Dane aktualne na dzień: 12-11-2026 05:18

Link do produktu: https://www.studiotemat.com/polski-jest-cool-a2-gry-i-zabawy-materialy-do-kopiowania-p-158.html

Polski jest COOL A2. Gry i zabawy. Materiały do kopiowania

Cena brutto	**99,00 zł**
Cena netto	**94,29 zł**
Dostępność	**Dostępny**
Numer katalogowy	**9788395936388**
Kod EAN	**9788395936388**

Opis produktu

Gry i zabawy do nauki języka polskiego jako obcego na poziomie A2

Polski jest COOL A2. Gry i zabawy. Materiały do kopiowania to publikacja dla nauczycieli i lektorów poszukujących gotowych materiałów aktywizujących do wykorzystania na zajęciach języka polskiego jako obcego.

Publikacja została przygotowana jako część kursu *Polski jest COOL A2* i obejmuje materiały skorelowane z 20 lekcjami podręczników *Polski jest COOL A2/część I* oraz *Polski jest COOL A2/część II*. **Gry i zabawy mają jednak uniwersalny charakter i mogą być wykorzystywane również podczas pracy z innymi podręcznikami na poziomie A2.**

Gry i zabawy pozwalają wprowadzić do lekcji więcej komunikacji, współpracy i elementów rywalizacji. Zadania mogą być realizowane **w parach, grupach lub podczas pracy ucznia z nauczycielem**.

Najważniejsze informacje

Tytuł	*Polski jest COOL A2. Gry i zabawy. Materiały do kopiowania*
Poziom	A2
Dla kogo	nauczyciele i lektorzy języka polskiego jako obcego
Zakres	materiały do 20 lekcji kursu A2
Autorzy	Ewa Piotrowska-Rola, Marzena Porębska
Format	A4, publikacja drukowana
Oprawa	spiralowana – umożliwia wygodne rozłożenie publikacji podczas kopiowania
Forma materiałów	materiały przygotowane do kopiowania i wykorzystania podczas zajęć
Opracowanie graficzne	układ dostosowany do czytelnego i ekonomicznego kopiowania
Wydanie	pierwsze
Planowana publikacja	2026
ISBN	9788395936388
Wydawnictwo	Studio tEMAt
Liczba stron	144

Co znajdziesz w książce?

Publikacja zawiera **gry językowe, zadania komunikacyjne i aktywności przeznaczone do wykorzystania podczas zajęć języka polskiego jako obcego na poziomie A2**, wraz z instrukcjami ich przeprowadzenia.

Wśród proponowanych aktywności znajdują się m.in.:

- zagadki z luką informacyjną,
- dialogi sytuacyjne typu **role-play**,
- zabawy typu **Kto w grupie?**,
- gry planszowe typu **Start–Meta**,
- **Bingo**,
- **Domino**,
- **Rodzinki**,
- **Memory**,
- **Tabu**,
- **Kalambury**,
- zadania typu **Znajdź różnicę**,
- rysunki i symbole skorelowane z materiałami z książki studenta.

Dzięki różnorodnym formom pracy nauczyciel może dobierać aktywności do tematu lekcji, potrzeb grupy oraz liczby uczestników.

Zaprojektowane do wygodnego i ekonomicznego kopiowania

Polski jest COOL A2. Gry i zabawy. Materiały do kopiowania to publikacja zaprojektowana od początku z myślą o praktycznej pracy nauczyciela. **Format A4, oprawa spiralowana, układ stron, format ćwiczeń, wielkość czcionki, oznaczenia oraz sposób wykorzystania grafiki zostały dobrane tak, aby materiały można było łatwo i wygodnie kopiować.**

Oprawa spiralowana pozwala rozłożyć książkę na płasko, dzięki czemu poszczególne strony można wygodnie umieszczać na szybie kopiarki lub skanera bez konieczności mocnego dociskania książki i uszkadzania oprawy.

Materiały zostały opracowane przede wszystkim w **czerni i bieli, z oszczędnym wykorzystaniem ciemnego koloru**, aby zachować dobrą czytelność kopii, a jednocześnie ograniczyć zużycie tonera.

Również rozmieszczenie poszczególnych elementów uwzględnia ich późniejsze wykorzystanie. Po skopiowaniu materiały można **łatwo wycinać, dzielić na zestawy, grupować i przygotowywać do rozdania uczniom**. Ma to szczególne znaczenie w przypadku kart, elementów gier, zadań z luką informacyjną oraz aktywności przeznaczonych do pracy w parach i grupach.

Nauka poprzez komunikację i działanie

Gry i zabawy pozwalają uczącym się wykorzystywać poznane słownictwo i struktury gramatyczne w praktycznych sytuacjach komunikacyjnych.

Zamiast kolejnego ćwiczenia wykonywanego według jednego schematu uczniowie mogą zadawać pytania, wymieniać informacje, odgrywać role, współpracować, podejmować decyzje lub rywalizować.

Materiały można wykorzystywać podczas pracy:

w parach • w grupach • z całą klasą • z nauczycielem

Do *Polski jest COOL A2* – ale nie tylko

Polski jest COOL A2. Gry i zabawy. Materiały do kopiowania zostały przygotowane jako część kursu *Polski jest COOL A2*, dlatego poszczególne materiały są skorelowane z tematyką, słownictwem i zagadnieniami gramatycznymi kolejnych lekcji podręcznika.

Z książki można jednak korzystać również podczas pracy z innymi podręcznikami do języka polskiego jako obcego. Proponowane gry i zabawy mają uniwersalną formę, a wykorzystywane w nich słownictwo oraz struktury gramatyczne zostały dobrane do poziomu A2.

Nauczyciel może więc wybierać poszczególne materiały zgodnie z aktualnie realizowanym zagadnieniem i wykorzystywać je jako dodatkowe ćwiczenia komunikacyjne, utrwalające lub powtórzeniowe – niezależnie od podręcznika stanowiącego podstawę kursu.

Dla kogo są *Gry i zabawy. Materiały do kopiowania*?

Publikacja jest przeznaczona dla **nauczycieli i lektorów języka polskiego jako obcego**, prowadzących zajęcia w Polsce i za granicą.

Może być wykorzystywana zarówno przez doświadczonych lektorów, którzy regularnie stosują aktywizujące metody

nauczania, jak i przez nauczycieli rozpoczynających pracę z językiem polskim jako obcym i poszukujących gotowych materiałów skorelowanych z kursem.

Materiały mogą być również pomocne nauczycielom języka polskiego prowadzącym dodatkowe zajęcia dla dzieci i młodzieży z doświadczeniem migracji.

Materiały do całego kursu *Polski jest COOL A2*

Publikacja jest skorelowana z:

Polski jest COOL A2/część I
oraz
Polski jest COOL A2/część II.

Układ materiałów odpowiada **20 lekcjom całego kursu A2**, dzięki czemu nauczyciel może dobierać gry i aktywności do aktualnie realizowanego materiału.

Publikacja współpracuje również z *Polski jest COOL A2. Przewodnikiem metodycznym*, w którym znajdują się wskazówki dotyczące wykorzystania materiałów uzupełniających podczas kolejnych lekcji.

Spis treści

Gry i zabawy – instrukcje

LEKCJA 1 – *Miło mi was poznać*
LEKCJA 2 – *Lekcja polskiego*
LEKCJA 3 – *Kim jesteś?*
LEKCJA 4 – *Dzień jak co dzień*
LEKCJA 5 – *Pani, jak zawsze, elegancka!*
LEKCJA 6 – *Czas wolny*
LEKCJA 7 – *Zapraszam do stołu*
LEKCJA 8 – *Czym tam dojechać?*
LEKCJA 9 – *Ile czego kupujemy?*
LEKCJA 10 – *Ale to już było...*
LEKCJA 11 – *W mieście*
LEKCJA 12 – *Bliżej natury*
LEKCJA 13 – *Co przed nami?*
LEKCJA 14 – *Gdzie ci wspaniali mężczyźni...?*
LEKCJA 15 – *Rodzina, ach rodzina...*
LEKCJA 16 – *Jutro, pojutrze, za rok*
LEKCJA 17 – *Komu ufamy?*
LEKCJA 18 – *W zdrowym ciele zdrowy duch*
LEKCJA 19 – *Podróże małe i duże*
LEKCJA 20 – *Do muzeum czy na koncert?*

Pracuj z całym kursem ***Polski jest COOL A2***

Polski jest COOL A2/część I. Książka studenta i ćwiczenia

Polski jest COOL A2/część II. Książka studenta i ćwiczenia

Ewa Piotrowska-Rola

Marzena Porębska

POLSKI JEST COOL

Seria do nauki języka polskiego jako obcego na poziomie A2

PRZEWODNIK METODYCZNY

Polski jest COOL A2. Przewodnik metodyczny
Wsparcie metodyczne dla nauczyciela

Materiały można również łączyć z Kuferkami A2/I **i** A2/II **oraz – w przypadku pierwszej części kursu – z** wersją interaktywną *Polski jest COOL A2/część I.*