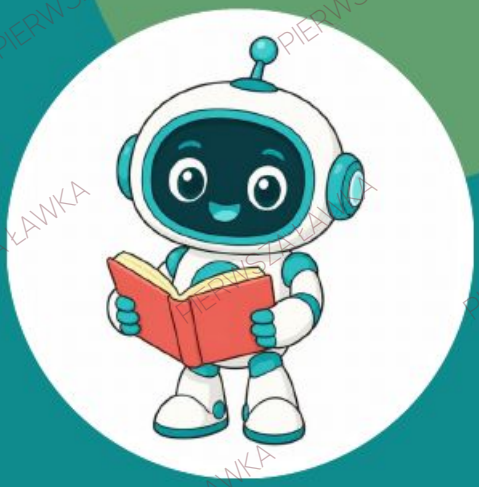
PIERWSZA ŁAWKA · GRY DO DRUKU · JĘZYK POLSKI · KLASY 4–6

Frazeologiczne gry do druku

Domino, „Ja mam… Kto ma…?”, memory i kalambury – karty do wycięcia

Komplet gier do druku, które utrwalają znaczenie 53 frazeologizmów. Karty są czytelne w druku czarno-białym. Linie przerywane wyznaczają miejsca cięcia. Do kompletu należy powtórka dla ucznia „Słowniczek gracza”.



Część	Zawartość	Strony
Instrukcja dla nauczyciela	cel, przygotowanie, zasady gier, warianty, różnicowanie, uczniowie ze SPE	2–4
Domino frazeologiczne	24 kostki, zamknięty łańcuch, grupy 3–4-osobowe	5–6
„Ja mam… Kto ma…?”	30 kart, zamknięta pętla dla całej klasy	7–9
Memory frazeologiczne	20 par: frazeologizm z obrazkiem i jego znaczenie	10–11
Kalambury frazeologiczne	30 kart „pokaż” albo „narysuj”, trzy poziomy trudności	12–13
Klucz	kolejność domina i pętli, pary memory	14–16

Materiał oryginalny. Klasa 4 – podstawa programowa 2026 (Dz.U. 2026 poz. 378); klasy 5–6 – podstawa programowa 2017 w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996). Znaczenia frazeologizmów sprawdzone w Słowniku języka polskiego PWN i Wielkim słowniku języka polskiego. Pisownia według zasad od 1.01.2026. Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

PIERWSZA ŁAWKA

Instrukcja dla nauczyciela

Cel zajęć

- Uczniowie utrwalają znaczenie 53 częstych związków frazeologicznych: z częściami ciała, nazwami zwierząt, jedzeniem, kolorami i pogodą, kilka innych oraz frazeologizmy z mitów greckich i z Biblii.
- Uczniowie odróżniają znaczenie dosłowne od przenośnego i używają frazeologizmów we własnych zdaniach.
- Podstawa programowa: klasa 4 – podstawa 2026, obszar „Świadomość języka", wymagania 5–7; klasy 5–6 – podstawa 2017 w brzmieniu z 2024 r., kształcenie językowe, wymagania II.2.4 i II.2.5.

Przygotowanie

- Wydrukuj karty na grubszym papierze (160–200 g/m²), **jednostronnie**. Kolor nie jest potrzebny – karty są czytelne w druku czarno-białym.
- Wytnij karty wzdłuż linii przerywanych. Kostki domina i karty memory warto zalaminować – posłużą kilku klasom.
- Każdą grę przechowuj w osobnej kopercie. Na kopercie zapisz nazwę gry i liczbę kart: domino – 24 kostki, „Ja mam… Kto ma…?" – 30 kart, memory – 40 kart (20 par), kalambury – 30 kart.
- Każda kostka i karta ma mały kod (np. D07, J12, M05). Kod pomaga sprawdzić kompletność zestawu i kolejność według klucza. W memory karta ze znaczeniem ma inny kod niż jej frazeologizm, więc kod nie zdradza pary.
- Na stoliki możesz położyć „Słowniczek gracza" (osobny plik powtórki) – to ściąga dla uczniów, którzy potrzebują wsparcia.

Domino frazeologiczne (24 kostki, 15–20 minut)

- Grają grupy 3–4-osobowe. Rozdaj kostki po równo: 8 kostek dla 3 graczy albo 6 kostek dla 4 graczy.
- Lewa, szara połowa kostki to **znaczenie**, prawa – **frazeologizm**.
- Pierwszy gracz kładzie dowolną kostkę. Następni dokładają kostki z obu stron łańcucha: obok frazeologizmu kładą kostkę z jego znaczeniem, obok znaczenia – kostkę z pasującym frazeologizmem.
- Gracz, który nie ma pasującej kostki, czeka na kolejną turę. Wygrywa osoba, która pierwsza odłoży wszystkie kostki.
- Łańcuch jest zamknięty: na końcu ostatnia kostka pasuje do pierwszej i powstaje koło. Jest tylko jedna poprawna kolejność.
- Wariant dla par: ułóżcie cały łańcuch w 10 minut. Sprawdźcie kolejność kodów z kluczem.

„Ja mam… Kto ma…?” (30 kart, 10–15 minut, cała klasa)

- Rozdaj wszystkie 30 kart. W mniejszej klasie część uczniów dostaje po dwie karty. W większej klasie uczniowie grają w parach. **Nie usuwaj żadnej karty** – wtedy pętla się przerwie.
- Zaczyna osoba z kartą oznaczoną słowem START. Czyta głośno pytanie „Kto ma…?” ze swojej karty.
- Uczeń, który ma pasujący frazeologizm, mówi: „Ja mam: …”, a potem czyta swoje pytanie. Gra trwa, aż odpowie osoba z kartą START.
- Zmierz czas pierwszej rundy. Po zebraniu i przetasowaniu kart klasa może spróbować pobić swój wynik.
- Jeśli nikt się nie zgłasza, przeczytaj pytanie jeszcze raz. Możesz też podpowiedzieć pierwsze słowo frazeologizmu.

Memory (20 par, 15–20 minut)

- Grają grupy 2–4-osobowe. Karty z frazeologizmami mają obrazek i zwykłą ramkę. Karty ze znaczeniami mają podwójną ramkę i napis „w przenośni”.
- Wersja łatwiejsza: połóż karty w dwóch polach – frazeologizmy osobno, znaczenia osobno. Wersja trudniejsza: wymieszaj wszystkie karty.
- Gracz odkrywa dwie karty. Jeśli to para, zabiera ją i gra dalej. Jeśli nie, odwraca karty z powrotem.
- Obrazek pokazuje sens **dosłowny** – to tylko wskazówka do zapamiętania frazeologizmu. Po znalezieniu pary uczeń czyta jej znaczenie **w przenośni**.
- Wariant z punktami: za parę jest 1 punkt, a za zdanie z tym frazeologizmem – jeszcze 1 punkt.

Kalambury (30 kart, 15–25 minut)

- Podziel klasę na dwie drużyny. Uczeń losuje kartę. Na karcie jest sposób: POKAŻ (bez słów i dźwięków) albo NARYSUJ (na tablicy, bez liter i cyfr).
- Drużyna ma 1 minutę na odgadnięcie. Za odgadnięty frazeologizm dostaje tyle punktów, ile gwiazdek ma karta (od 1 do 3).
- Po każdej rundzie uczeń czyta głośno znaczenie z dołu karty. Klasa podaje przykład użycia w zdaniu.
- Karty z jedną gwiazdką są dobre na początek i dla młodszych uczniów. Karty z trzema gwiazdkami są z mitów i Biblii albo wymagają pomysłowego pokazania.
- Zadbaj o bezpieczeństwo: przy pokazywaniu uczniowie nie wykonują skoków ani stania na rękach.

Czas i plan lekcji

- Na jednej lekcji (45 minut) zmieszczą się dwie gry, np. domino i kalambury albo memory i „Ja mam… Kto ma…?”.
- Na początek wybierz najwyżej 8–10 nowych frazeologizmów. Pozostałe karty dołączaj na kolejnych lekcjach.
- Na koniec poproś uczniów o jedno własne zdanie z frazeologizmem z gry – to najlepszy sprawdzian zrozumienia.

Domino frazeologiczne · arkusz 2 z 2

✂ Wytnij kostki wzdłuż linii przerywanych. Połącz frazeologizm z jego znaczeniem. Ułóż wszystkie kostki w zamknięte koło.

ZNACZENIE ktoś zupełnie nie ma słuchu muzycznego	**wpaść komuś w oko** D13	ZNACZENIE coś bardzo łatwego do zrobienia	**kupić kota w worku** D14
ZNACZENIE jasno i wyraźnie	**ranny ptaszek** D15	ZNACZENIE kupić coś, czego się nie obejrzało	**mieć duszę na ramieniu** D16
ZNACZENIE zupełnie nic nie wiedzieć	**żyć jak pies z kotem** D17	ZNACZENIE ktoś, kto umie naprawić prawie wszystko	**jak grzyby po deszczu** D18
ZNACZENIE udawany, obłudny żal	**wpaść jak śliwka w kompot** D19	ZNACZENIE być mądrym i zaradnym	**bułka z masłem** D20
ZNACZENIE szybko uciec	**musztarda po obiedzie** D21	ZNACZENIE coś bardzo rzadkiego i przez to cennego	**patrzeć przez różowe okulary** D22
ZNACZENIE coś, co przyszło za późno i jest już zbędne	**słoń nadepnął komuś na ucho** D23	ZNACZENIE mówić lub pisać dużo, ale nie na temat	**złota rączka** D24

„Ja mam… Kto ma…?” · arkusz 3 z 3

✂ Wytnij karty wzdłuż linii przerywanych. Rozdaj wszystkie karty. Zaczyna osoba z kartą START.

JA MAM:
puszka Pandory
KTO MA:
intensywnie się nad czymś zastanawiać?
J21

JA MAM:
zielone światło
KTO MA:
ogromny bałagan, długo zaniedbywany?
J22

JA MAM:
stajnia Augiasza
KTO MA:
fałszywie przedstawiać fakty?
J23

JA MAM:
jak grom z jasnego nieba
KTO MA:
coś bardzo rzadkiego i przez to cennego?
J24

JA MAM:
owinąć sobie kogoś wokół palca
KTO MA:
coś dobrego, co dostaje się bez żadnego wysiłku?
J25

JA MAM:
siedzieć jak na szpilkach
KTO MA:
ktoś niesłusznie obwiniany za cudze winy?
J26

JA MAM:
obiecywać gruszki na wierzbie
KTO MA:
zamieszanie, w którym nikt się nie rozumie?
J27

JA MAM:
bujać w obłokach
KTO MA:
ktoś lub coś wpuszczone, by szkodzić od środka?
J28

JA MAM:
kozioł ofiarny
KTO MA:
pozwolenie na rozpoczęcie czegoś?
J29

JA MAM:
musztarda po obiedzie
KTO MA:
coś, co po poruszeniu sprowadza nieszczęścia?
J30

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Frazeologiczne gry do druku – domino, „Ja mam… Kto ma…?”, memory i kalambury, klasy 4–6

Podgląd pokazał 5 z 16 stron. Pełna wersja: 16 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- domino frazeologiczne – 24 kostek,
- „Ja mam… Kto ma…?” dla całej klasy – 30 kart,
- memory – 20 par „frazeologizm – znaczenie”,
- kalambury – 30 kart z poziomem trudności,
- instrukcja dla nauczyciela z wariantami gier i klucz odpowiedzi.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/frazeologia-gry-do-druku-klasy-4-6