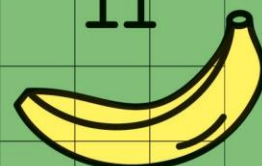
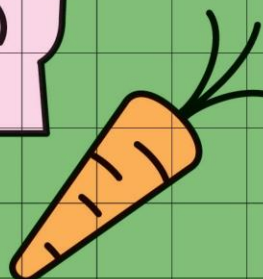
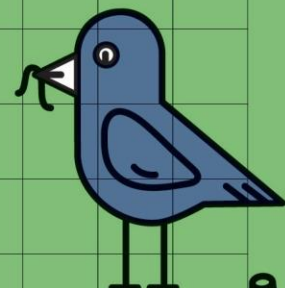
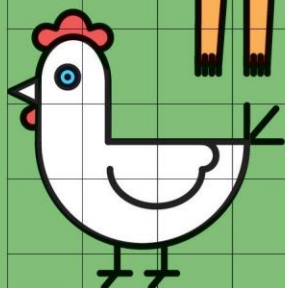
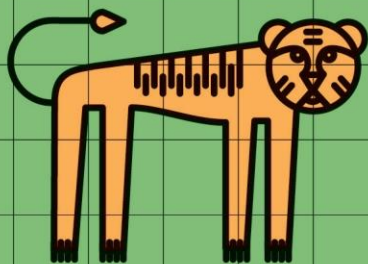


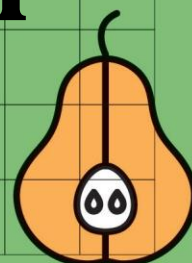
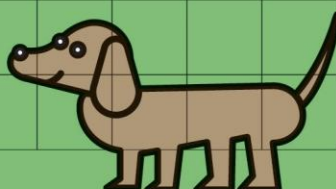
# AVIOR

## Wielojęzyczny materiał lekcyjny



# AVIOR

## Meertalig lesmateriaal



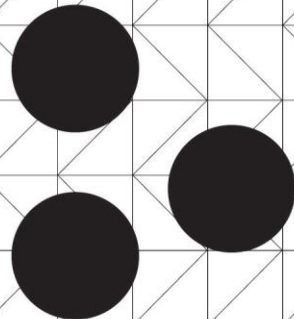
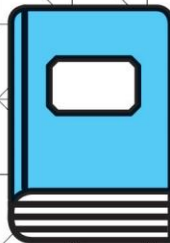
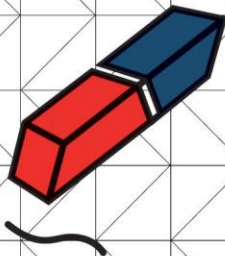
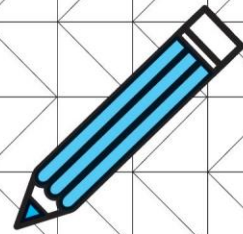
This project has been funded with support from the European Commission. The Erasmus+ project AVIOR thanks all her partners for making these multilingual materials available.



Erasmus+

# Gry językowe

## Bingo



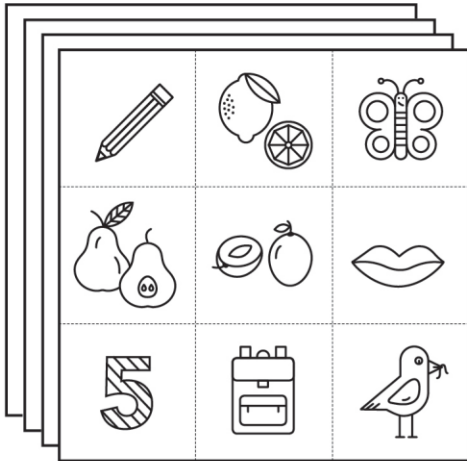
# Taalspelletjes

## Bingo

# BINGO

# BINGO

przód  
voorkant



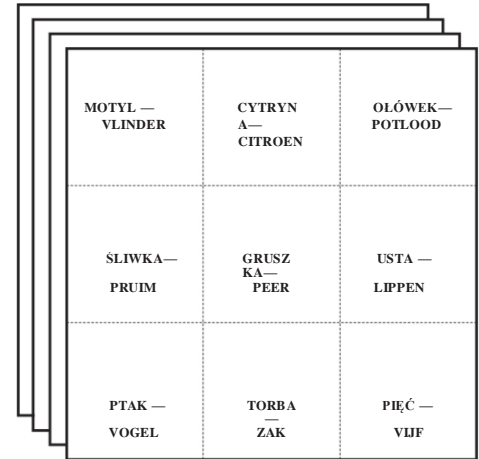
1. Tyl: tekst dwujęzyczny  
Achterkant: tweetalige tekst

tył  
achterkant

1. Wydrukuj  
dwustronnie  
albo przyklej  
do siebie



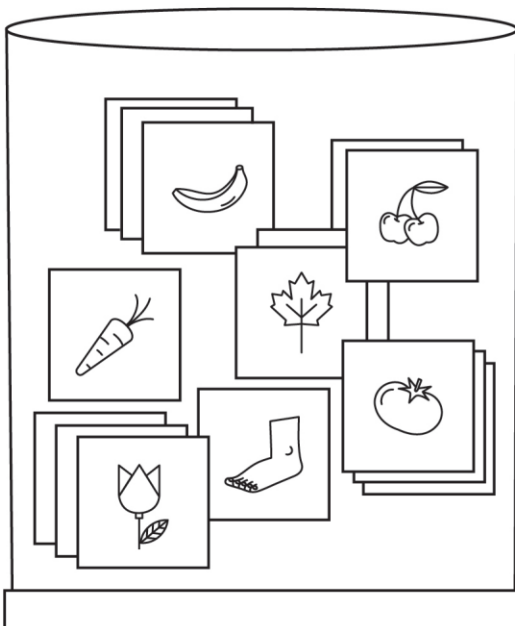
1. Print tweezijdig  
of plak aan  
elkaar



Dzieci mogą pokolorować obrazki!  
Kinderen kunnen dit inkleuren!

3. Monety do gry, do przykrycia kart (można użyć również normalne monety)  
3. Speelmunten om de speelkaarten te bedekken (je kunt ook munten gebruiken)

2. Torba do schowania kart do gry  
2. Zak om de speelkaarten in te doen



## Aktywność: BINGO

### ■ POTRZEBNE MATERIAŁY:

1. Karty do gry z obrazkami
2. Tył karty: dwujęzyczny tekst
3. Torba do schowania kart
4. Monety do gry do przykrycia kart (mogą to być zwykłe monety)

### ▲ JAK GRAĆ

4-6 dzieci siedzi przy stole. Mają karty do gry i monety. Nauczyciel wyciąga jedną z kart z worka, pokazuje ją uczniom i wymawia słowo z obrazka w języku **polskim i niderlandzkim**. Jeśli uczniowie są w posiadaniu takiego obrazka, zakrywają kartę monetą. Kiedy z worka zostaną wyciągnięte wszystkie karty (lub połowa z nich), nauczyciel pyta uczniów ile kart zdołali im się zakryć monetą, w ten sposób sprawdzi, kto zakrył największą ilość obrazków.

Adnotacja: w tej grze nie musi zostać wyłoniony zwycięzca.

Zamiast uczyć się dwóch języków, można dodatkowo zastosować trzeci i kolejne. Ilość języków jest nieograniczona.

### ● CEL GRY

Nauka słówek w dwóch językach (**polski i niderlandzki**) w grupie/ klasie.

### ◆ UMIEJĘTNOŚCI, WIEDZA I KOMPETENCJE ROZWIJANE PODCZAS TEJ GRY

Rozpoznawanie cyfr i słów w języku **polskim i niderlandzkim**: liczenie, dodawanie, porównywanie.

Szacowana liczba nowych słów: 1-10

## Activiteit: BINGO

### ■ BENODIGDE MATERIALEN:

1. Speelkaarten met plaatjes
2. Achterkant speelkaarten: tweetalige tekst
3. Zak om de speelkaarten in te doen
4. Speelmunten om de speelkaarten te bedekken (je kunt ook munten of bonen gebruiken)

### ▲ HOE TE SPELEN:

4-6 kinderen zitten aan de tafel. Zij hebben een Bingo speelkaart en speelmunten. De leerkracht trekt een kaart uit de zak en laat die aan de kinderen zien en benoemt de figuren op de tekening in het **Pools en Nederlands**. Als zij de figuur hebben, bedekken zij die met een munt op hun speelkaart.

Nadat de helft van (of alle) kaarten zijn getrokken, kan de leerkracht de kinderen vragen hoeveel velden zij bedekt hebben, om te zien wie de meeste velden bedekt heeft.

Opmerking: bij deze Bingo, hoeft men geen winnaar uit te roepen.

In plaats van twee talen kan er ook een andere taal worden toegevoegd. Er is geen limiet aan de hoeveelheid talen die gebruikt kan worden bij dit spel.

### ● DOEL VAN HET SPEL

Parallel leren van woorden in het **Turks en Nederlands** voor kinderen in een groep of in een klas.

### ◆ VAARDIGHEDEN, KENNIS COMPETENTIES DIE MET DIT SPEL KUNNEN WORDEN ONTWIKKELD

Herkennen van getallen en herkennen van woorden in het **Turks en Nederlands**: tellen, optellen, vergelijken en rekenvaardigheden.

Geschat aantal nieuwe woorden: tussen 1-10.

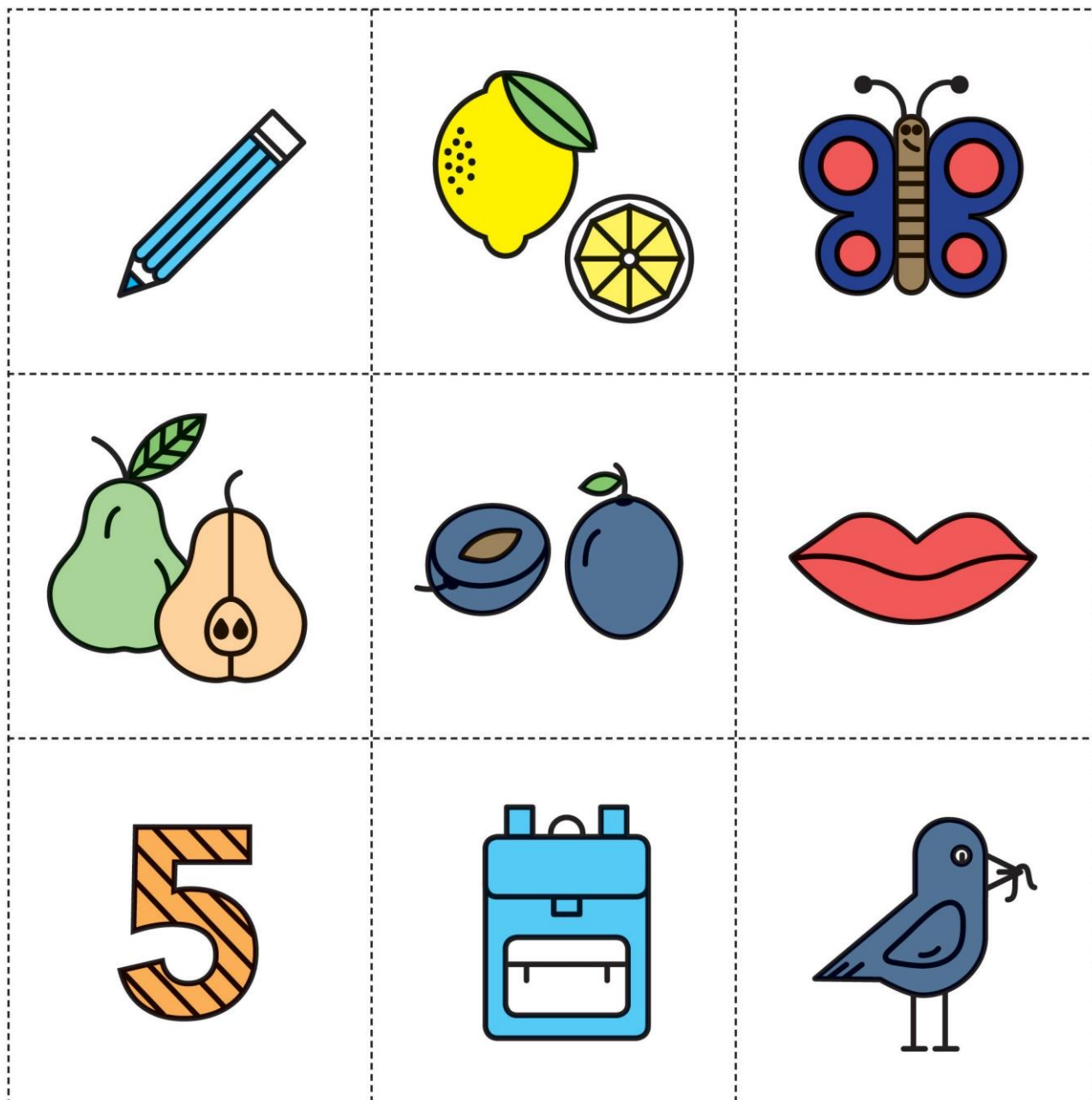


# Aktywność: BINGO

1. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

# Activiteit: BINGO

2. PRINT SPEELKAARTEN  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

3. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNY TEKST I  
WYTNIJ KARTY.

## Activiteit: BINGO

2. PRINT DE TWEETALIGE TEKST EN  
KNIP UIT.

<b>MOTYL — VLINDER</b>	<b>CYTRYN A— CITROEN</b>	<b>OŁÓWEK — POTLOOD</b>
<b>USTA— LIPPEN</b>	<b>ŚLIWKA — PRUIM</b>	<b>GRUSZ KA— PEER</b>
<b>PTAK— VOGEL</b>	<b>TORBA— ZAK</b>	<b>PIĘĆ— VIJF</b>

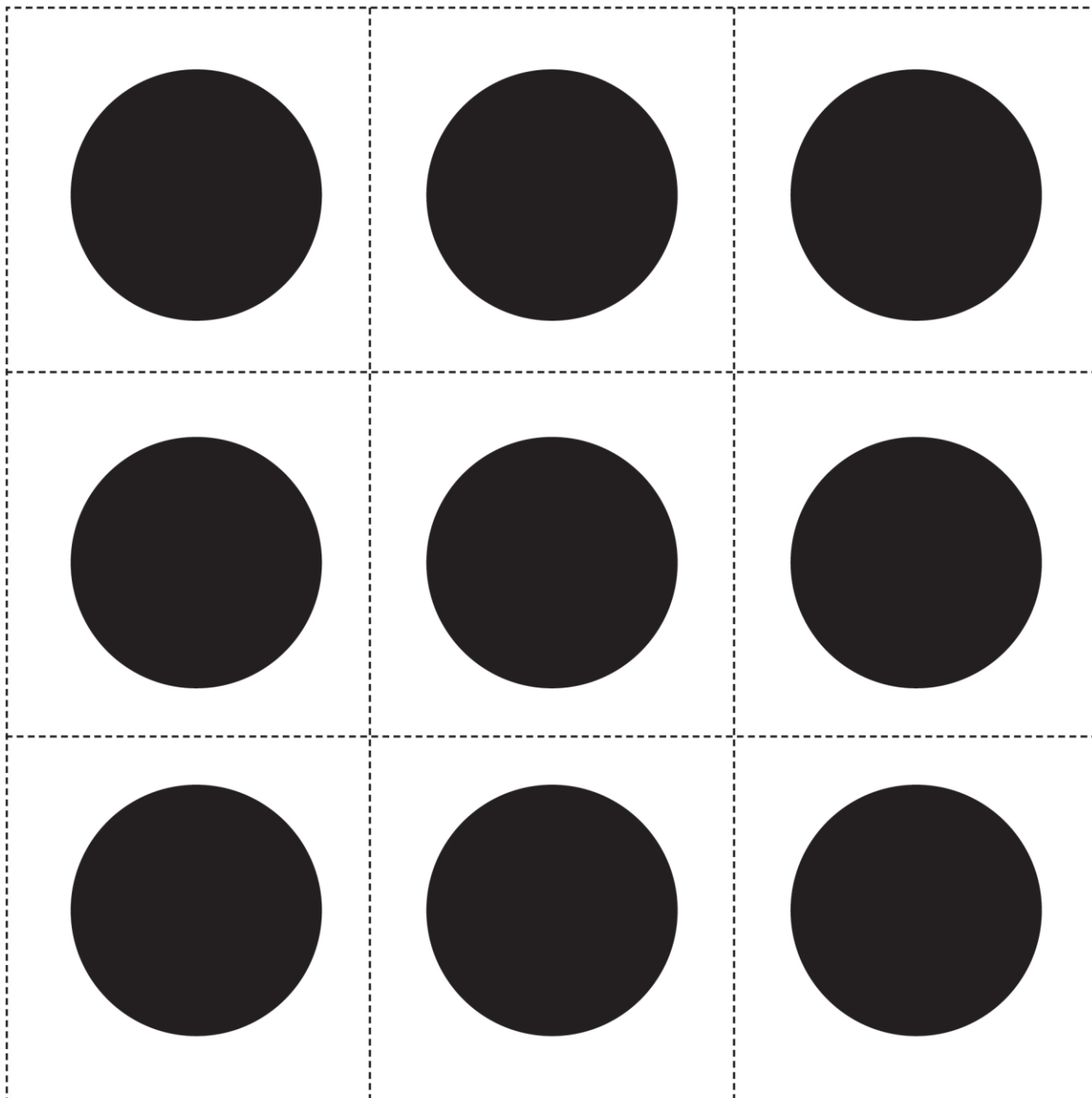


## Aktywność: BINGO

3. ZNAJDŹ ODPOWIEDNIĄ TORBĘ NA KARTY DO GRY
4. WYDRUKUJ MONETY (8 X) I JE WYTNIJ

## Activiteit: BINGO

3. VIND EEN GESCHIKTE ZAK VOOR DE SPEELKAARTEN
4. PRINT DE CHIPS (8 X) EN KNIP ZE UIT



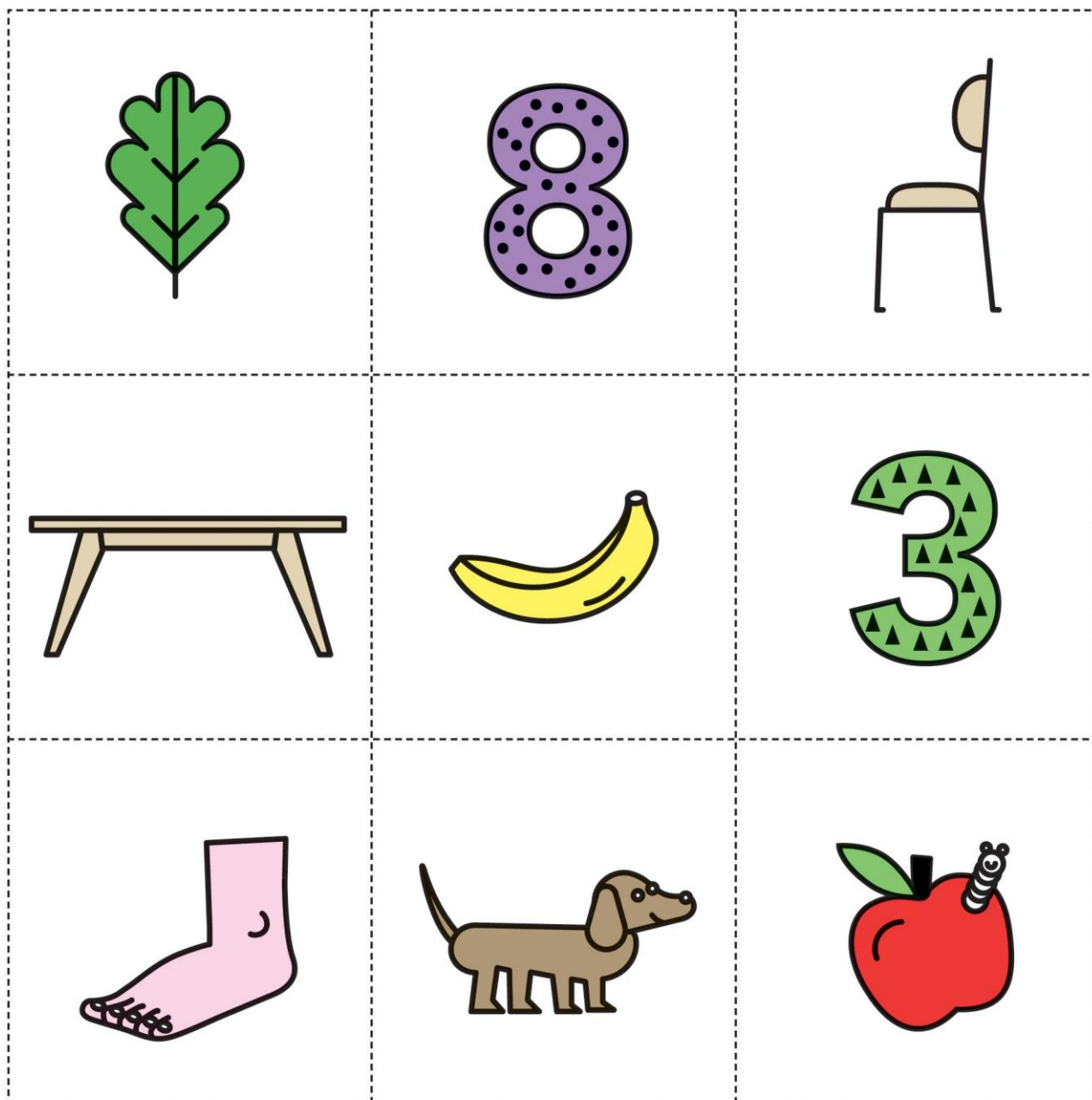


## Aktywność: BINGO

1. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

## Activiteit: BINGO

1. PRINT SPEELKAARTEN  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

2. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNY TEKST I  
WYTNIJ KARTY.

## Activiteit: BINGO

3. 2. PRINT DE ACHTERKANT VAN DE  
SPEELKAARTEN EN KNIP ZE UIT.

<b>KRZESŁO— STOEL</b>	<b>OSIEM— ACHT</b>	<b>LIŚĆ— BLAD</b>
<b>TRZY— DRIE</b>	<b>BANAN— BANAAN</b>	<b>STÓŁ— TAFEL</b>
<b>JABŁKO — APPEL</b>	<b>PIES— HOND</b>	<b>STOPA— VOET</b>

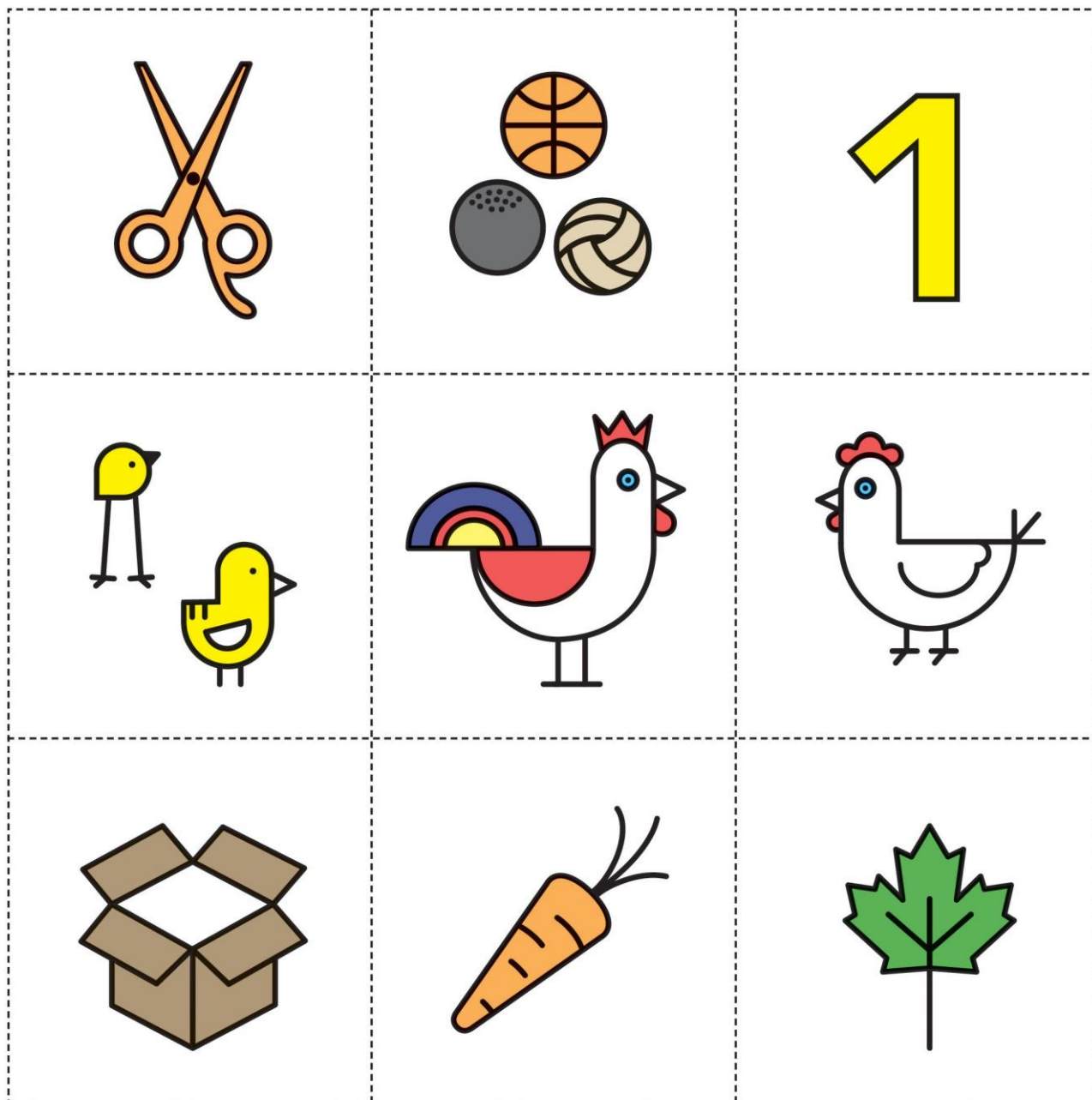


## Aktywność: BINGO

## Activiteit: BINGO

4. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

1. PRINT SPEELKAARTEN UIT  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

1. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNE SŁOWA ZNAJDUJĄCE SIĘ Z TYŁU KAŻDEJ KARTY, NASTĘPNIE POWYCINAJ KARTY.

## Activiteit: BINGO

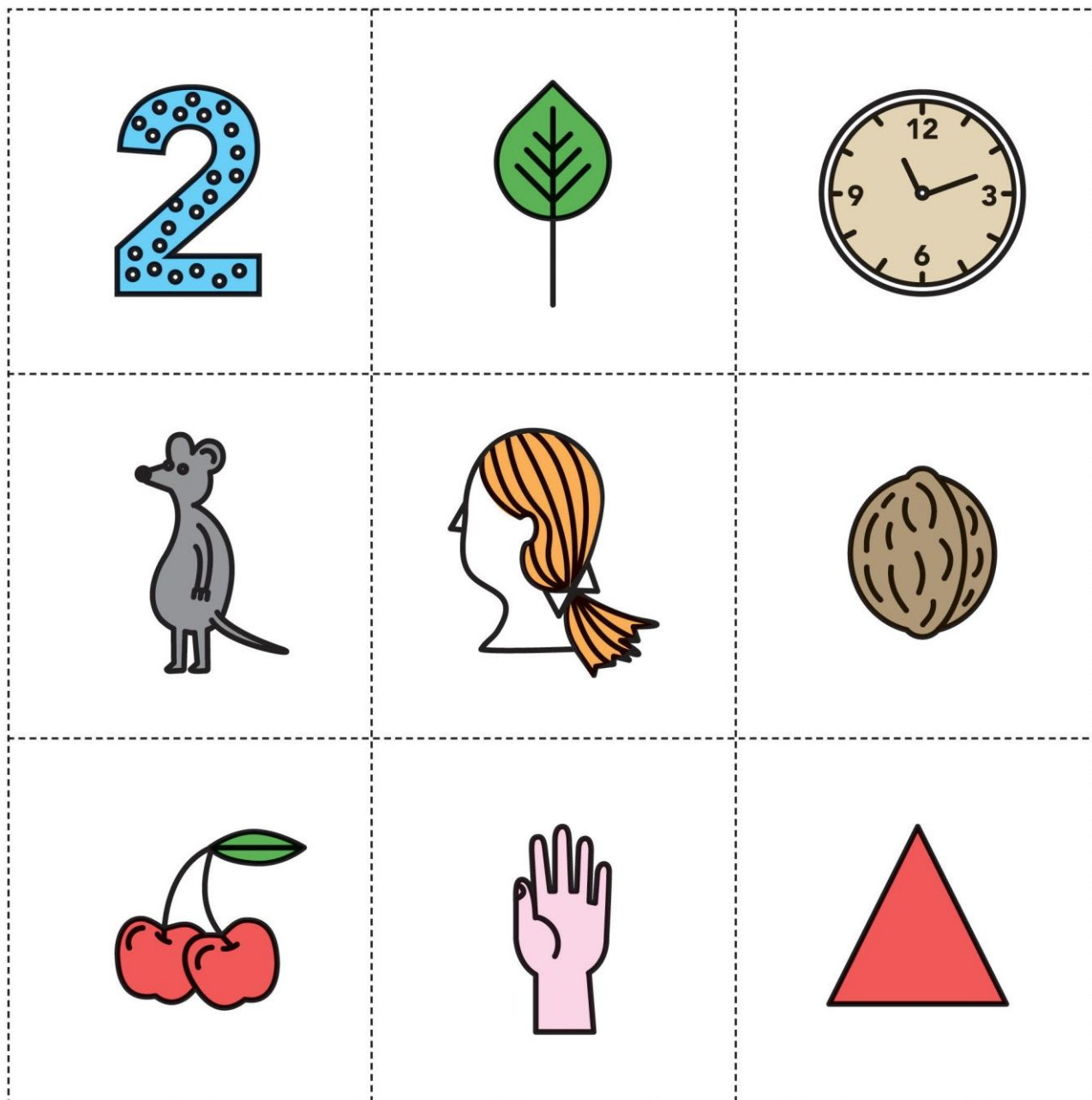
2. PRINT TWEETALIGE WOORDEN OP DE ACHTERKANT VAN DE SPEELKAARTEN, KNIP ZE DAN UIT.

<b>JEDEN— EEN</b>	<b>PIŁKA — BAL</b>	<b>NOŻYCZKI — SCHAAR</b>
<b>KURCZĄ TKO— KUIKEN</b>	<b>KOGUT— HAAN</b>	<b>KURCZAK — KIP</b>
<b>LIŚĆ— BLAD</b>	<b>MARCHE WKA— WORTEL</b>	<b>PUDŁO— DOOS</b>



**Aktywność: BINGO**  
2. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

1. PRINT SPEELKAARTEN UIT  
**Activiteit: BINGO**  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

2. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNE SŁOWA  
ZNAJDUJĄCE SIĘ Z TYŁU KAŻDEJ  
KARTY, NASTĘPNIE POWYCINAJ KARTY.

## Activiteit: BINGO

3. PRINT TWEETALIGE WOORDEN OP DE  
ACHTERKANT VAN DE SPEELKAARTEN,  
KNIP ZE DAN UIT.

<b>ZEGAR— KLOK</b>	<b>DWA— TWEE</b>	<b>LIŚĆ— BLAD</b>
<b>ORZECH LASKOWY— WALNOOT</b>	<b>WŁOSY — HAAR</b>	<b>MYSZ— MUIS</b>
<b>TRÓJKĄT— DRIEHOEK</b>	<b>RĘKA— HAND</b>	<b>CZEREŚNI A— KERS</b>



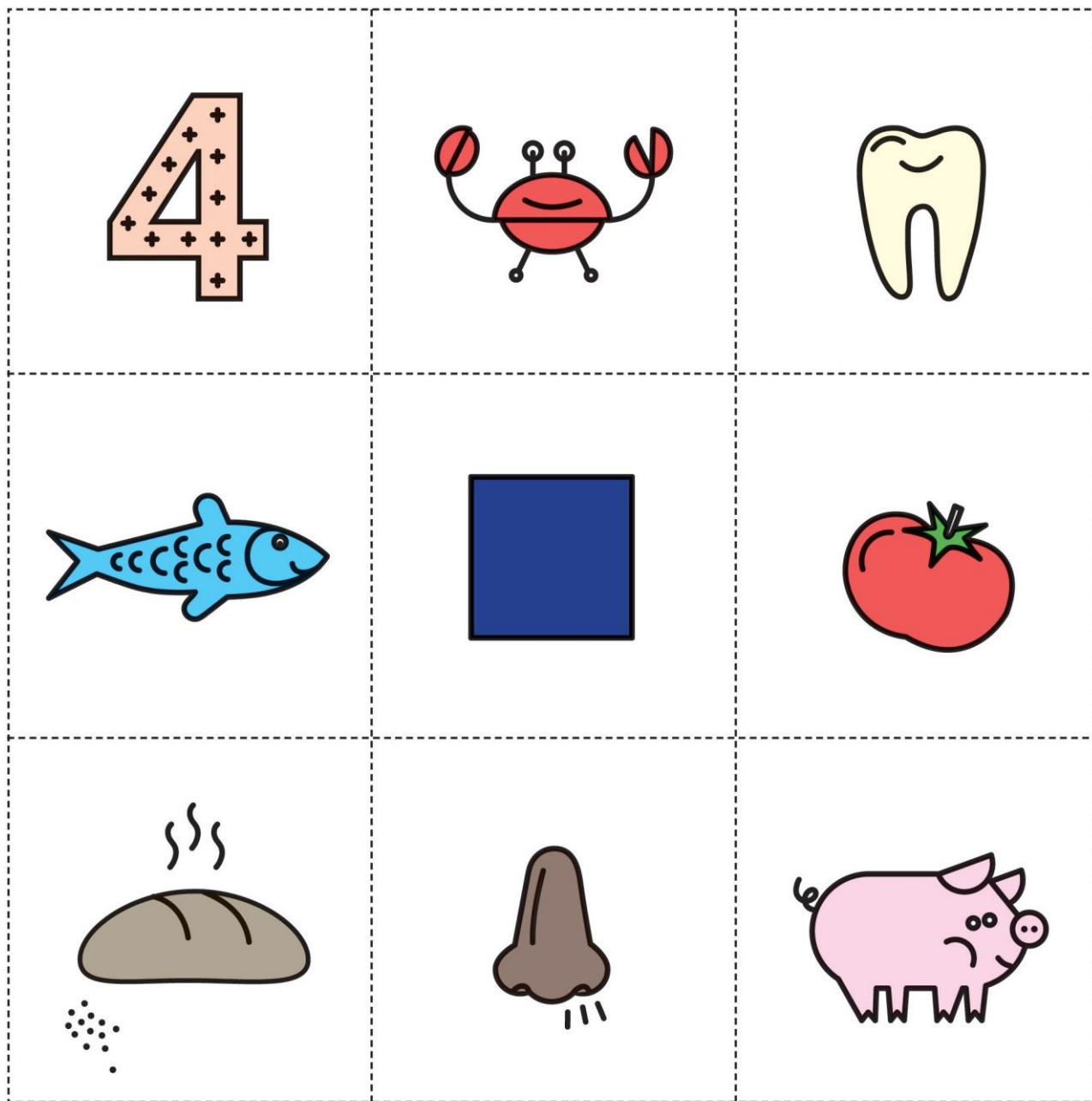


# Aktywność: BINGO

# Activiteit: BINGO

4. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

1. PRINT SPEELKAARTEN UIT  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

2. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNE SŁOWA  
ZNAJDUJĄCE SIĘ Z TYŁU KAŻDEJ  
KARTY, NASTĘPNIE POWYCINAJ KARTY.

## Activiteit: BINGO

1. PRINT TWEETALIGE WOORDEN OP DE  
ACHTERKANT VAN DE SPEELKAARTEN,  
KNIP ZE DAN UIT.

<b>ZĄB— TAND</b>	<b>KRAB— KRAB</b>	<b>CZTERY — VIER</b>
<b>POMIDOR — TOMAAT</b>	<b>KWADRA T- VIERKANT</b>	<b>RYBA— VIS</b>
<b>ŚWINIA— VARKEN</b>	<b>NOS— NEUS</b>	<b>CHLEB— BROOD</b>

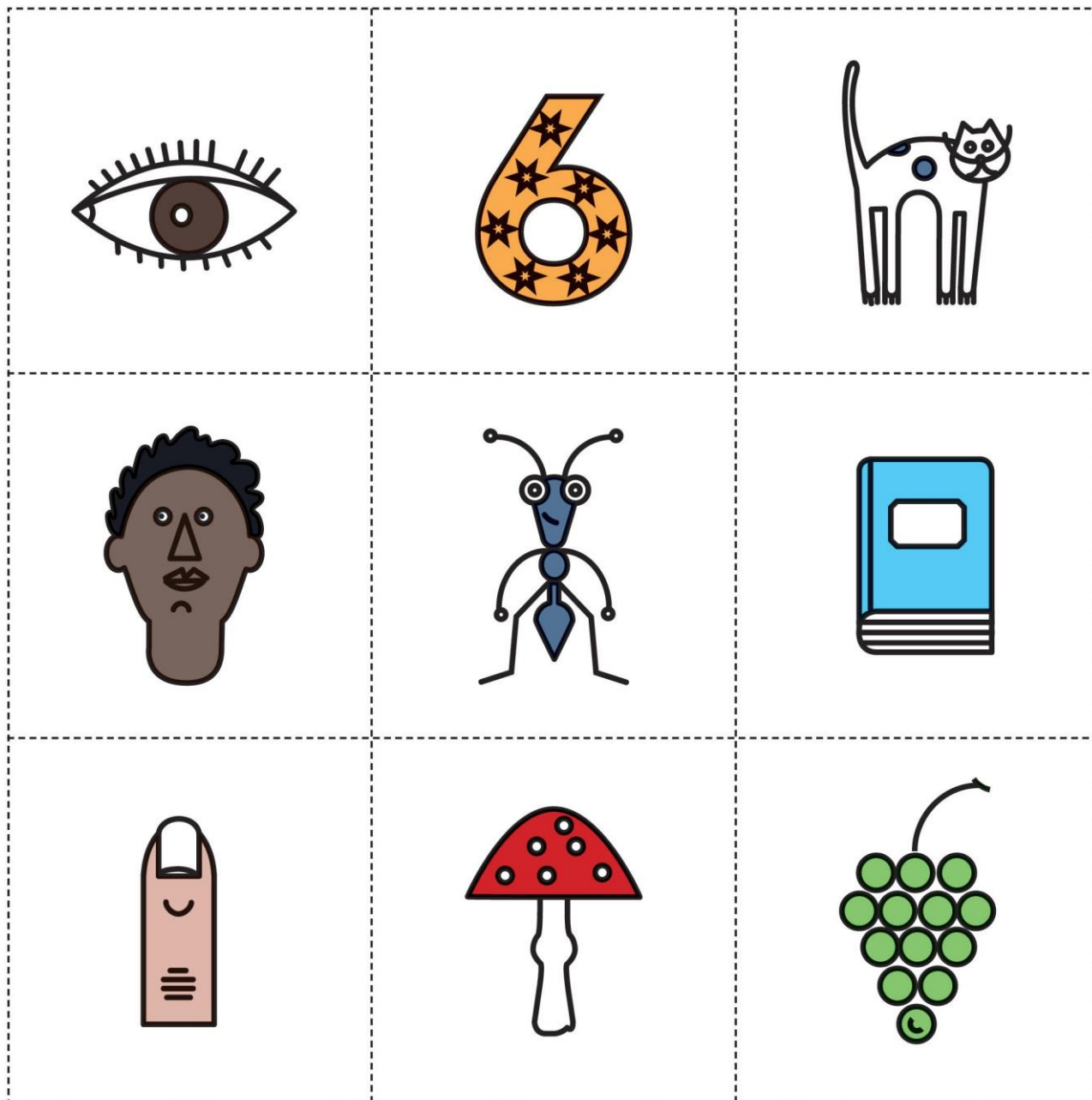


## Aktywność: BINGO

2. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

## Activiteit: BINGO

1. PRINT SPEELKAARTEN UIT  
MET PLAATJES



## Aktywność: BINGO

## Activiteit: BINGO

3. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNE SŁOWA ZNAJDUJĄCE SIĘ Z TYŁU KAŻDEJ KARTY, NASTĘPNIE POWYCINAJ KARTY.

4. PRINT TWEETALIGE WOORDEN OP DE ACHTERKANT VAN DE SPEELKAARTEN, KNIP ZE DAN UIT.

<b>KOT— KAT</b>	<b>SZEŚĆ — ZES</b>	<b>OKO— OOG</b>
<b>KSIĄŻK A— BOEK</b>	<b>MRÓWKA — MIER</b>	<b>GŁOWA— HOOFD</b>
<b>WINOGR ONO— DRUIF</b>	<b>GRZYB— PADDENSTOEL</b>	<b>PALEC— VINGER</b>



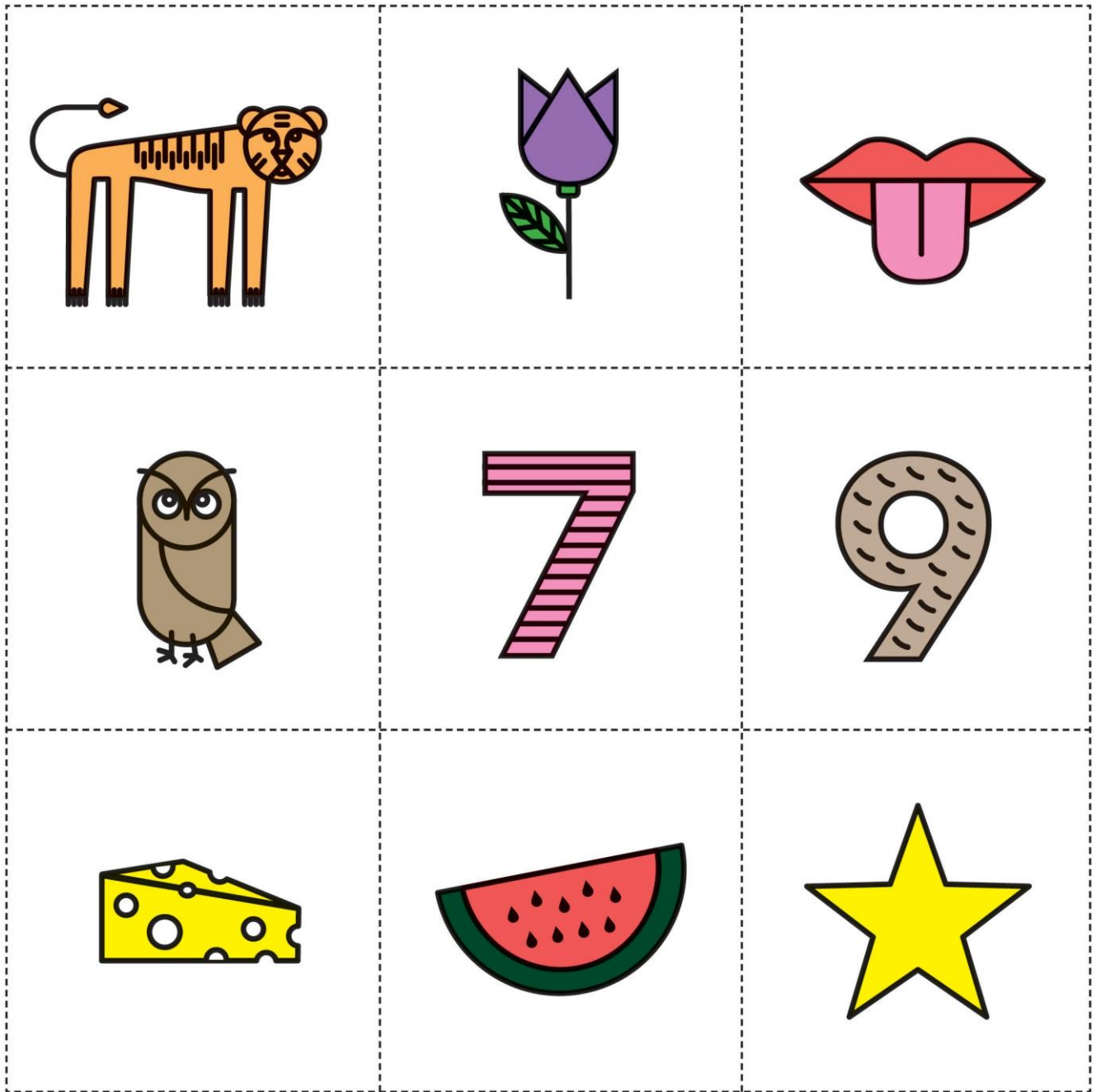
# Activity: BINGO

# Activiteit: BINGO

## Aktywność: BINGO

3. WYDRUKUJ KARTY Z  
OBRAZKAMI

1. PRINT SPEELKAARTEN UIT  
MET PLAATJES



**Activity: BINGO****Activiteit: BINGO****2. Aktywność: BINGO**

3.

4. WYDRUKUJ DWUJĘZYCZNE SŁOWA  
ZNAJDUJĄCE SIĘ Z TYŁU KAŻDEJ  
KARTY, NASTĘPNIE POWYCINAJ KARTY.

PRINT TWEETALIGE WOORDEN OP DE  
ACHTERKANT VAN DE SPEELKAARTEN,  
KNIP ZE DAN UIT.

JĘZYK— TONG	KWIATEK — BLOEM	TYGRYS — TIJGER
DZIEWIĘĆ — NEGEN	SIEDEM— ZEVEN	SOWA— UIL
GWIAZDA — STER	ARBUZ— WATERMELOEN	SER— K





