



Od gry do kompetencji – Klasowy Klub Gier w praktyce

22-23 sierpnia 2026 r.

Edyta Karwowska

www.etwinning.pl



Zgodnie z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej obowiązującą od 1 września 2026 roku w klasie 1:

Uczeń przynajmniej cztery razy w roku szkolnym uczestniczy w rozgrywkach klasowych lub szkolnych z wykorzystaniem gier planszowych, kościanych lub karcianych, które są dobrane pod kątem rozwijania logicznego i strategicznego myślenia, a także bierze udział w wyborze gier, przygotowuje i notuje wyniki rozgrywek w zaplanowany przez siebie sposób, a po zakończeniu gry analizuje zastosowane strategie.

Rozporządzenie Ministra Edukacji z 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym (Dz.U. z 2026 r. poz. 378)



Działania te mogą przyjąć formę całorocznej *Klasowej Ligi Gier.*

Jej celem jest **uczenie się planowania, przewidywania, podejmowania decyzji, zapisywania wyników oraz tworzeniu własnych strategii rozwiązania i wyjaśniania innym zastosowanego sposobu rozwiązania.** Uczniowie biorą udział w wyborze gier, przygotowują proste tabele wyników, zapisują rezultaty w ustalony przez siebie sposób, a po zakończeniu gry rozmawiają o tym, co im pomagało, co można było zrobić inaczej i jaka strategia okazała się skuteczna.



OGÓLNE ZASADY

Każdy uczeń otrzymuje *Kartę Gracza*, w której przez cały rok zbiera odznaki za udział w rozgrywkach. Odznaki (jest ich 8) przyznawane są za różne aktywności i umiejętności. Przez cały rok szkolny można zdobyć maksymalnie 8 odznak.

LEGENDA ODZNAK



Szybki Strateg - za zaplanowanie ruchu przed jego wykonaniem.



Mistrz Fair Play - za przestrzeganie zasad i życzliwość wobec innych.



Uważny Obserwator - za dostrzeżenie ciekawej strategii kolegi lub koleżanki.



Strażnik Wyników - za zapisanie wyników gry.



Detektyw Błędów — za zauważenie, co można poprawić następnym razem.



Drużynowy Gracz — za umiejętność współpracy w grupie.



Odważny, ale Rozważny — za umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji.



Twórca Gry — za wymyślenie własnego sposobu gry.



★ Imię i nazwisko:

★ Data:

★ MOJE WYNIKI			
GRA	WYGRANE	PRZEGRANE	REMISY
 STATKI			
 MEMORY			
 DO 20			
 GRA TRZY W JEDNEJ LINII			
 KÓŁKO I KRZYŻYK			
 KEMPS			

Moje notatki

Moje odznaki gracza

☐


Szybki Strateg —
planuję swoje ruchy.

☐


Detektyw Błędów —
wiem, co mogę
poprawić następnym
razem.

☐


Mistrz Fair Play —
przestrzegam zasad
i szanuję innych.

☐


Drużynowy Gracz —
potrafię współpracować
z innymi.

☐


Uważny Obserwator —
zauważam ciekawe
pomysły innych graczy.

☐


Odważny, ale
Rozważny —
podejmuję
przemyslane decyzje.

☐


Strażnik Wyników —
potrafię zapisać
wynik gry.

☐


Twórca Gry —
wymyślam własne
zasady lub wariant gry.



PRZEBIEG ROZGRYWEK

Każde spotkanie z grami może przebiegać według podobnego schematu:

1, WYBÓR GRY- uczniowie poznają 2 propozycje gier z poniższych propozycji na liście i wspólnie wybierają jedną z nich poprzez głosowanie lub losowanie.

- Kółko i krzyżyk/Trzy w jednej linii/Memory/Statki /Do 20/Kemps/Opcjonalnie Przygoda na Nauru

2. ZAPOZNANIE Z ZASADAMI

3. PODZIAŁ RÓL- w zależności od gry uczniowie mogą pełnić rolę: gracza, osoby zapisującej wynik (odznaka Strażnik Wyników), obserwatora strategii (odznaka Uważny Obserwator). Przed grą decydują się, jaką rolę chcą pełnić.

4. ROZGRYWKA- w zależności od gry uczniowie grają w parach lub małych zespołach. Nauczyciel obserwuje stosowane strategie, sposób reagowania na sukces i porażkę.

5. ZAPIS WYNIKÓW- uczniowie zapisują wyniki w ustalony przez zespół i czytelny dla poszczególnych graczy sposób: kreskami, kropkami, cyframi, symbolami, naklejkami, kolorami, za pomocą osi liczbowej. Zapis powinien być prosty i czytelny.

6. PODSUMOWANIE- po zakończeniu rozgrywki uczniowie odpowiadają na pytania: Co ułatwiło mi grę? Jaką zastosowałem/łam strategię?



CAŁOROCZNY PODZIAŁ AKTYWNOŚCI

Wrzesień — start ligi: „Uczymy się grać fair”

Na początku roku uczniowie poznają ideę Klasowej Ligi Gier. Wspólnie ustalają zasady obowiązujące podczas gier np. czekamy na swoją kolej, nie przeszkadzamy innym, przestrzegamy zasad, gratulujemy zwycięzcy, dzielimy się swoimi strategiami, umiemy powiedzieć „spróbuję następnym razem”. Przygotowują plakat, który może być widoczny w sali dla wszystkich przez cały rok. Uczniowie otrzymują *Karta Gracza* (1 karta na cały rok szkolny).

Wrzesień — gra „Kółko i krzyżyk”

Gramy w parach (każdy)

Materiały: kartka z kratownicą na 9 rund, długopis

[Pobierz kartkę z kratownicą zał.nr 2 źródło: gotowe szablony Canva](#)



odznaka do zdobycia: (każdym)
gra



Cele operacyjne — uczeń:

- uczestniczy w grze „kółko i krzyżyk” zgodnie z ustalonymi zasadami;
- wybiera pole na planszy i zaznacza je swoim symbolem;
- planuje kolejne ruchy, dążąc do ułożenia trzech swoich znaków w jednej linii;
- zauważa układy znaków na planszy: poziome, pionowe i ukośne;
- przewiduje ruchy przeciwnika i próbuje zablokować jego strategię;
- podejmuje decyzje dotyczące najlepszego miejsca postawienia znaku;

Szybki Strateg - za zaplanowanie
ruchu przed jego wykonaniem.



Październik — gra: „Trzy w jednej linii”

Gramy w parach (każdy w klasie gra z każdym)

Materiały: plansza oraz po 3 żetony w jednym kolorze dla każdego gracza.

Plansza zał.nr 3 Źródło: obraz wygenerowany przez ChatGPT

Cele operacyjne — uczeń:

- uczestniczy w grze zgodnie z ustalonymi zasadami;
- przygotowuje własne żetony do gry lub korzysta z przygotowanych materiałów;
- układa żetony na planszy, wybierając puste pola;
- planuje kolejne ruchy, aby ułożyć trzy żetony w jednej linii;
- obserwuje układ żetonów na planszy i zauważa możliwe wzory;
- przewiduje ruchy przeciwnika i próbuje zablokować jego strategię;
- przesuwa żeton wyłącznie na wolne pole połączone linią;
- przestrzega zasady, że nie wolno przeskakiwać przez inne żetony ani ustawiać dwóch żetonów na jednym polu;
- rozpoznaje sytuację, w której trzy żetony znajdują się w jednej linii: poziomo, pionowo lub po skosie;
- zapisuje wynik po każdej rozgrywce;
- podsumowuje liczbę wygranych i przegranych gier;
- po zakończeniu gry opowiada, jaka strategia była pomocna i co może zrobić inaczej w kolejnej rozgrywce.

odznaka do zdobycia:



Mistrz Fair Play - za przestrzeganie
zasad i życzliwość wobec innych.



Listopad — gra „Wyścig do 20”

Gramy w parach (każdy w klasie gra z każdym)

Materiały: kostka do gry, szablon oś liczbowa, długopis

Szablon oś liczbowa zał.nr 4 źródło: obraz wygenerowany przez ChatGPT

Cele operacyjne — uczeń:

- dodaje wyrzucone na kostce oczka do swojego aktualnego wyniku;
- oblicza sumę punktów w zakresie do 20;
- porównuje swój wynik z liczbą 20;
- podejmuje decyzję, czy rzucać kostką dalej, czy zakończyć swoją rundę;
- przewiduje ryzyko przekroczenia liczby 20;
- planuje swoje działania podczas gry;
- kontroluje emocje związane z wygraną, przegraną lub przekroczeniem ustalonej liczby;
- przestrzega zasad gry i czeka na swoją kolej;

odznaka do zdobycia:



Odważny, ale Rozważny — za
umiejętność podejmowania przemyślanych
decyzji.



Styczeń — gra: „Memory”

Gramy w grupach 4-osobowych, 2 rundy

Materiały: karty memo (gotowe szablony- zawody oraz owoce i warzywa, można stworzyć swoje karty dostosowane do treści np. ortograficzne, matematyczne, przyrodnicze itp.)

[Memory Owoce i warzywa zał.nr 5](#) źródło: gotowe szablony Canva

Cele operacyjne — uczeń:

- uczestniczy w grze memory zgodnie z ustalonymi zasadami;
- zapamiętuje położenie odkrywanych kart;
- odnajduje pary kart, korzystając z pamięci i uważnej obserwacji;

odznaka do zdobycia:



Opcja 2 — Gra w “Statki”

W grę grają 2 osoby. Każda gracz ma szablon gry w statki.

Materiały: szablon gry w statki, długopis

[Szablon gry w statki zał.nr 7](#) źródło: obraz wygenerowany przez ChatGPT

Cele operacyjne — uczeń:

- odczytuje współrzędne pól na planszy do gry w statki;
- wskazuje położenie pola na kratownicy na podstawie podanych współrzędnych;
- rozmieszcza swoje statki na planszy zgodnie z ustalonymi zasadami;

Detektyw Błędów — za zauważenie, co można poprawić następnym razem.



Marzec- gra karciana "Kemps"

Liczba graczy: 4 osoby – dwie dwuosobowe drużyny

Materiały: zwykła talia 52 kart

Cel gry: zebranie czterech kart o tej samej wartości, np. czterech dam lub czterech siódemek, i dyskretne poinformowanie o tym partnera.

Cele operacyjne – uczeń:

- zna i przestrzega zasad gry „Kemps”;
- rozpoznaje wartości kart i tworzy zestawy czterech jednakowych kart;
- planuje sposób działania i odpowiednio dobiera wymieniane karty;
- uważnie obserwuje przebieg gry oraz zachowanie innych graczy;
- komunikuje się z partnerem za pomocą ustalonego sygnału;
- współpracuje z członkiem swojej drużyny;

odznaka do zdobycia:



Drużynowy Gracz — za umiejętność
współpracy w grupie.

Opcja 2 - gra "Przygoda na Nauru"

jest autorstwa Agaty Erwińskiej (Instytut Psychologii UW)

Gramy

w

grupach

5-osobowych

Rozwijane umiejętności: współpraca w grupie, kreatywność, komunikacja.

<https://programrazem.blogspot.com/2026/04/gramy-w-gry.html>



Maj — „Projektujemy własną grę”

Praca w grupach 4-5 osobowych

Materiały: kartki z bloku, duży arkusz papieru, kredki, flamastry, klej, kolorowy papier

Cele operacyjne — uczeń:

- tworzy prostą grę planszową, karcianą lub kościaną według własnego pomysłu;
- projektuje zasady gry tak, aby były zrozumiałe dla innych uczestników;
- ustala cel gry, sposób poruszania się lub wykonywania ruchów oraz warunki zwycięstwa;
- sprawdza, czy zaproponowane zasady są jasne i możliwe do zastosowania;
- dostrzega błędy lub niejasności w swojej grze i wprowadza poprawki;
- współpracuje z koleżankami i kolegami podczas planowania, testowania i ulepszania gry;
- podejmuje decyzje w grupie, słucha pomysłów innych i uzasadnia własne propozycje;
- rozwija logiczne myślenie poprzez przewidywanie skutków ustalonych zasad;
- prezentuje stworzoną grę innym uczniom i wyjaśnia jej zasady.

odznaka do zdobycia:



Twórca Gry — za wymyślenie własnego sposobu gry.



NA ZAKOŃCZENIE

Na koniec roku uczniowie podsumowują swoją Kartę Gracza. Każdy uczeń otrzymuje dyplom ukończenia Klasowej Ligi Gier, a klasa wspólnie tworzy plakat na temat: „Czego uczą nas gry?”. Wyniki swoich działań można zaprezentować innym klasom.



Wszystkie materiały z prezentacji oraz dodatkowe załączniki znajdują się na stronie grupy eTwinning „Wczesnoszkolni”:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/group/etwinning-polska-przestrzen-inspiracji-wspolpracy-i-rozwoju-zawodowego/pages/materiały-pokonferencyjne>

Link do grupy działa po zalogowaniu na platformę ESEP



Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego
grupy Wczesnoszkolni:

“Szkoła w grze – budowanie kompetencji przyszłości”

22-23 sierpnia 2026
Lublin/ online



SPOTKANIE
W FORMULE
HYBRYDOWEJ



Dofinansowane przez
Unię Europejską



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Zapraszam do kontaktu:

Edyta Karwowska

edyta.karwowska@onet.eu

<https://programrazem.blogspot.com>

www.etwinning.pl