

Scenariusz zajęć organizowanych w grupie dzieci sześcioletnich

Temat: „Wyprawa w poszukiwaniu wiosny” - konstruowanie i rozgrywanie gry opowiadania z wątkiem matematycznym.

Temat kompleksowy: Wiosna tuż, tuż.

Program: „DZIECIĘCA MATEMATYKA” - Edyta Gruszczyk-Kolczyńska, Ewa Zielińska

Dział programowy: Kształtowanie odporności emocjonalnej dzieci i zdolności do wysiłku intelektualnego.

Treści programowe: Wdrażanie dzieci do tworzenia różnych wariantów gier kształtujących następujące umiejętności matematyczne.

Cel ogólny: Rozwijanie kompetencji matematycznych, językowych, społecznych i osobistych poprzez konstruowanie i rozgrywanie gry opowiadania z wątkiem matematycznym.

Cel szczegółowy:

- Dziecko potrafi:
- liczyć w zakresie 6
 - wskazać większą liczbę oczek na kostce
 - zastosować cyfry oraz znaki + i - do zapisu fabuły gry
 - odmierzać za pomocą klocka płytki chodnika na drodze gry planszowej
 - stworzyć fabułę gry – opowiadania
 - zapisać fabułę gry za pomocą piktogramów
 - negocjować rolę w realizacji wspólnego celu
 - ustalić zasady gry
 - przestrzegać ustalonych zasad w trakcie rozgrywki
 - radzić sobie z przegraną

- Metoda:**
- | | | |
|----------|---|-------------|
| czynna | – | problemowa |
| | – | naśladowcza |
| słowna | – | rozmowa |
| | – | instrukcja |
| | – | opowiadanie |
| oglądowa | – | pokaz |

Forma: praca zespołowa
praca w parach

Pomoce:

- tablice magnetyczna, 2 duże kostki do gry, magnesy, duża sylweta Pani Wiosny, liska, zajęczka, napisy start i meta,
- poduszka do siedzenia dla każdego dziecka,
- zestaw pomocy (po jednym dla każdej pary) w skład, którego wchodzi: 1 arkusz papieru oraz woreczek zawierający 1 klocek, dwa pionki, kostkę do gry, kredki, klej, napis start i meta, sylweta Pani Wiosny, liska, zajęczka, nożyczki.

Przebieg zajęcia:

I. Część organizacyjna

1. Dzieci siadają na swojej poduszce przed tablicą magnetyczną.
2. Nauczycielka informuje dzieci, że będą dzisiaj grać w nową grę, którą same zrobią. Przedstawia jej bohaterów - zajączka i lisa, którzy stęsknili się za wiosną i wybierają się na wyprawę, by ją odnaleźć.

II. Wspólne konstruowanie gry planszowej

1. Nauczycielka mocuje na tablicy liska, zajączka, sylwetę Pani Wiosny, napisy start i meta. Demonstruje w jaki sposób można narysować drogę, po której będą ścigać się bohaterowie gry. Prosi dzieci, by jej w tym pomogły.
2. Chętne dzieci podchodzą do tablicy i rysują kawałek drogi od istniejącego fragmentu w kierunku mety.
3. Nauczycielka demonstruje w jaki sposób można za pomocą klocka i kredki wyodrębnić płytki chodnika – pola, po których będą ścigali się bohaterowie gry. Zwraca uwagę na to, że należy klocek dosunąć do narysowanej już linii i za nim narysować kolejną.
4. Nauczycielka wybiera kilkoro chętnych dzieci, które podchodzą do tablicy i wyodrębniają pola gry.
5. Nauczycielka prosi dzieci, by zastanowiły się, co dobrego i co przykrego mogło spotkać zwierzątko w drodze do Pani Wiosny.
6. Dzieci podają propozycje przygody i sposób, w jaki można narysować ją na planszy.
7. Wybrane dziecko dorysowuje na planszy ustalone symbole i ustala zasadę gry, np. jeśli staniemy na tym polu z przebieśnięciem, idziemy do miejsca, gdzie zaprowadzi nas strzałka, nad którą jest cyfra i znak, mówiące o tym, o ile pól przesuwamy się do przodu lub do tyłu.
8. Po ukończeniu planszy dzieci ustawiają się w szeregu, dzielą się na grupy poprzez odliczenie do dwóch i siadają w grupie na swoich poduszkach jeden za drugim.

III. Rozgrywanie gry planszowej w grupach

1. Pierwsze dziecko w każdej z grup rzuca swoją kostką. Dzieci porównują liczbę oczek na obu kostkach. Kto ma większą liczbę na swojej kostce rzuca jeszcze raz i rozpoczyna grę.
2. Kolejno dzieci siedzące jako pierwsze w szeregu rzucają kostką przesuwać na planszy pionka swojej drużyny o odpowiednią liczbę oczek, podają kostkę koledze i idą na koniec szeregu.
(W trakcie gry dzieci nie zmieniają kolejności w szeregu, ani przynależności do drużyn.)
3. Po dotarciu do Pani Wiosny przez pierwszą drużynę nauczycielka wskazuje zwycięską drużynę i prosi o nagrodzenie jej oklaskami.
4. Zachęca dzieci do skonstruowania własnej gry. Prosi, by ustawiły się przed nią parami, a następnie w parach zabrały potrzebne pomoce (arkusz papieru i woreczek z przyborami), przeszły do stolików i skonstruowały swoją grę.

IV. Konstruowanie gry w parach

1. Dzieci tworzą grę opowiadanie:
 - dzielą się czynnościami,
 - wycinają i przyklejają sylwetę Pani Wiosny, liska, zajączka,
 - rysują chodnik i wydzielają jego płytki,
 - przyklejają napis start i meta,
 - tworzą fabułę gry,
 - dorysowują na planszy symbole odzwierciedlające treść fabuły,
 - stosuje cyfry oraz znak + i - ,
 - ustalają zasady gry.

UWAGA:

Nauczycielka chodzi między stolikami, udziela pomocy w razie potrzeby, rozmawia z dziećmi na temat ich planszy – fabuły opowiadania i zasad gry.

V. Rozgrywanie gry planszowej w parach

1. Dzieci wyznaczają osobę rozpoczynającą grę poprzez rzut kostką i określenie komu wypadło więcej oczek.
2. Rozgrywają grę.
3. Zgłaszają nauczycielce, kto wygrał. Opowiadają fabułę własnej gry.

UWAGA:

Dzieci rozgrywają grę tyle razy, ile mają na to ochotę. Nauczycielka chodzi między stolikami, udziela im pomocy w razie potrzeby.

opracowała:

Katarzyna Kolorz

Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi nr 17

im. J. Brzechwy w Rybniku