



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**Klasa I**

**Miesiąc: kwiecień**

**Krąg tematyczny:** Literatura

**Temat:** Legendy warszawskie

**Powiązanie z wcześniejszą wiedzą:**

1. Jakie znasz legendy?

**Cele lekcji:**

1. Wdrażanie do logicznego myślenia poprzez rozwiązywanie rebusów i ćwiczeń interaktywnych.
2. Wprowadzanie w świat literatury pięknej.

**Cele sformułowane w języku ucznia:**

1. Poznasz bohaterów wybranych legend.

**NACOBIEZU**

1. Umiem poprawnie wykonać zadanie.

**Przebieg lekcji**

**Zajęcia są podsumowaniem lekcji o legendach warszawskich. Uczniowie znają treści opowiadań.**

**1. Multimedialny rebus: „Warszawski rebus”.**

- 1/. ilustracje złoty pierścionek + kaczką                      rozwiązanie Złota Kaczka
- 2/. ilustracja samochodu strażackiego z syreną i gruszką  
    pod spodem napis syrena (skreślone a) + gruszka (skreślone grusz)  
    rozwiązanie Syrenka
- 3/. Smok ubrany w koszulkę z imieniem Bazyl + i + smok w koszulce z imieniem Szk



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

rozwiązanie Bazyliżek.

## **2. Ćwiczenie interaktywne: „Legendy Warszawy”.**

W dwóch kolumnach znajdują się, po lewej stronie bohaterowie legend warszawskich: Bazyliżek, Złota kaczka, Wars. Po prawej stronie obrazki kojarzące się z legendami: lustro, jaszczurzy ogon, klucz, korona, Sawa, sieć rybacka. Uczniowie za pomocą linii łączą pasujące do siebie elementy.

## **3. Ćwiczenie interaktywne: „Legendy”.**

Na dole jest zdjęcie otwartej książki, którą trzeba zapisać postaciami i przedmiotami związanymi z legendami warszawskimi. Z góry wolno spadają postaci i rzeczy. Jeżeli są one związane z warszawskimi legendami trzeba je umieścić w książce.

Propozycje: pantofelek, Bazyliżek, smok o siedmiu głowach, diabeł, lustro, podziemne jezioro, korona, złoto, sieć, wilk, Syrena, myszy, chata rybacka, tarcza, rzeka, kamień, drzewa, łódź, kubek.

## **4. „Chwytywanie lustra” – zabawa ruchowa.**

Uczniowie stoją w kręgu roli śmiałków, którzy chcą pokonać Bazyliżka. Nauczyciel wewnątrz koła, trzyma hula – hop w pozycji pionowej. Mówi imię dziecka, które ma dobiec do hula – hop aby nie upadło (jeżeli imiona się powtarzają trzeba ustalić jak się będziemy zwracać Piotr – Piotrek)).

## **5. Tytuły legend – praca w zeszycie.**

Uczniowie mają napisać tytuły legend, a następnie poprawność pisowni sprawdzić z tablicą Bazyliżek, Syrenka Złota Kaczka.

### **Kluczowe pytania**

Czy postaci z legendy istnieją?

### **Środki dydaktyczne:**

- multimedialny rebus: „Warszawski rebus”,
- ćwiczenie interaktywne: „Legedy Warszawy”,
- ćwiczenie interaktywne: „Legendy”,
- hula – hop.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.