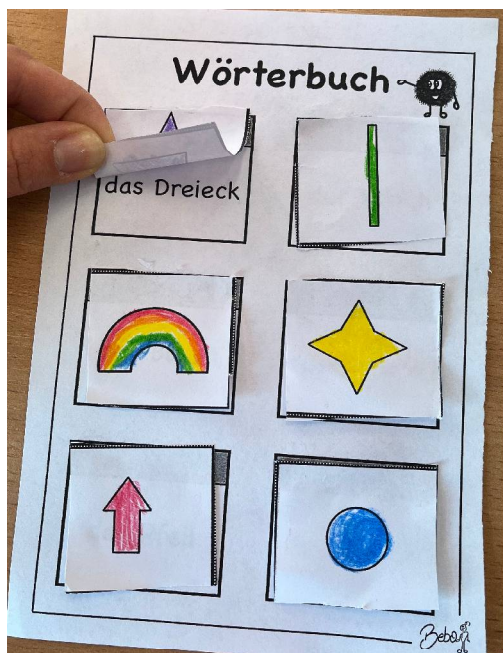
Achtung!

Im szybciej,
tym większa
zabawa!

2. Wörterbuch

Po ustnym wprowadzeniu słownictwa możemy rozdać uczniom pierwsze dwie strony książeczki- stronę tytułową i pierwszą stronę słowniczka.

Uczniowie wycinają obrazki ze strony „*Wörterbuch naklejki*” i przyklejają je na stronę „*Wörterbuch*” w taki sposób, że można zobaczyć, co jest napisane pod obrazkiem.



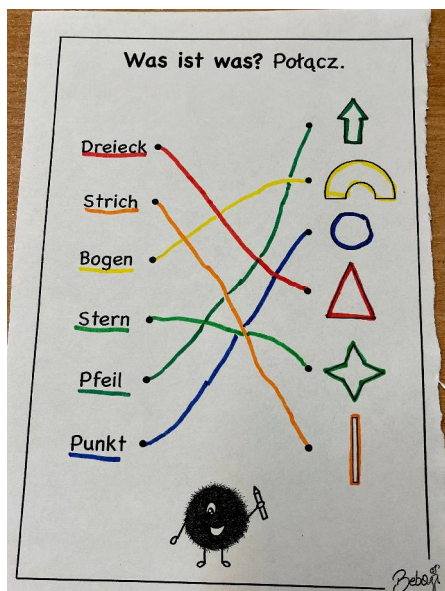
ĆWICZENIA

Ćwiczeń utrwalających słownictwo jest wiele i należy je dobrać do danej grupy uczniów. W tej publikacji jest kilka propozycji do wykorzystania na lekcji.

Ćwiczenia i karty pracy są tak przygotowane, aby można było je skserować uczniom i przekazać do pracy własnej. Można je również wykorzystać do pracy metodą stacji lub jako sposób sprawdzania (np. kartkówka).

1. Was ist was?

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi kserówki. Zadaniem uczniów jest połączenie napisu z odpowiednim obrazkiem. Najlepiej zaznaczać każdą parę innym kolorem, żeby nie było wątpliwości, co z czym zostało połączone.



Idee!

Karty pracy można zalaminować i na lekcji uczniom dać mazaki do tablic suchościeralnych, aby połączyli wyraz z obrazkiem.

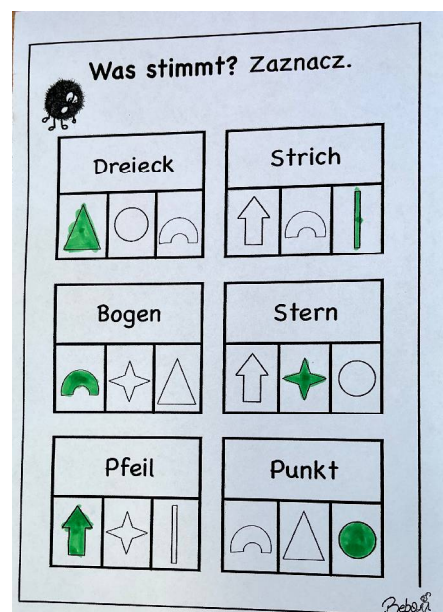
2. Was stimmt?

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi kserówki. Zadaniem uczniów jest zaznaczenie poprawnej odpowiedzi poprzez zakolorowanie poprawnej figury zielonym kolorem.

Idee!

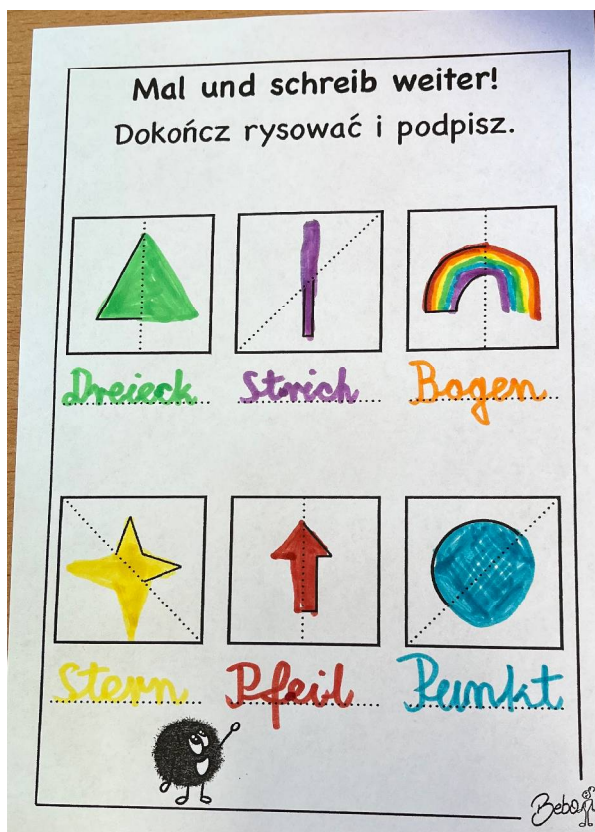
Kartę pracy można powiększyć, zalaminować i wyciąć zadania.

Następnie na lekcji uczniowie klamerkami mogą zakryć niepoprawny obrazek zostawiając tym samym poprawny obrazek odsłonięty.



3. Mal und schreib!

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi kserówkę. Uczniowie kończą rysować figurę i podpisują ją po niemiecku. Każda figura może być pokolorowana w dowolny sposób.



WPROWADZENIE SŁOWNICTWA - PRZYMOTNIKI

1. Poznaj bohaterów; Hallo! Ich bin...

Jest to zadanie utrwalające nazwy figur, ale również wprowadzające nowe słownictwo-przymiotniki.

Przed rozdaniem kserówek nauczyciel przygotowuje pięć kartek z tekstem, który znajduje się również na kartach pracy:

1. Hallo! Ich bin Dreieck. Ich bin groß.
2. Hallo! Ich bin Strich. Ich bin dünn.
3. Hallo! Ich bin Bogen. Ich bin bunt.
4. Hallo! Ich bin Stern. Ich bin eckig.
5. Hallo! Ich bin Pfeil. Ich bin schnell.

Należy jeszcze przygotować pięć obrazków z kserówki „*Poznaj bohaterów*”. Jeśli uczniowie potrafią czytać, nauczyciel może rozdzielić między uczniów teksty i obrazki (uczniom, którzy jeszcze nie potrafią czytać należy rozdać tylko obrazki). Następnie uczeń (albo nauczyciel) czyta tekst i przyczepia magnesem do tablicy. Uczeń, który ma odpowiadający tekstowi obrazek podchodzi do tablicy i przyczepia obok. Nauczyciel zadaje pytania uczniom, co oznaczają nowe słowa. Uczniowie starają się na podstawie dołączonych do tekstu obrazków wytłumaczyć, co one oznaczają.

Po wyjaśnieniu nauczyciel rozdaje uczniom kserówki, które uzupełniają tak, jak jest to pokazane na tablicy.

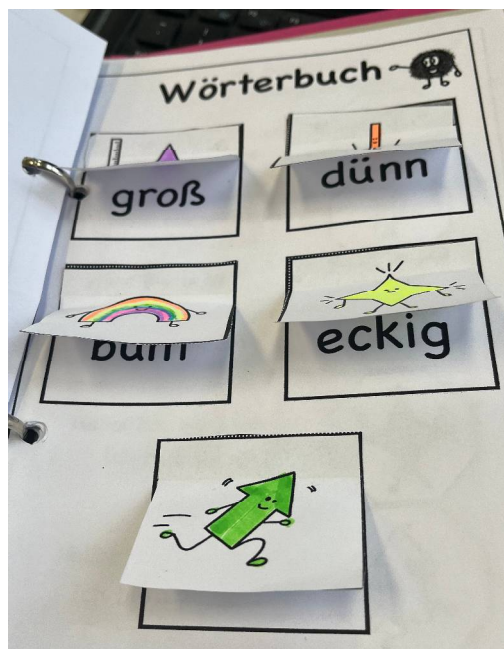


2. Gestenwörterbuch

Warto w tym momencie wrócić i powtórzyć nazwy figur i odpowiadające im gesty zanim dodamy kolejne słowa. Postępujemy tak samo, jak poprzednim razem - pokazujemy duży (można stanąć na palcach i wyciągnąć ręce do góry) i mówimy „GROSS”, a uczniowie powtarzają naśladując nauczyciela. Wprowadzamy słowa *groß*, *dünn*, *eckig*, *schwarz*, *schnell* i *rund*.

3. Wörterbuch

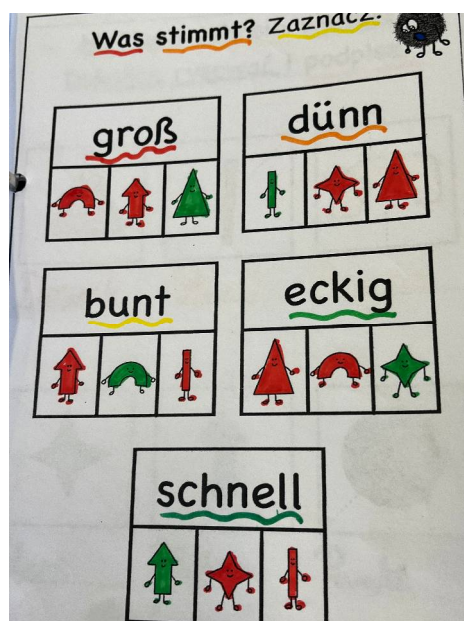
Nauczyciel rodza ucniom kserówki „*Wörterbuch*” z przymiotnikami i „*Wörterbuch - naklejki*”. Uczniowie postępują tak samo, jak za pierwszym razem. Wycinają obrazki i przyklejają na odpowiadający im napis w taki sposób, że można odchylić obrazek i przeczytać, co jest napisane pod spodem.



ĆWICZENIA

4. Was stimmt?

Nauczyciel rozdaje uczniom kserówkę, których zadaniem jest zaznaczyć poprawną odpowiedź, kolorując na zielono poprawną figurę.

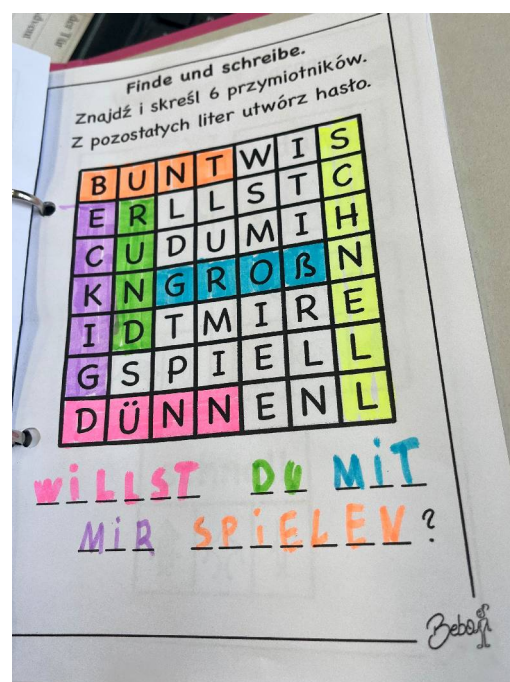


Idee!

Kartę pracy można tak samo przygotować, jak poprzednią wersję i można wykorzystać na lekcji podsumowującej np. w formie stacji.

5. Finde und schreibe

To karta pracy, którą uczniowie sami robią. Ich zadaniem jest zaznaczyć na kolorowo przymiotniki, które poznali. Litery, które zostały, utworzą hasło i należy je wpisać po kolei w wyznaczone pod wykreśłanką miejsca.



WPROWADZENIE SŁOWNICTWA - ANTONIMY

1. Wörterbuch

To trzecia i ostatnia strona słowniczka, która przedstawia przeciwieństwa do poznanych przymiotników: *klein*, *dick*, *rund*, *schwarz*, *langsam*. Uczniowie otrzymują stronę ze słowniczkiem, na którym są narysowane postacie, które już poznali.

Pod obrazkami są napisy np. *groß ≠ klein*. Zadaniem uczniów jest dorysowanie postaci, która zobrazuje przeciwieństwo znanych przymiotników.



Tipp!

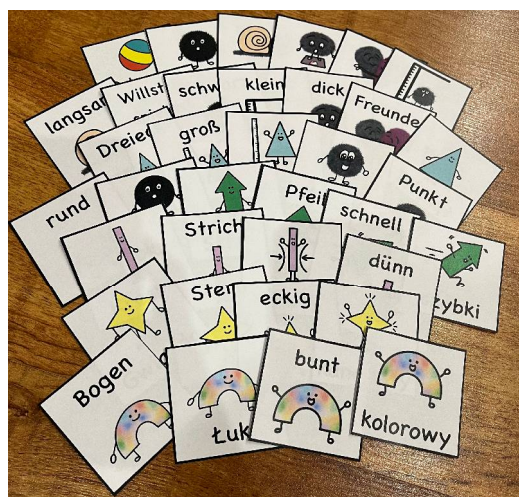
Najlepiej narysować ślimaka do „langsam” - będzie to nawiązanie do ilustracji z bajki.

2. Memory

Nauczyciel przygotowuje memory i rozdaje uczniom gotowe zestawy. Na początku w ramach utrwalenia uczniowie wspólnie z nauczycielem układają karty kładąc przed sobą pary najpierw polsko-niemieckie, a potem przymiotniki o przeciwnym znaczeniu.

Idee!

Gdy uczniowie mają przed sobą rozłożone karty, nauczyciel może wywoływać postać lub przymiotnik, a zadaniem uczniów jest podniesienie poprawnego obrazka do góry.



ĆWICZENIA

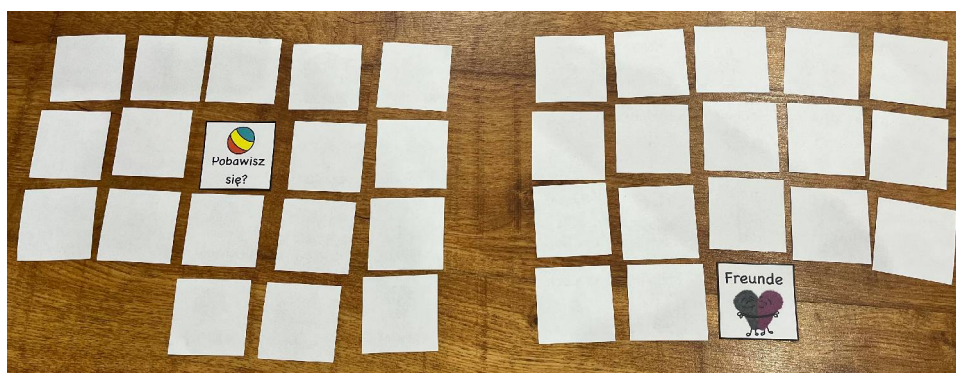
1. Memory

Po wprowadzeniu i utrwaleniu uczniowie mogą sobie zagrać w memory. Można zaproponować różne wersje tej gry:

-tradycyjna: karty są odwrócone obrazkami i napisami do dołu. Każdy po kolei odkrywa dwie karty. Jeśli nie tworzą pary (polski-niemiecki), karty odkłada się na miejsce obrazkami do dołu. Jeśli odkryte karty tworzą parę, można zabrać obydwie karty. Osoba, która znalazła parę, może jeszcze raz odkryć dwie karty.

-wersja szybka: karty dzielimy na dwie grupy - napisy i obrazki. Napisy po polsku kładziemy np. po lewej stronie, a po prawej obrazki z napisami po niemiecku. Wszystko oczywiście obrazkami do dołu. W ten sposób uczeń odkrywa jedną kartę z lewej strony i jedną kartę z prawej strony. Jeśli uczeń odkrył parę, to może ją zabrać i odkryć kolejne dwie karty. Jeśli nie znalazł pary, odkłada karty obrazkiem do dołu i następna osoba w kolejce szuka pasujące do siebie karty.

-„Pacnij parę!”: w tej wersji chodzi o refleks i spostrzegawczość i każdy może zdobyć parę, nawet jeśli to nie jest jego kolej. Karty są odwrócone obrazkami do dołu. Każdy po kolei odkrywa dwie karty. Karty odkrywamy szybkim i zdecydowanym ruchem. Jeśli wybrane karty nie tworzą pary (polski-niemiecki), zostają na stole odkryte. Następna osoba w kolejce odkrywa jedną kartę po drugiej. Jeśli na stole pojawią się dwie odkryte karty, które tworzą parę, to każdy z uczestników gry może zdobyć punkt - należy jak najszybciej pacnąć karty. Osoba, która jako pierwsza zakryje dłońmi poprawną parę, może ją zabrać. Kolejną kartę odkrywa osoba, która jako ostatnia zdobyła punkt.



2. Finde den Weg

Jest to karta pracy, którą uczniowie wykonują sami. W labiryncie wyrazów uczniowie muszą zakolorować przymiotniki. Droga nie może pójść na skos. Zaznaczone wyrazy należy wykorzystać, żeby uzupełnić zadanie pod labiryntem - uczniowie tworzą pary o przeciwnym znaczeniu.

Finde den Weg.
Znajdź drogę przez labirynt
zaznaczając tylko przymiotniki!

eckig	schnell	Stern	Punkt
Pfeil	dick	Dreieck	Bogen
Dreieck	rund	klein	Strich
Stern	Bogen	langsam	groß
Strich	Pfeil	Punkt	dünn

Wypisz słowa z labiryntu
tworząc pary o przeciwnym znaczeniu.

groß ≠ klein
dick ≠ dünn
schnell ≠ langsam
eckig ≠ rund

Bebau

Przedstawienie historii

Bycie nauczycielem w szkole często wymaga wyjście z własnej strefy komfortu. Przedstawienie bajki, jest jedną z takich sytuacji. Można przeczytać uczniom historię i pokazywać obrazki, żeby rozumieli, co się dzieje. Można puścić film (jeśli jest dostępny) i go następnie omówić. Trochę bardziej wymagające jest opowiadanie bajki za pomocą teatrzyku kamishibai. Należy przygotować wcześniej obrazy, które przedstawia historię i „dopowiadać” sens za pomocą głosu i gestów. Jednak wydaje się, że najciekawsze są bajki opowiadane za pomocą „samego siebie”, czyli gestami, ruchem, głosem. Nauczyciel wtedy musi znać całą historię na pamięć i przygotować sobie wcześniej jakieś rekwizyty. Bajka opowiedziana w taki sposób zachwyci każdego ucznia i będzie uważnie śledził wszystko, co nauczyciel będzie robił.

Po przedstawieniu warto z uczniami przeanalizować treść bajki i ją omówić. Pozwólmy również na to, aby to uczniowie opowiadali za nas po polsku, co zrozumieli. Jeśli przedstawiamy za pomocą obrazków, kamishibai, czy rekwizytów to można zaprosić ucznia, aby przedstawił fragment bajki, który zrozumiał, następny fragment kolejny uczeń itd. Najlepiej na następnej lekcji znowu przedstawić historię, tym razem już po niemiecku i powoli zachęcać uczniów do opowiadania razem z nauczycielem. Na początek mogą to być tylko odpowiedzi na pytania nauczyciela:

„Also geht Punkt los und sucht einen Spielkameraden.

Zu wem geht Punkt?

(nauczyciel pokazuje obrazek z trójkątem, a uczniowie odpowiadają).

Punkt geht zu Dreieck und fragt: Willst du mit mir spielen?

Und was sagt Dreieck? (Uczniowie odpowiadają: Nein, nein, nein!).”

Na kolejnej lekcji uczniowie mogą już przejąć z pomocą nauczyciela wszystkie odpowiedzi, a nauczyciel przejmuje rolę narratora. Możemy uczniom pomagać w opowiadaniu historii odwołując się do *Gestenwörterbuch*, który wszyscy znają.

Po przeczytaniu

STOPNIOWANIE PRZYMOTNIKÓW

W bajce pojawia się stopniowanie: „*Ich bin groß, größer, der Größte von allen!*” i do tego nawiązuje kolejne zadanie.

Najpierw nauczyciel przypomina uczniom fragmenty bajki, w których *Dreieck*, *Strich*, *Stern*, *Bogen* i *Pfeil* siebie opisują. Za pomocą gestów nauczyciel naprowadza uczniów, żeby zrozumieli znaczenie słów „*groß, größer, der Größte; dünn, dünner, der Dünkste; eckig, eckiger, der Eckigste; bunt, bunter, der Bunteste; schnell, schneller, der Schnellste*”.

Nauczyciel zadaje pytanie klasie: „*Wer ist der Größte/ der Kleinste/ ...?*”

Uczniowie z pomocą nauczyciela odpowiadają pełnym zdaniem: „*Tim ist der Größte.*”

Tipp!

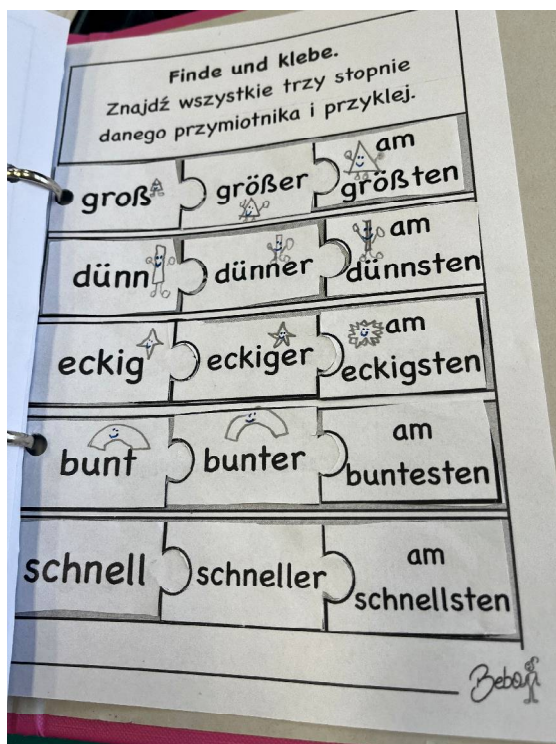
Można pytać o zwierzęta,
które są najszybsze,
najwolniejsze, ..., żeby nie
doszło do kłótni między
uczniami.

Finde und klebe

Nauczyciel rozdaje uczniom kserówki „*Finde und klebe*” i kserówki z naklejkami do tego. Jest to karta to pracy własnej.

Uczniowie wycinają pojedyncze elementy puzzli i układają ją w kolejności od stopnia równego do stopnia najwyższego. Po sprawdzeniu przez nauczyciela poprawności wykonanego zadania uczeń może przykleić to w wyznaczone miejsce na karcie pracy.

Na lekcji nie mamy zbyt dużo czasu na kolorowanie czy wycinanie. Jednak przy tym zadaniu warto trochę więcej czasu zaplanować na wycięcie wszystkich elementów puzzli. Jest to okazja do obserwacji, w jaki sposób uczeń radzi sobie z nożyczkami, czy starannie wycina, czy się denerwuje itd. Coraz więcej dzieci ma problemy z motoryką małą, a dzięki takim zadaniom można wychwycić ewentualne trudności.

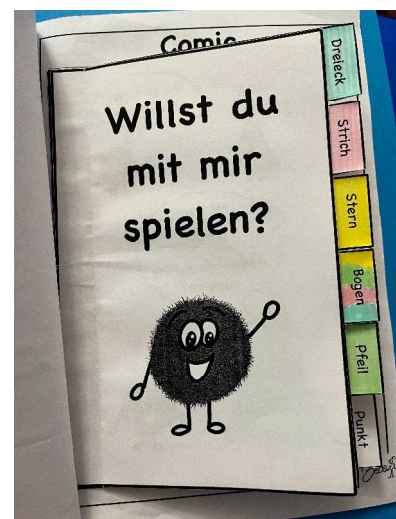


Idee!

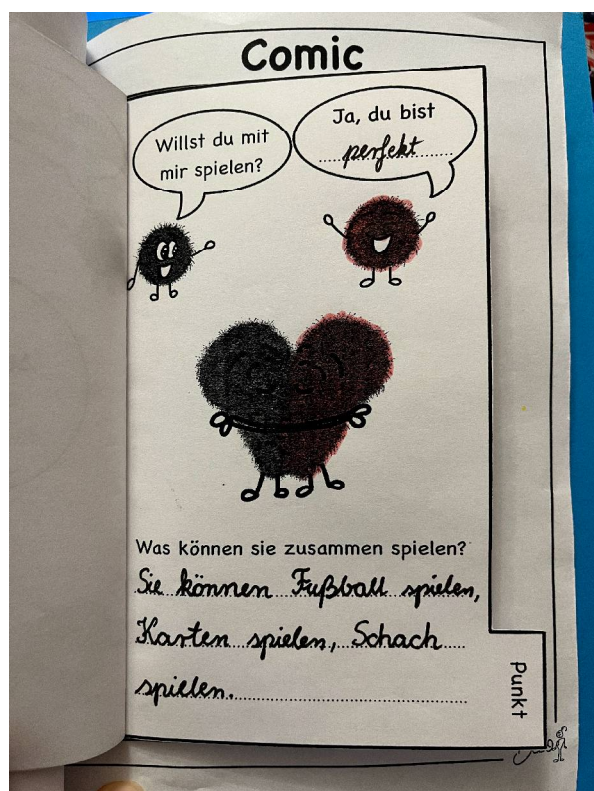
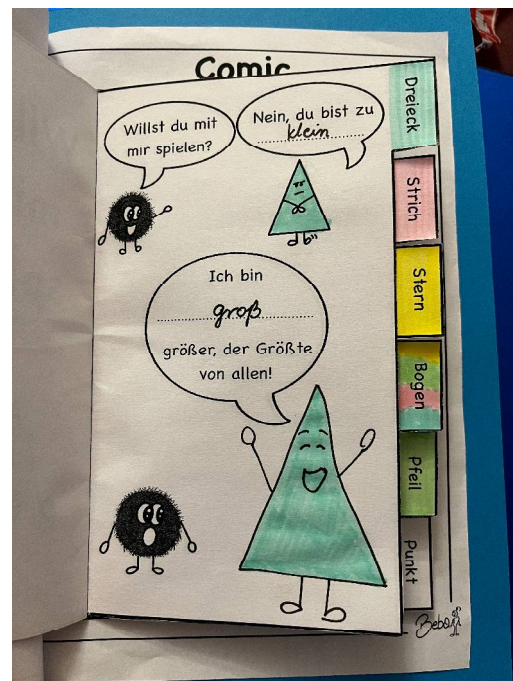
Można ułożyć przymiotniki w takiej kolejności, w jakiej pojawiały się w bajce. Dodatkowo można narysować postacie, które mówiły w ten sposób osobie:
Dreieck - groß
Strich - dünn
Stern - ...

COMIC

Jak już wspomniałam na początku, uczniowie lubią mieć coś swojego, zwłaszcza podczas omawiania lekturki. Teraz, gdy już znają całą bajkę, możemy przejść do zrobienia i uzupełnienia małego komiksu. Nie jest to tradycyjny komiks, ponieważ uczniowie mają już całą teczkę materiałów, więc można uczniom podsunąć pomysł „zakładkami”.



Rozdajemy uczniom kserówki komiksu. Strona, na której jest napisane „**Comic**”, jest naszą kartką, którą wpinamy do teczki. Na tej stronie będziemy przyklejać strony komiksu. Kolejne kserówki należy wyciąć wzdłuż linii i skleamy w kolejności, w jakiej Punkt odwiedzał inne postacie.



Na poszczególnych stronach komiksu uczniowie muszą uzupełnić brakujące informacje w dymkach oraz narysować, jak wygląda dana postać. Na ostatniej stronie - zakładka „*Punkt*” znajduje się dodatkowo pytanie „*Was können sie zusammen spielen?*”, na które najlepiej odpowiedzieć pełnym zdaniem.

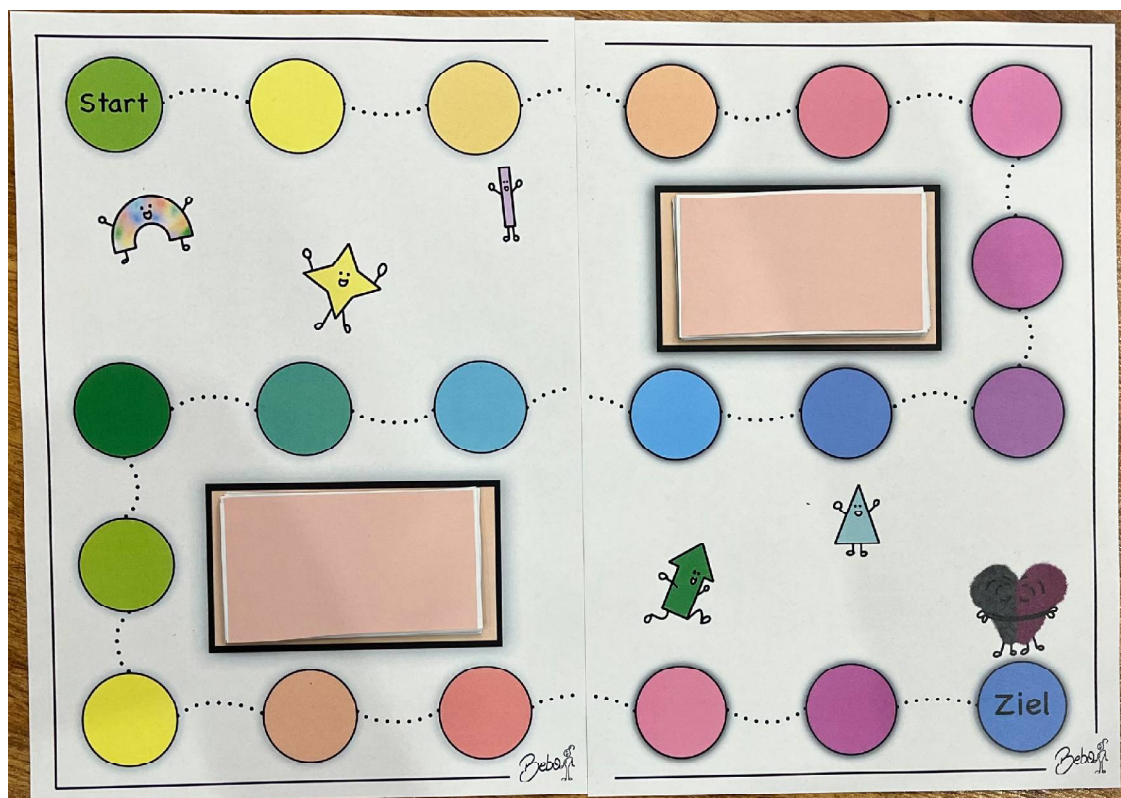
Tipp!

Jest to też dobry sposób na naukę w starszych klasach.

Takie zakładki pomagają w segregowaniu wiedzy, ich systematyzacji i utrwaleniu. Warto nawet w tych najmłodszych klasach podsuwać różne pomysły na naukę - lapbook, mapa myśli, fiszki i wiele wiele innych.

GRA PLANSZOWA

Najprzyjemniejszym sposobem na sprawdzenie wiedzy jest gra planszowa. Do gry potrzebna jest kostka do gry, pionki, karty i plansza. Najlepiej podzielić uczniów na czteroosobowe grupy, które będą ze sobą grać. Uczniowie ustalają kolejność, w jakiej będą rzucali kostką. Dana osoba, której jest kolej, rzuca kostką, przesuwa pionek o ilość wyrzuconych oczek i ciągnie jedną kartę. Jeśli dobrze odpowie, może zostać na polu, na którym stoi. Jeśli odpowiedź będzie niepoprawna musi się cofnąć o dwa pola. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do celu.



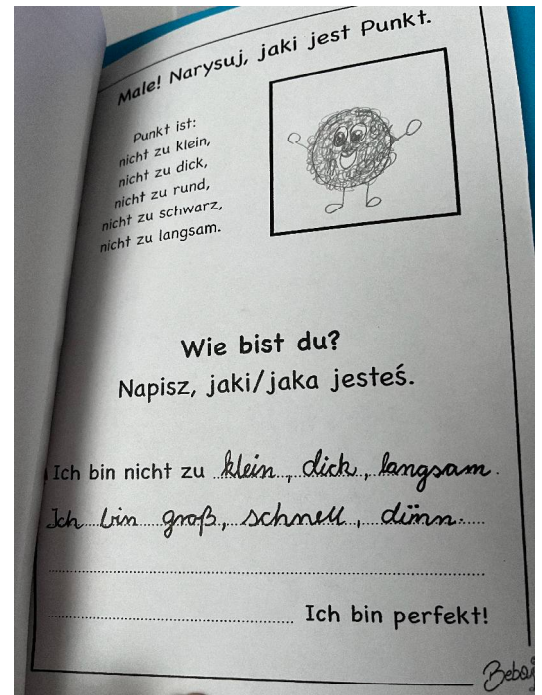
ODNIESIENIE DO SAMEGO SIEBIE

Na koniec warto jeszcze historię przenieść do rzeczywistości i odnieść to do sytuacji uczniów. Aspekt psychologiczny tej bajki jest dosyć szeroki i może być ona wykorzystywana w różny sposób, jednak w tej publikacji zakończymy omawianie lektury ostatnią kartką pracy:

Dajmy naszym uczniom trochę pewności siebie. Pokażmy im, że tacy, jacy są, są perfekci. Liczy się to, kim są i nie powinni nikogo wykluczać ze względu na wygląd lub jakieś cechy.

Na karcie pracy uczniowie rysują, jak sami sobie wyobrażają, jak wygląda Punkt. Następnie opisują siebie. Kończą zdanie „*Ich bin nicht zu...*” i piszą kolejne zdanie rozpoczynające się od „*Ich bin...*”.

Cały opis kończy zdanie „*Ich bin perfekt!*”.



I tego życzę każdemu, żeby zobaczył, że rzeczywiście jesteśmy idealni tacy, jacy jesteśmy!

Życzę przyjemnej pracy i wiele radości z tą historyjką!

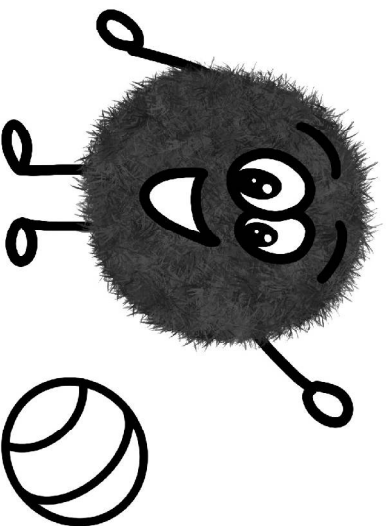
Pozdrawiam serdecznie

Beate Botor

„Bebo”



Willst du mit mir spielen?

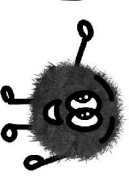


Dieses Buch gehört:

.....

Reborn

Wörterbuch



hier kleben

das Dreieck

hier kleben

der Strich

hier kleben

der Stern

hier kleben

der Bogen

hier kleben

der Pfeil

hier kleben

der Punkt

Reborn

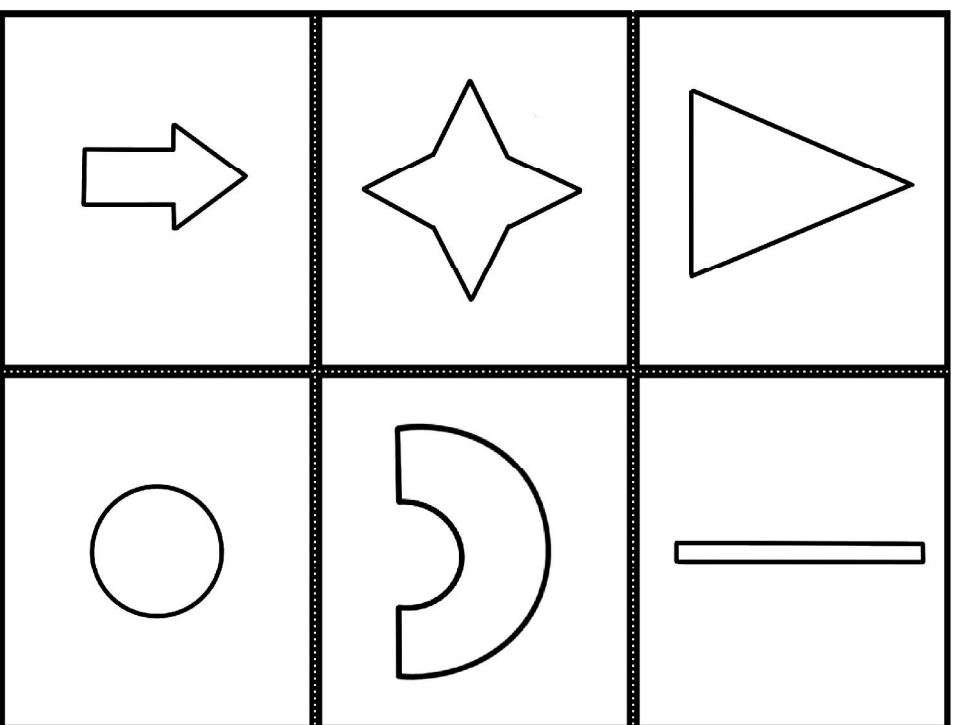
Wörterbuch – naklejki

Wytnij naklejki.

Przyklej je na odpowiednie słowa.

Posmaruj klej tylko tam, gdzie jest szare pole z napisem „hier kleben”.

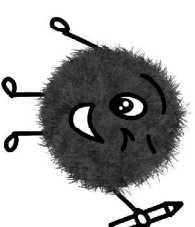
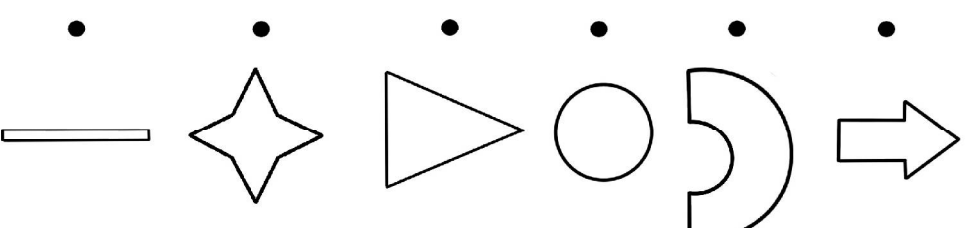
W ten sposób można uchylić obrazek i zobaczyć, co jest napisane pod spodem.



Reborn

Was ist was? Potącz.

- Dreieck •
- Strich •
- Stern •
- Bogen •
- Pfeil •
- Punkt •

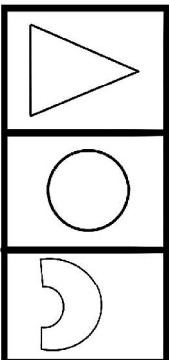


Reborn

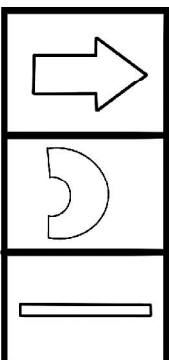


Was stimmt? Zaznacz.

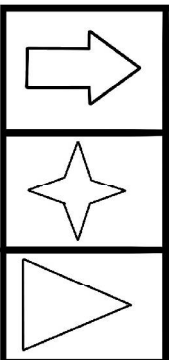
Dreieck



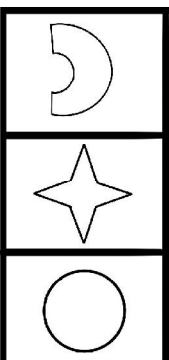
Strich



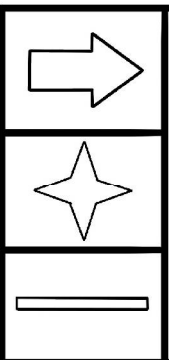
Stern



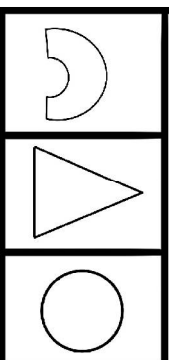
Bogen



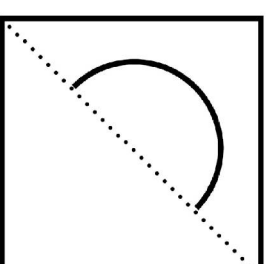
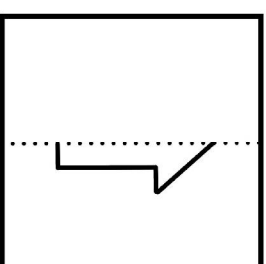
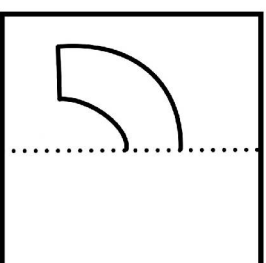
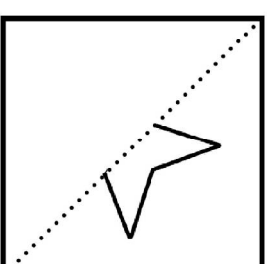
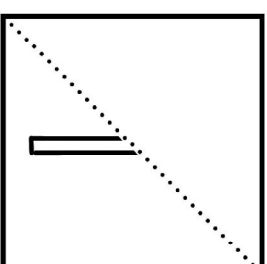
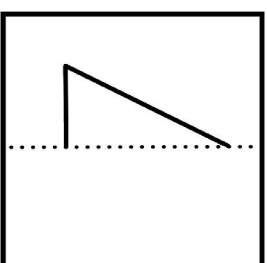
Pfeil



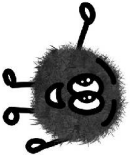
Punkt



Mal und schreib weiter!
Dokończ rysować i podpisz.



Wörterbuch



hier kleben

groß

hier kleben

dünn

hier kleben

eckig

hier kleben

bunt

hier kleben

schnell

Zeichnen

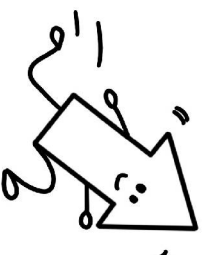
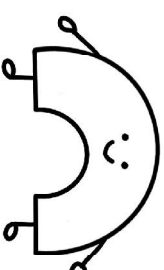
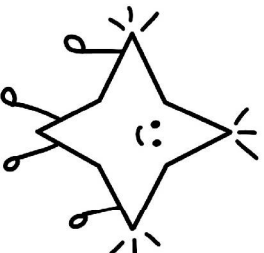
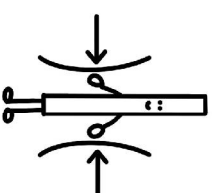
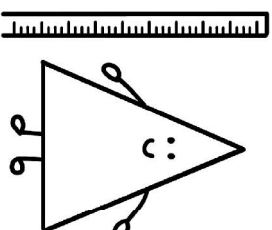
Wörterbuch – naklejki

Wytnij naklejki.

Przyklej je na odpowiednie słowa.

„hier kleben“.

W ten sposób można uchylić obrazek i zobaczyć, co jest napisane pod spodem.



Zeichnen

Poznaj bohaterów.

Klebi! Przyklej obrazki.

Hallo! Ich bin Dreieck.

Ich bin groß!

Hallo! Ich bin Strich.

Ich bin dünn!

Hallo! Ich bin Stern.

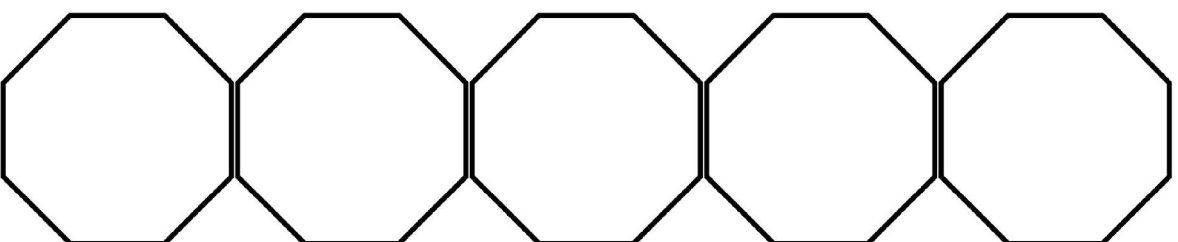
Ich bin eckig!

Hallo! Ich bin Bogen.

Ich bin bunt!

Hallo! Ich bin Pfeil.

Ich bin schnell!



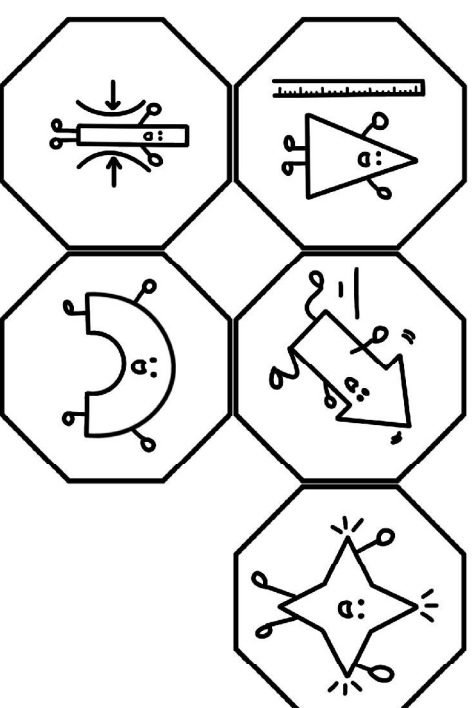
Reborn

Poznaj bohaterów – naklejki

Wytnij obrazki.

Przyklej obrazek obok opisu.

Pokoloruj obrazki. Zwróć uwagę, że jedna postać sama podpowiada, jak ją pokolorować!

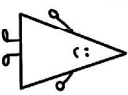


Reborn

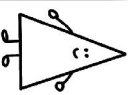
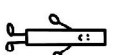
Was stimmt? Zaznacz.



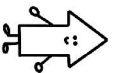
groß



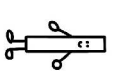
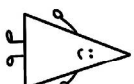
dünn



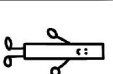
eckig



bunt



schnell



Finde und schreibe.

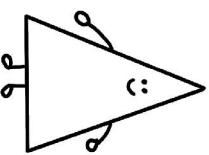
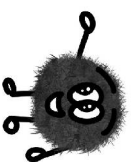
Znajdź i skreśl 6 przymiotników.

Z pozostałych liter utwórz hasło.

B	U	N	T	W	I	S
E	R	L	L	S	T	C
C	U	D	U	M	I	H
K	N	G	R	O	R	N
I	D	T	M	I	R	E
G	S	P	I	E	L	L
D	Ü	N	N	E	N	L

 ----- ?

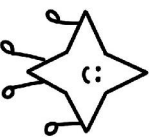
Wörterbuch



groß ≠ klein



dünn ≠ dick



eckig ≠ rund



bunt ≠ schwarz



schnell ≠ langsam



Finde den Weg.

Znajdź drogę przez labirynt
zaznaczając tylko przymiotniki!

eckig	schnell	Stern	Punkt
Pfeil	dick	Dreieck	Bogen
Dreieck	rund	klein	Strich
Stern	Bogen	langsam	groß
Strich	Pfeil	Punkt	dünn

Wypisz słowa z labiryntu

tworząc pary o przeciwnym znaczeniu.

≠

.....

.....

≠

.....

.....

≠

.....

.....

≠

.....

.....

Finde und klebe - naklejki.

Wytnij wszystkie części puzzli.

Ułóż je w taki sposób, aby trzy stopnie przymiotnika były w jednej linii,

np. duży-większy-największy.

groß	eckiger	am buntesten
dünn	bunter	am eckigsten
eckig	größer	am schnellsten
bunt	schneller	am dünnsten
schnell	dünnere	am größten

Bebo

Finde und klebe.

Znajdź wszystkie trzy stopnie danego przymiotnika i przyklej.

hier kleben
hier kleben
hier kleben
hier kleben
hier kleben

Bebo

Comic

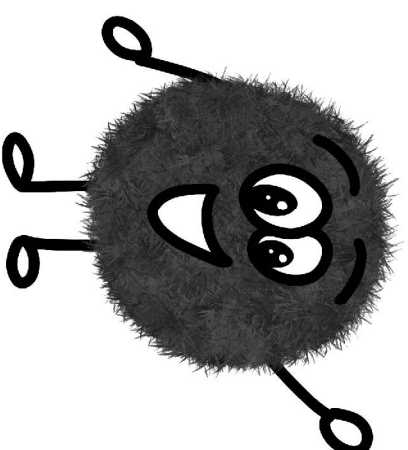
hier kleben

hier kleben

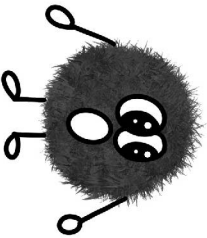
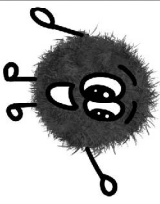
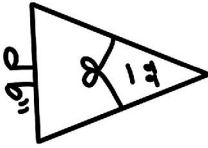
Przyklej tutaj karty
w prawidłowej kolejności.
Uzupełnij brakujące
słowa i obrazki.

Strona tytułowa. Wytnij i przyklej.

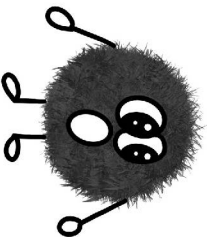
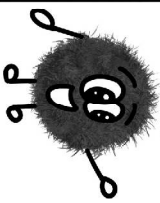
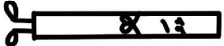
**Willst du
mit mir
spielen?**



Wytnij i wklej w odpowiedniej kolejności. Dorysuj brakującą postać.

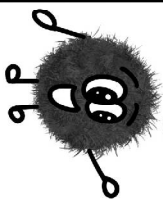
hier kleben	hier kleben
	 Willst du mit mir spielen? Nein, du bist zu Dreieck  Ich bin größer, der Größte von allen!

Wytnij i wklej w odpowiedniej kolejności. Dorysuj brakującą postać.

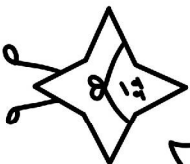
hier kleben	hier kleben
	 Willst du mit mir spielen? Nein, du bist zu Strich  Ich bin dünner, der Dünkste von allen!

Wytnij i wklej w odpowiedniej kolejności. Dorysuj brakującą postać.

hier kleben



Willst du mit
mir spielen?



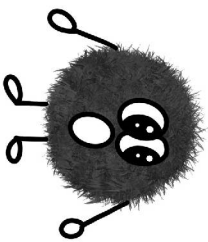
Nein, du bist zu
.....

Ich bin

.....
eckiger, der Eckigste
von allen!

Stern

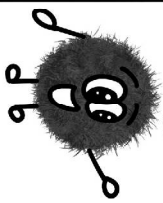
hier kleben



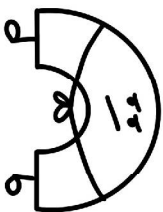
geburt

Wytnij i wklej w odpowiedniej kolejności. Dorysuj brakującą postać.

hier kleben



Willst du mit
mir spielen?



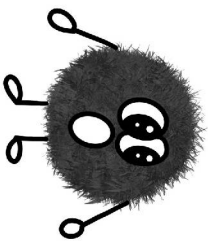
Nein, du bist zu
.....

Ich bin

.....
bunter, der Bunteste
von allen!

Bogen

hier kleben

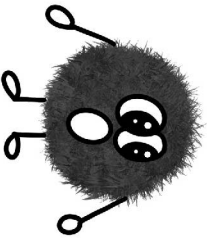


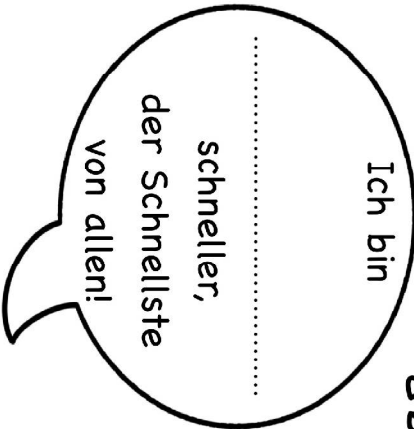
geburt

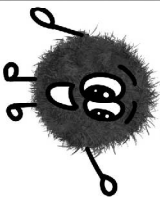
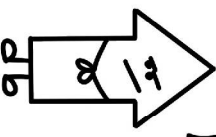
Wytnij i wklej w odpowiedniej kolejności. Dorysuj brakującą postać.

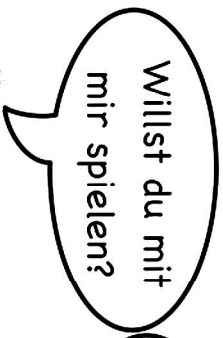
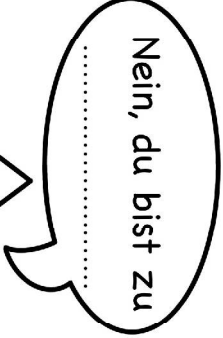
hier kleben

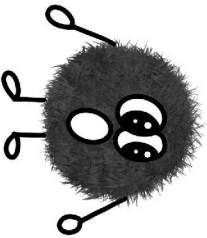
hier kleben

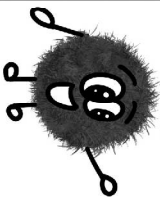


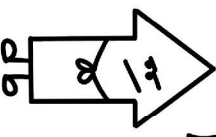


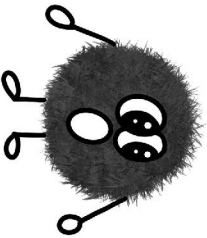



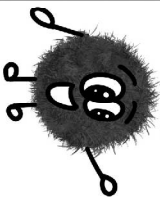



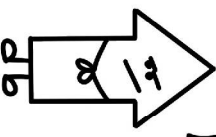


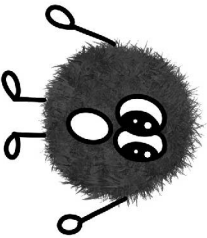


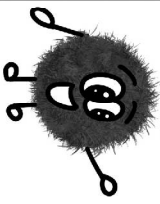


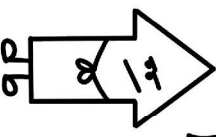


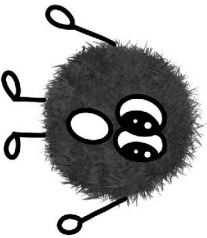


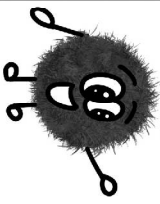


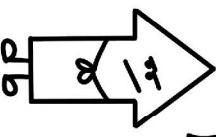


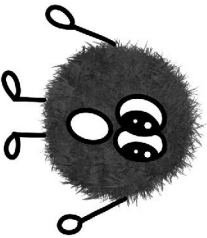


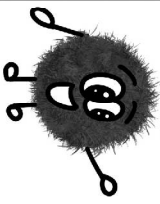


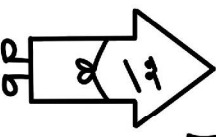


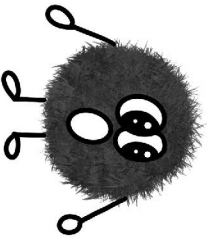


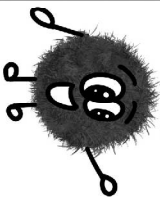


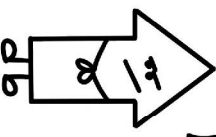


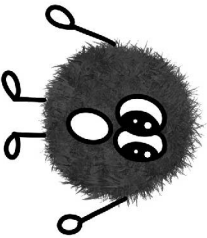


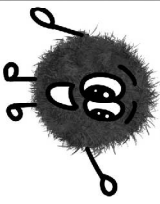


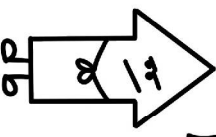


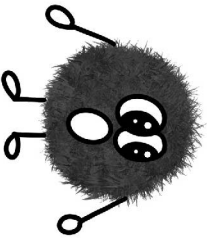


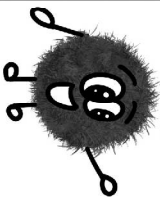


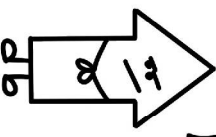


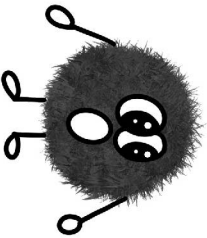


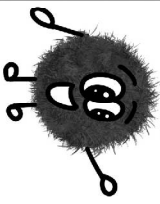


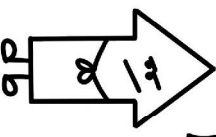


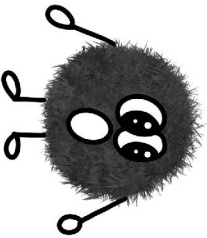


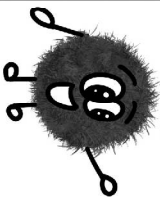


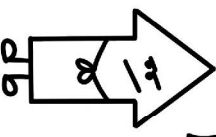


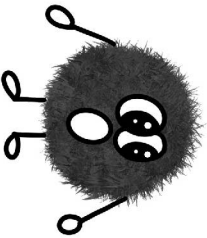


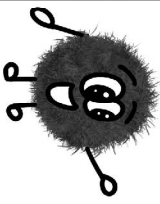


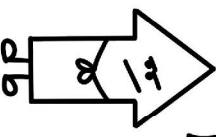


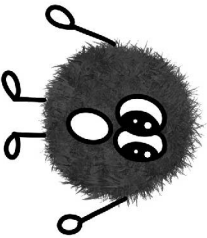


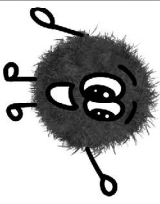


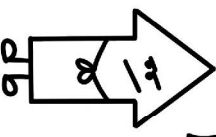


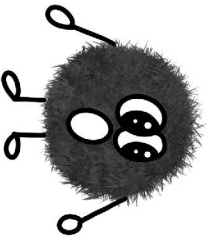


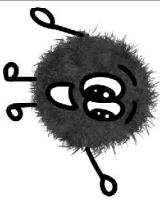


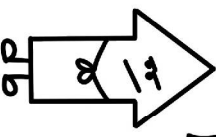


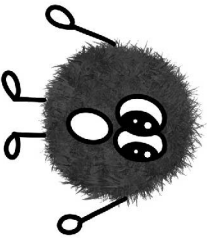


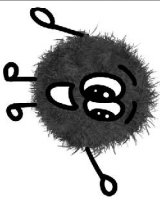


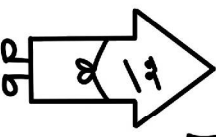


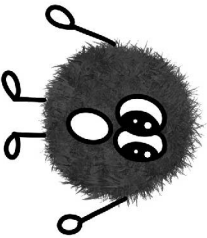


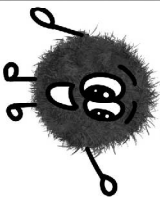


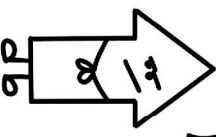


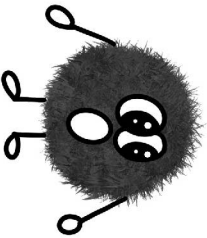


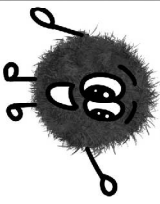


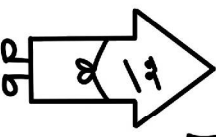


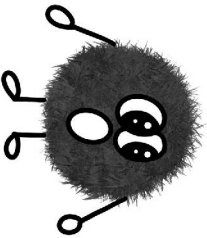


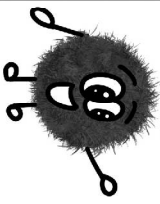


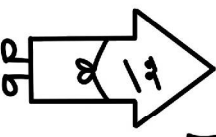


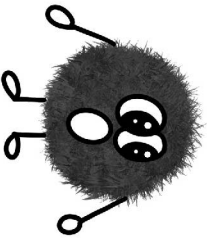


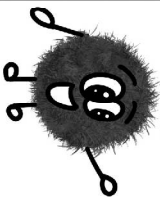


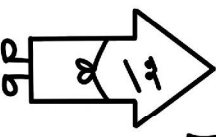


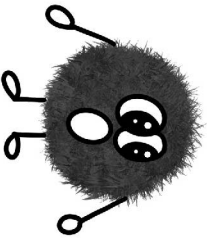


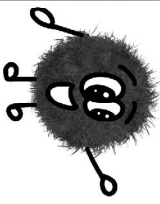


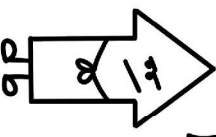


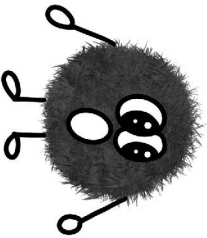


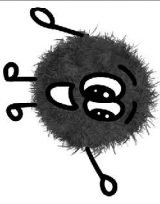


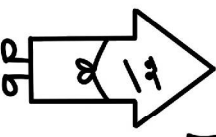


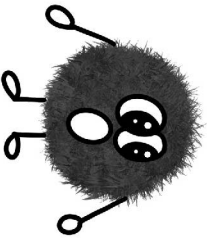


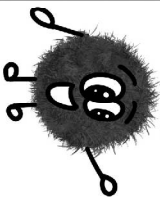


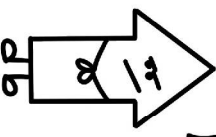


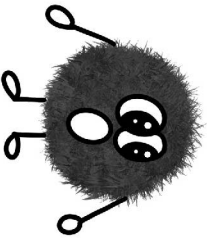


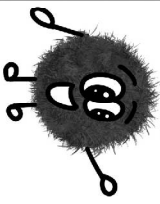


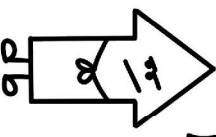


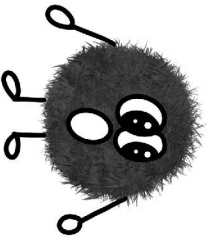


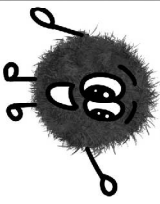


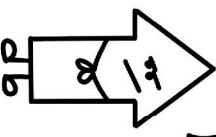


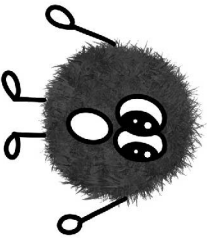


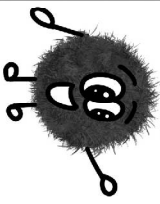


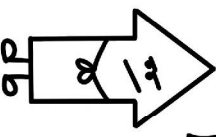


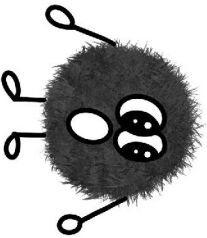


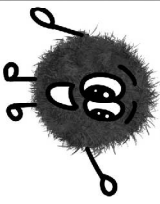


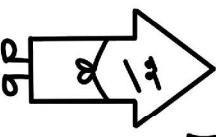


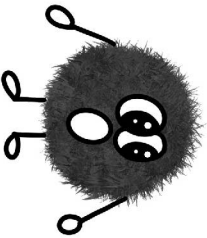


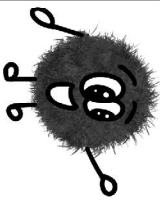


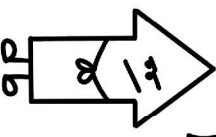


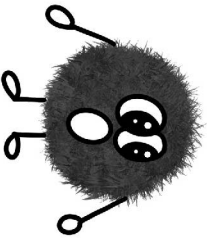


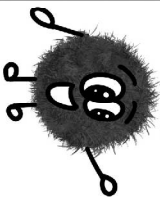


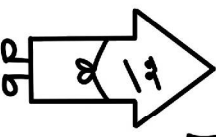


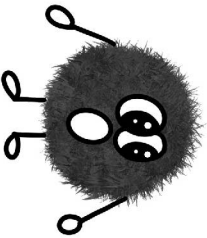


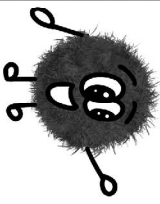


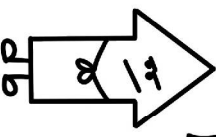


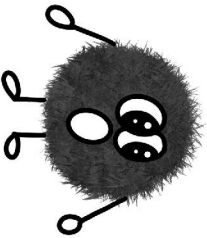


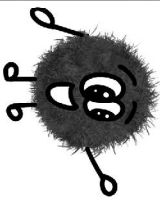


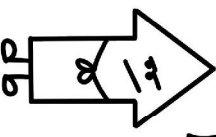


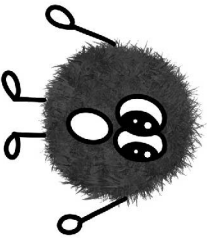


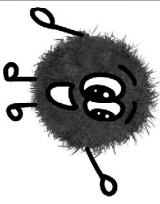


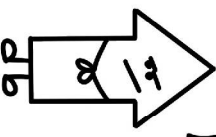


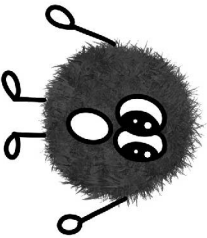


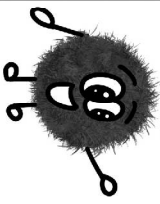


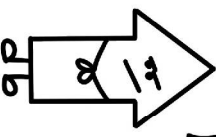


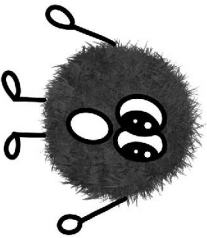


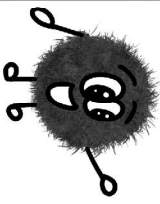


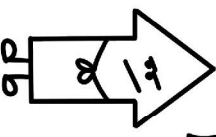


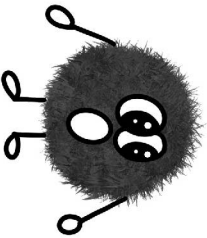


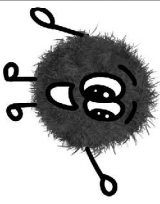


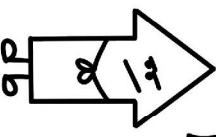


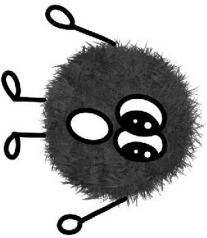


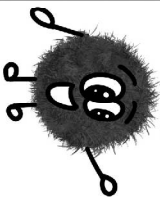


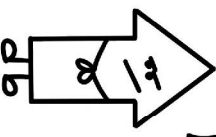


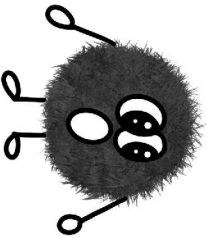


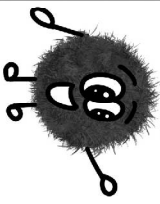


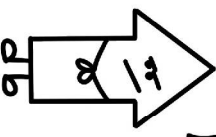


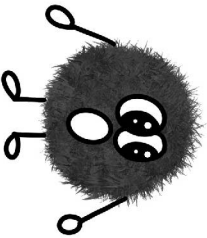


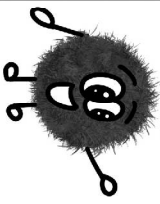


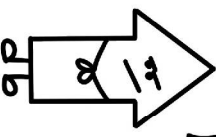


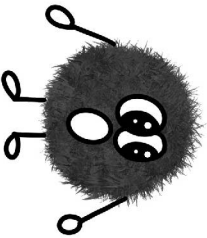


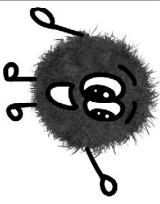


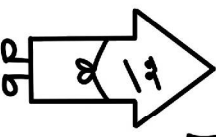


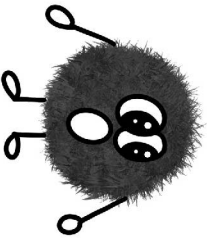


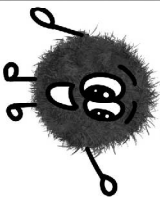


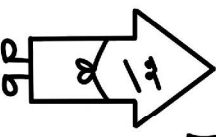


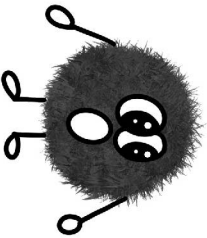


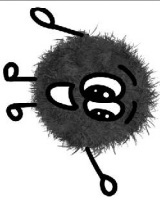


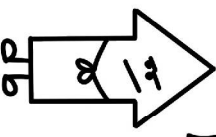


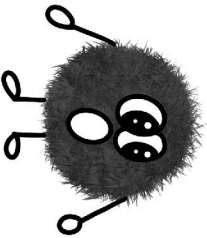


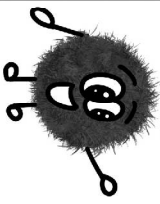


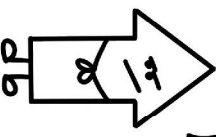


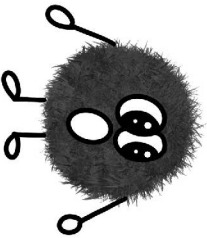


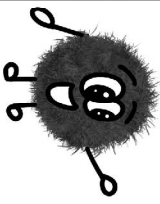


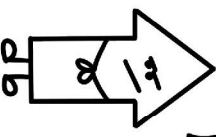


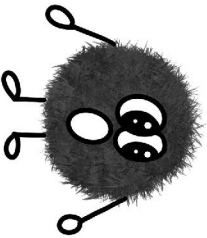


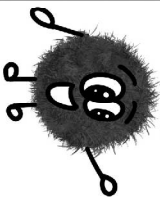


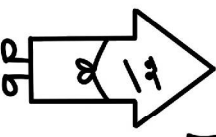


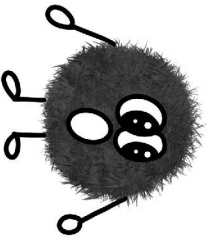


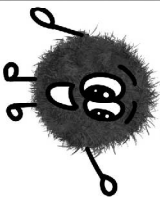


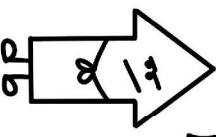


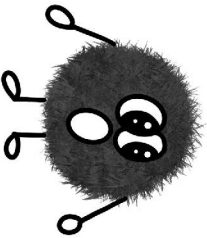


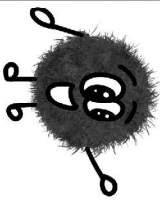


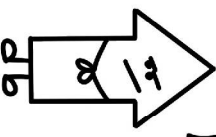


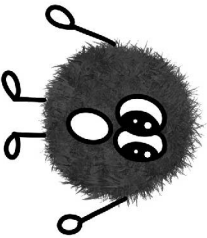


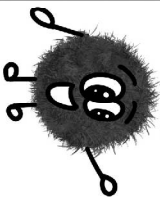


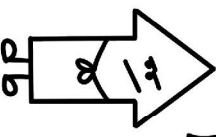


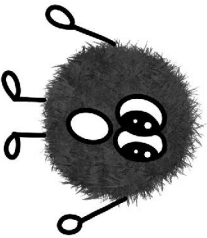


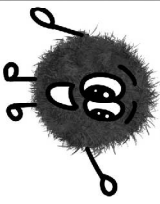


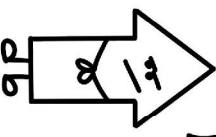


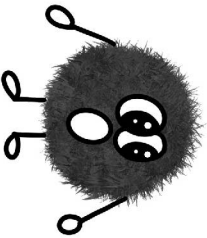


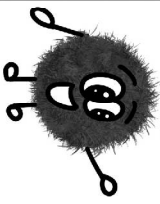


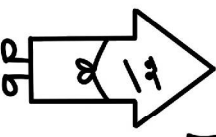


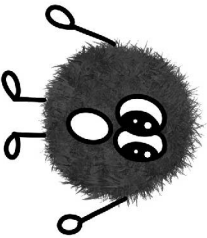


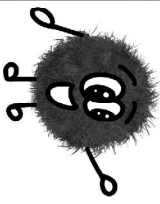


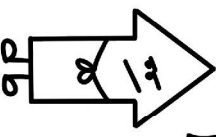


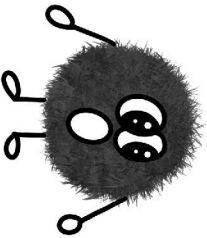


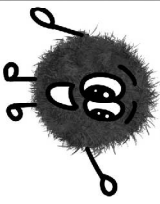


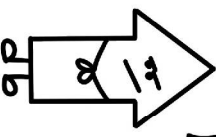


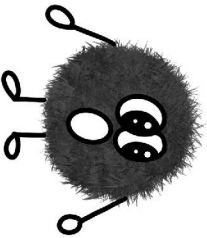


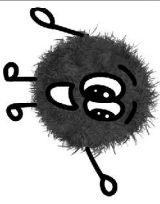


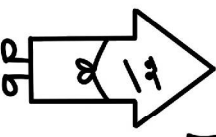


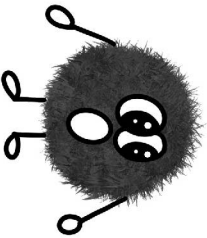


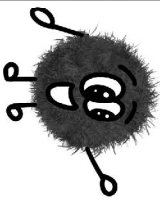


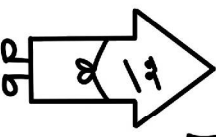


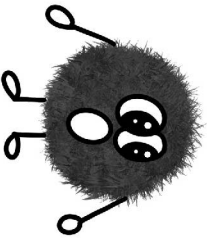


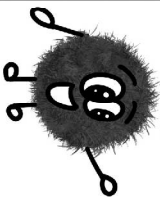


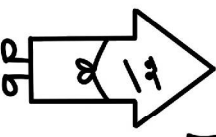


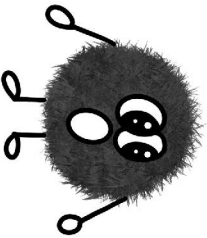


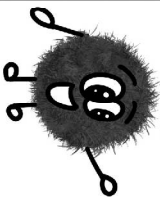


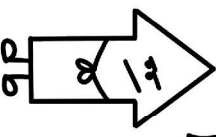


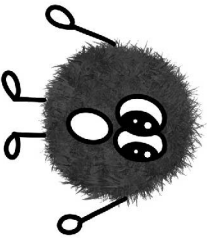


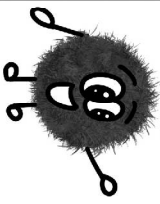


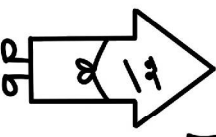


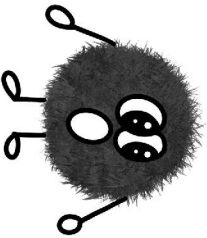


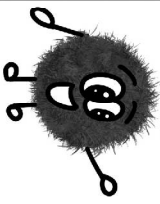


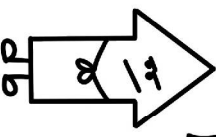


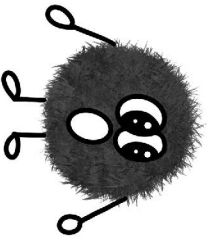


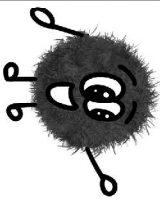


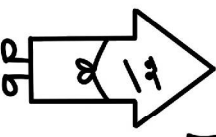


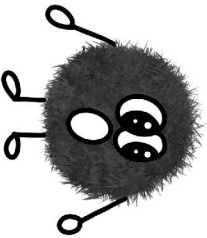


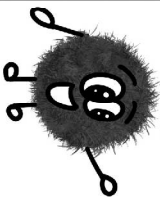


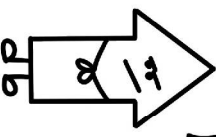


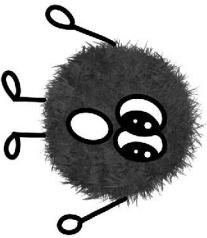


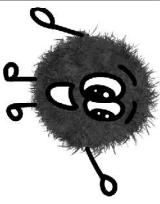


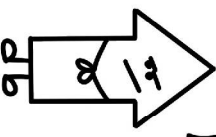


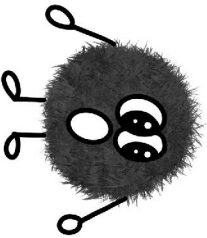


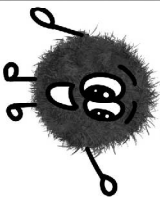


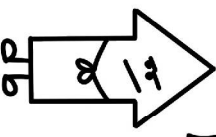


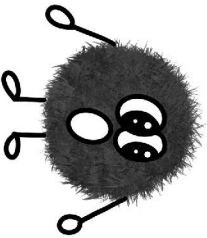


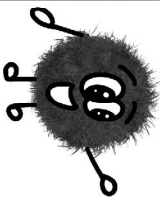


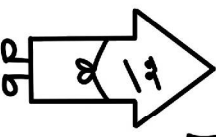


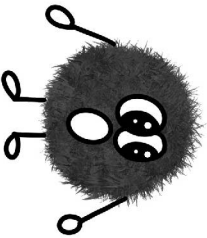


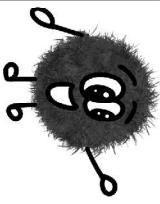


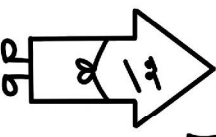


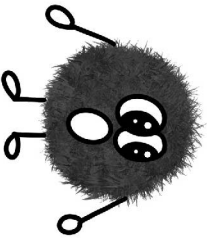


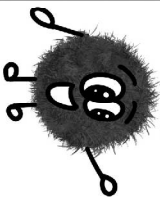


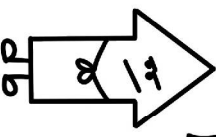


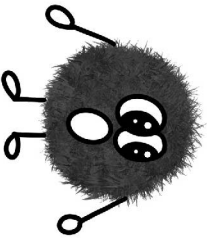


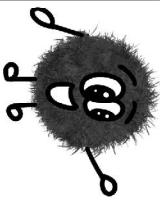


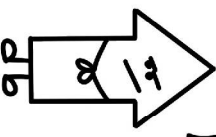


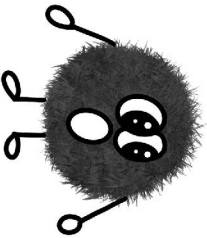


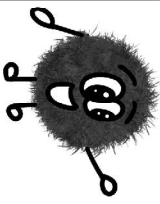


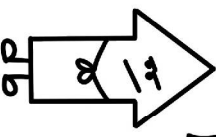


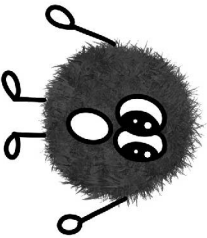


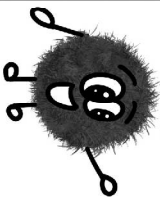


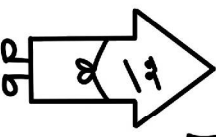


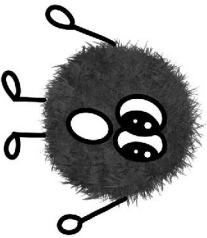


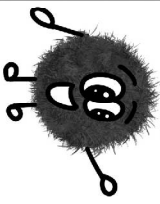


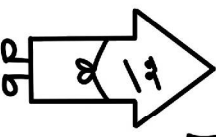


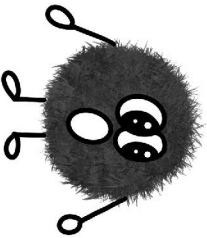


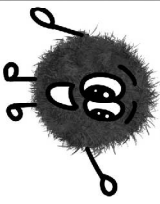












Male! Narysuj, jaki jest Punkt.

Punkt ist:

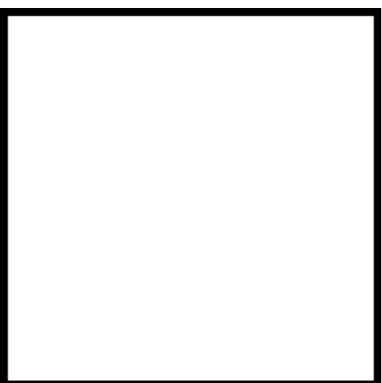
nicht zu klein,

nicht zu dick,

nicht zu rund,

nicht zu schwarz,

nicht zu langsam.



Wie bist du?

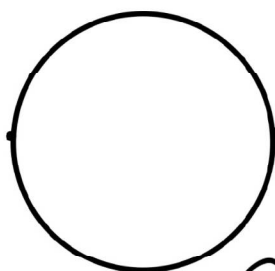
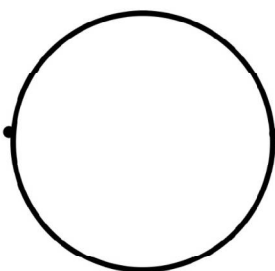
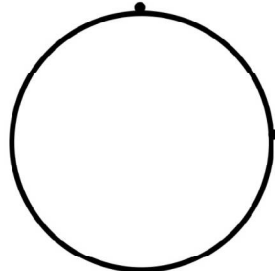
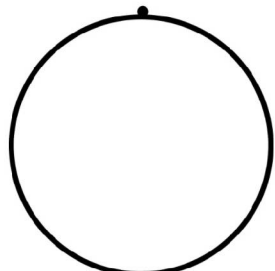
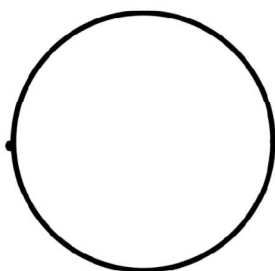
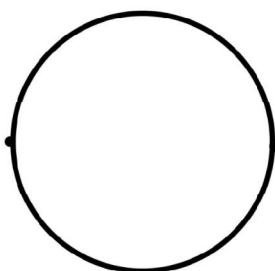
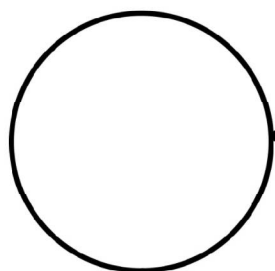
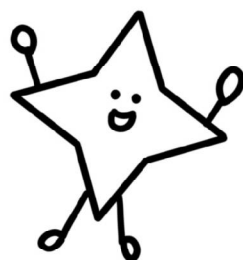
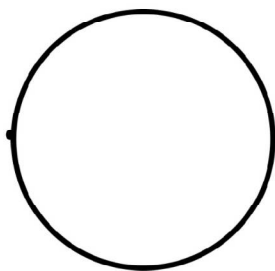
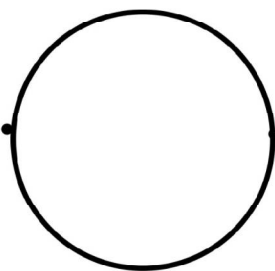
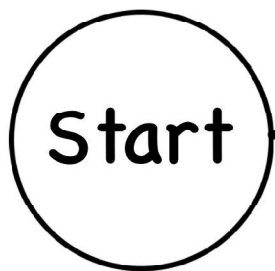
Napisz, jaki/jaka jesteś.

Ich bin nicht zu

.....

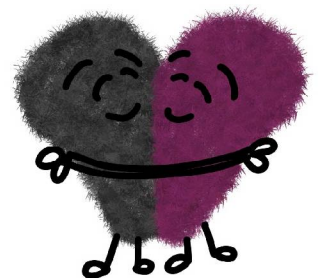
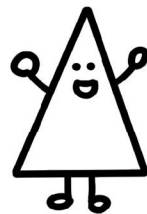
.....

..... Ich bin perfekt!



Karten

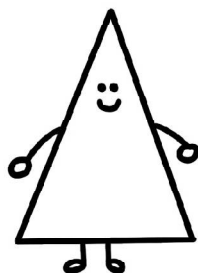
Ziel



Karty do gry planszowej

Karty należy wyciąć
i ułożyć napisem do dołu na planszy.

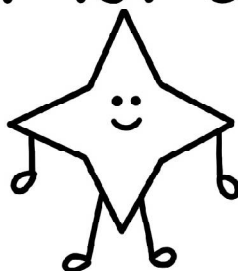
Wer ist das?



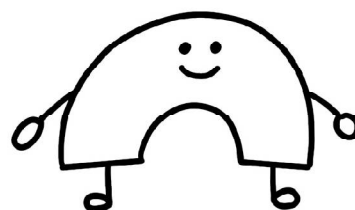
Wer ist das?



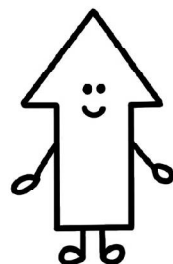
Wer ist das?



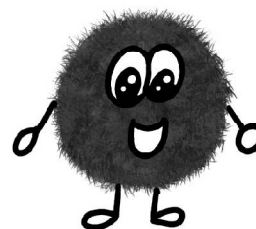
Wer ist das?



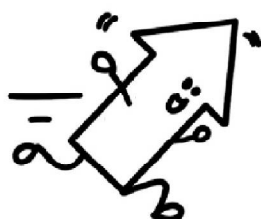
Wer ist das?



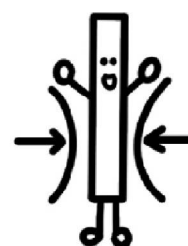
Wer ist das?



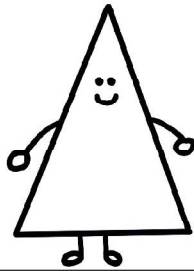
Wie ist Pfeil?



Wie ist Strich?



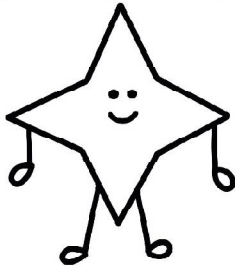
Wer ist das?



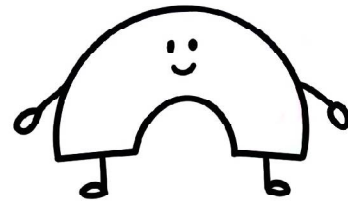
Wer ist das?



Wer ist das?

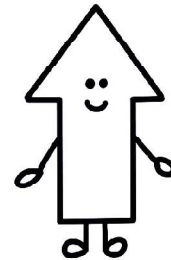


Wer ist das?

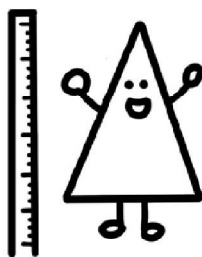


schnell $\neq$?

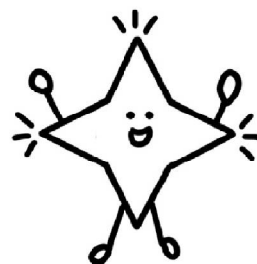
Wer ist das?



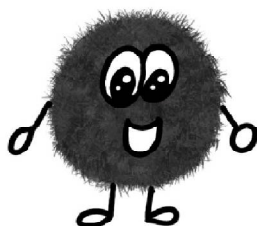
Wie ist Dreieck?



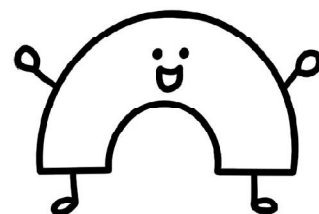
Wie ist Stern?



Wie ist Punkt?



Wie ist Bogen?



idealny?

czarny?

wolny?

kolorowy?

groß?

klein?

duży?

langsam?

okrągły?

szybki?

maty ?

gruby ?

chudy ?

kanciasty ?

dick ≠ ?

dünn ≠ ?

eckig ≠ ?

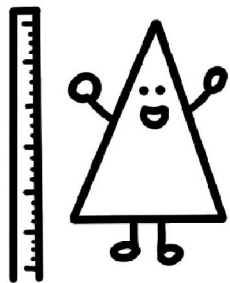
bunt ≠ ?

rund ≠ ?

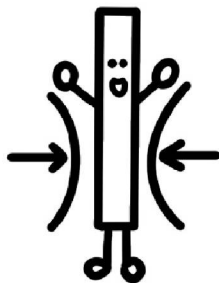
schwarz ≠ ?

Memorykarten

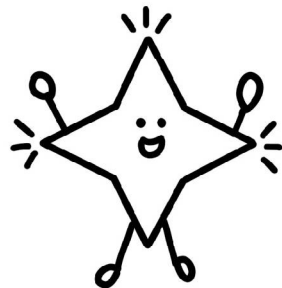
groß



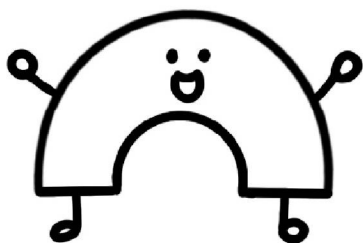
dünn



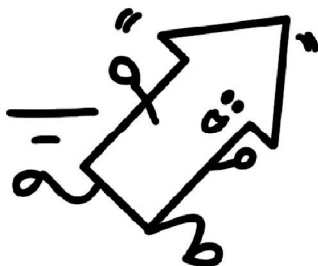
eckig



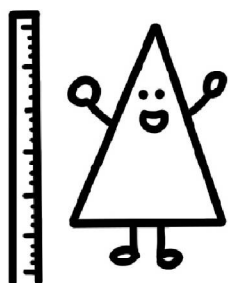
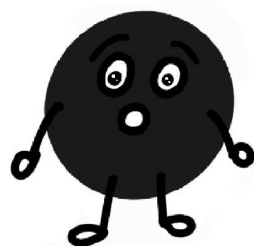
bunt



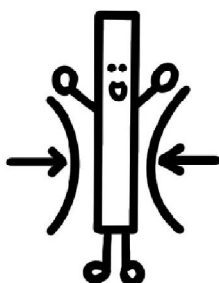
schnell



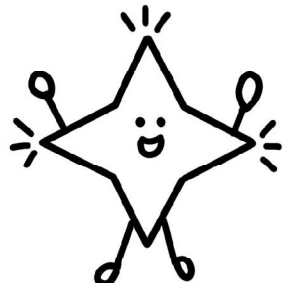
rund



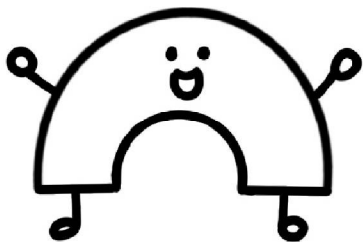
duży



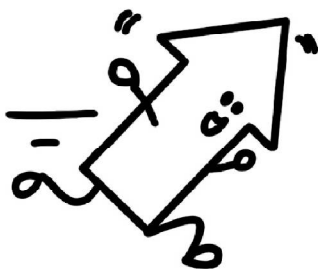
chudy



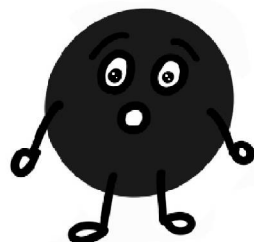
kanciasty



kolorowy



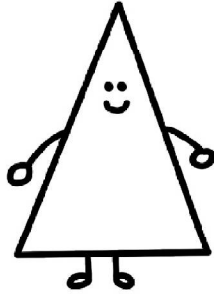
szybki



okrągły

Memorykarten

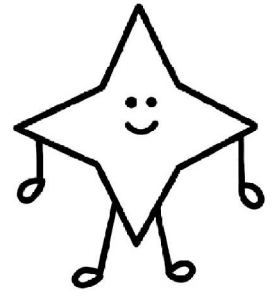
Dreieck



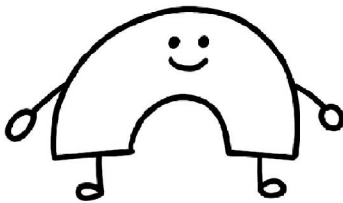
Strich



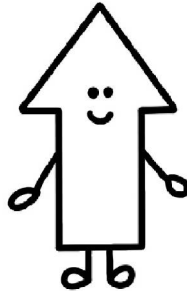
Stern



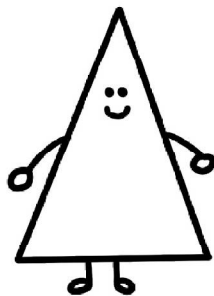
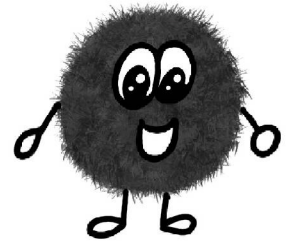
Bogen



Pfeil



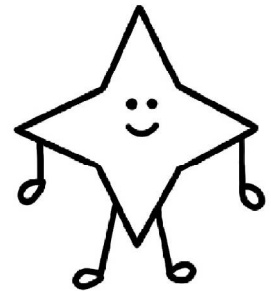
Punkt



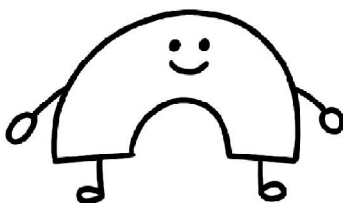
Trójkąt



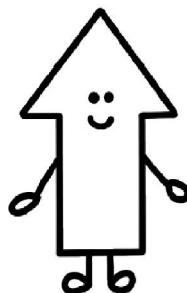
Kreska



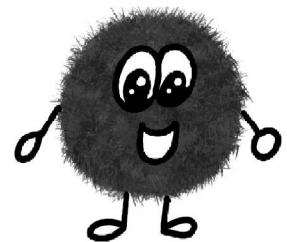
Gwiazda



Łuk



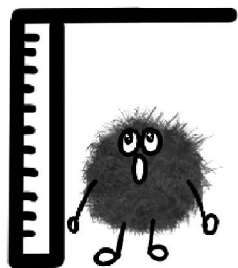
Strzała



Kropka

Memorykarten

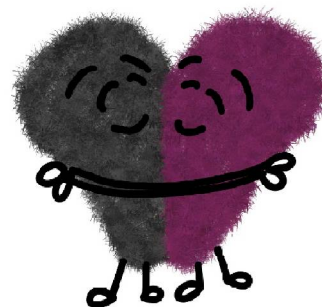
klein



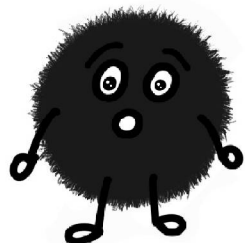
dick



Freunde



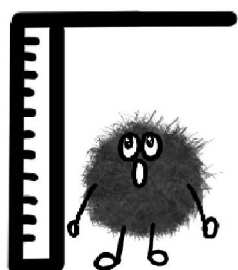
schwarz



langsam



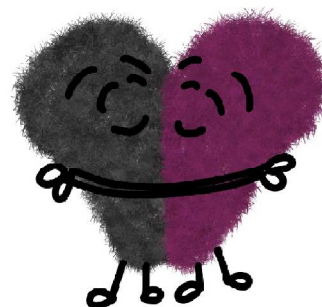
Willst du
spielen?



mały



gruby



przyjaciele



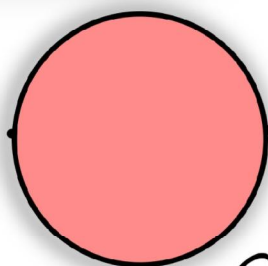
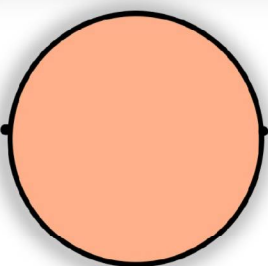
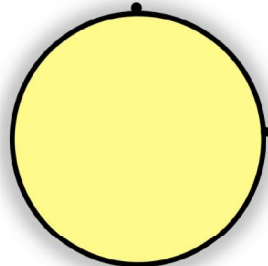
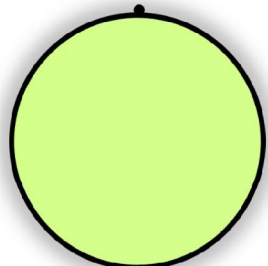
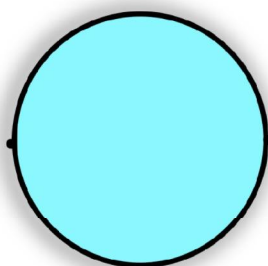
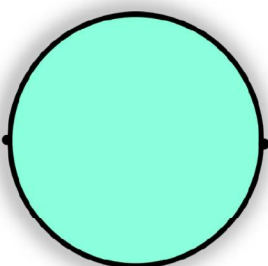
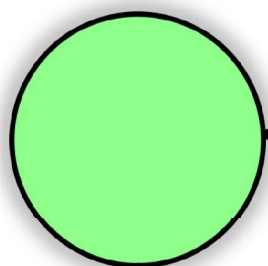
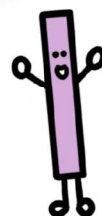
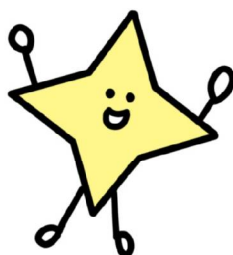
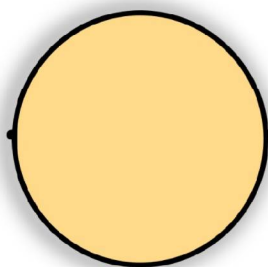
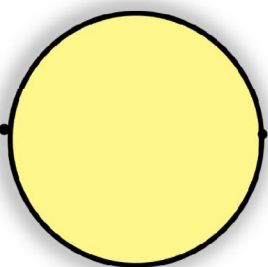
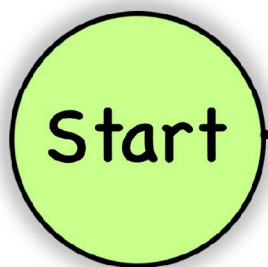
czarny



wolny

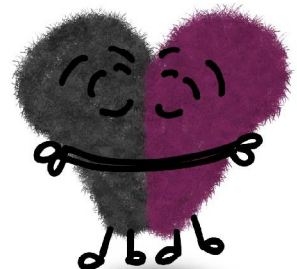
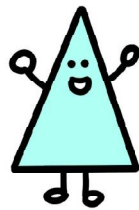


Pobawisz
się?



Karten

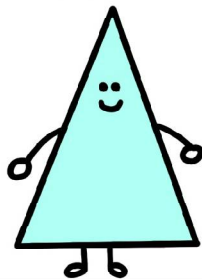
Ziel



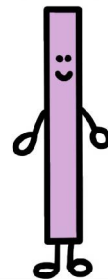
Karty do gry planszowej

Karty należy wyciąć
i ułożyć napisem do dołu na planszy.

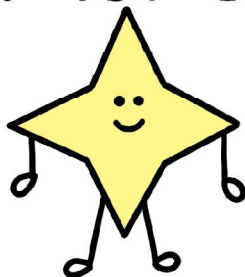
Wer ist das?



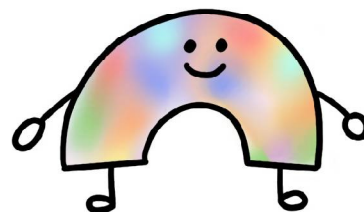
Wer ist das?



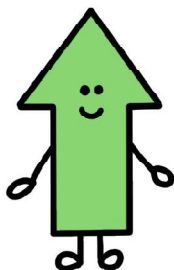
Wer ist das?



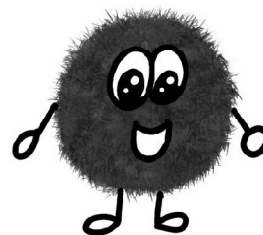
Wer ist das?



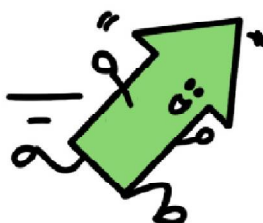
Wer ist das?



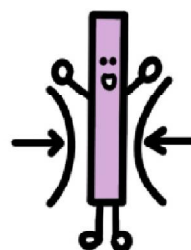
Wer ist das?



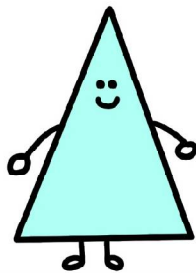
Wie ist Pfeil?



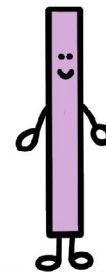
Wie ist Strich?



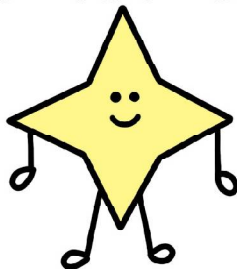
Wer ist das?



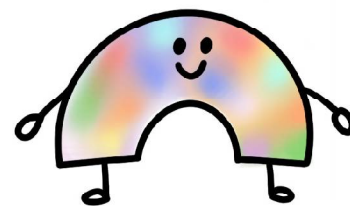
Wer ist das?



Wer ist das?

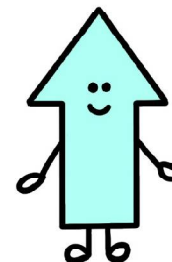


Wer ist das?

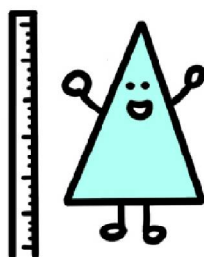


schnell $\neq$?

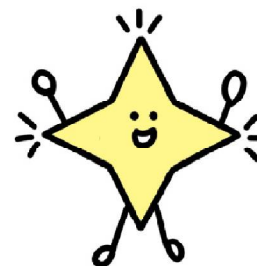
Wer ist das?



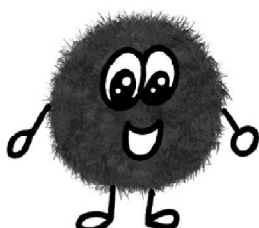
Wie ist Dreieck?



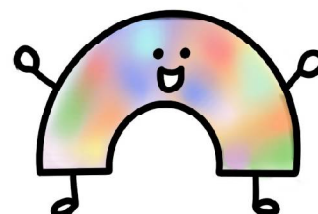
Wie ist Stern?



Wie ist Punkt?

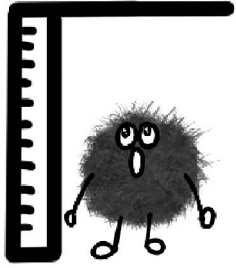


Wie ist Bogen?

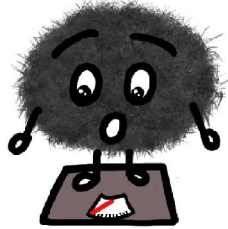


Memorykarten

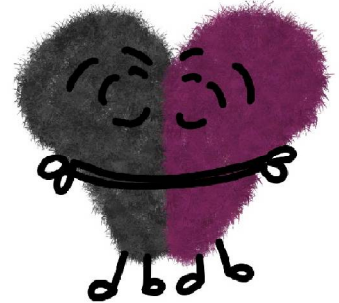
klein



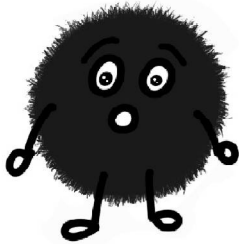
dick



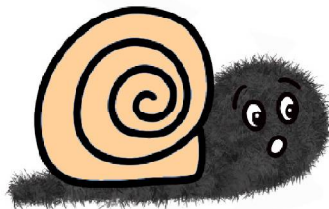
Freunde



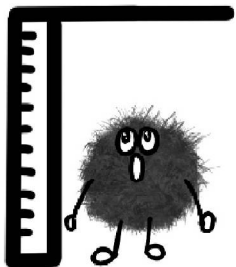
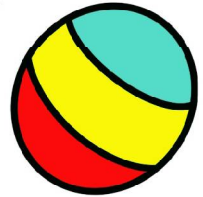
schwarz



langsam



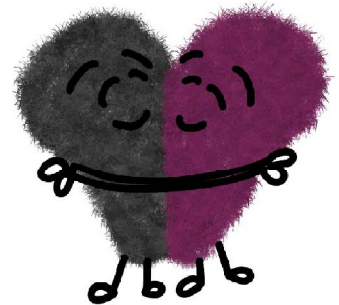
Willst du
spielen?



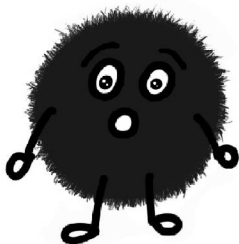
mały



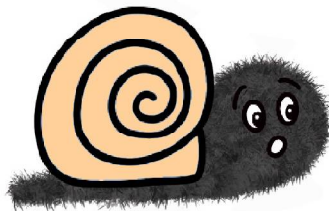
gruby



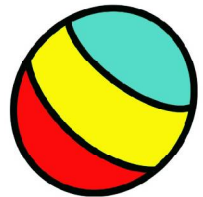
przyjaciele



czarny



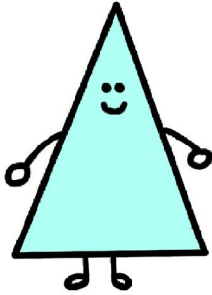
wolny



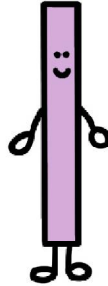
Pobawisz
się?

Memorykarten

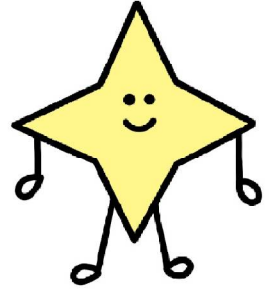
Dreieck



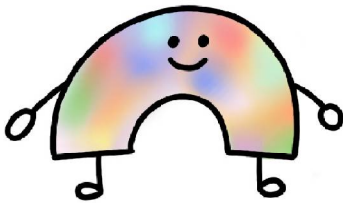
Strich



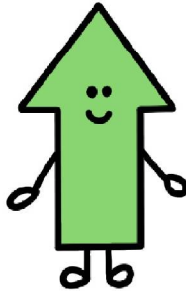
Stern



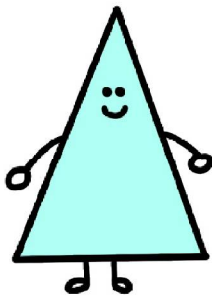
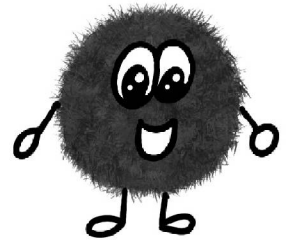
Bogen



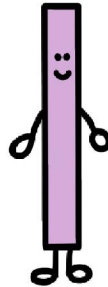
Pfeil



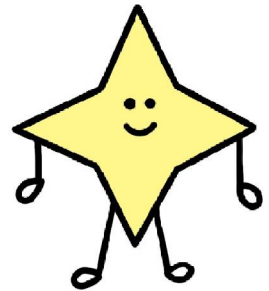
Punkt



Trójkąt



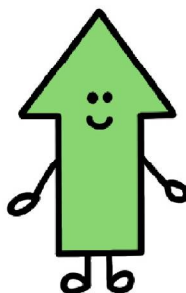
Kreska



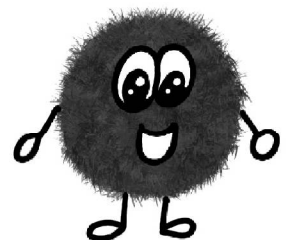
Gwiazda



Łuk



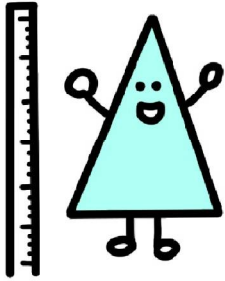
Strzała



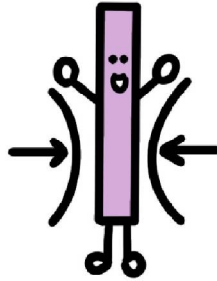
Kropka

Memorykarten

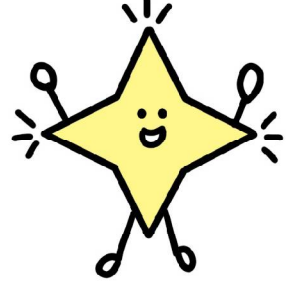
groß



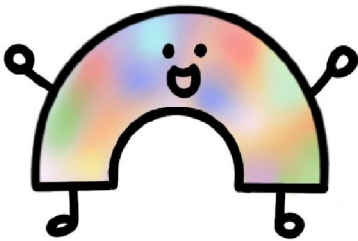
dünn



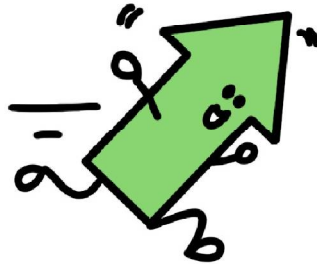
eckig



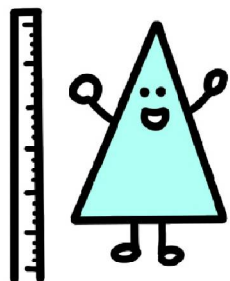
bunt



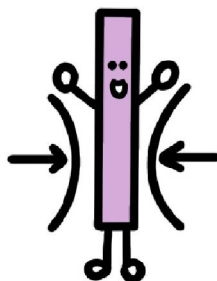
schnell



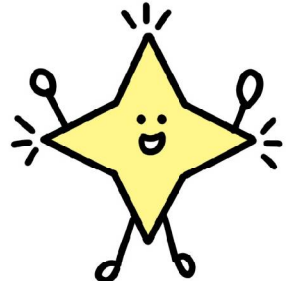
rund



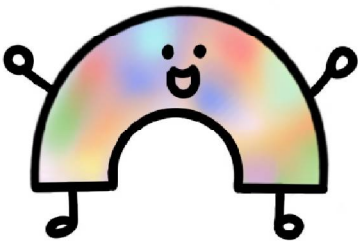
duży



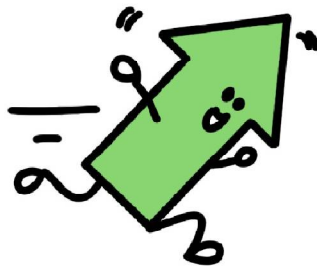
chudy



kanciasty



kolorowy



szybki



okrągły

