

Zbiór scenariuszy zajęć edukacyjnych.

## „ZABAWA I NAUKA Z WYKORZYSTANIEM METODY I KSZTAŁTÓW NUMICON”

Skuteczna nauka matematyki w przedszkolu,  
szkole i w domu.

## KOMENTARZ MERYTORYCZNY DO PIERWSZEGO WYDANIA

W ostatnich czasach klocki są niedocenianą zabawką. Bajki wideo, gry komputerowe i inne zdobywcze techniki stały się podstawą zabawowej działalności dziecka. Klocki zostały odsunięte „na bok” jako mało atrakcyjne, z których nie można zbyt wiele zrobić – tylko budować. Nic bardziej mylnego! Klocki to uniwersalna zabawka, która gdy dziecko rośnie, pozwala mu wymyślać coraz bardziej skomplikowane zabawy i budowle. A kiedy jeszcze mogą pomóc w nauce matematyki, to stają się uniwersalną pomocą dydaktyczną. Dziecko świetnie się bawi, a przy okazji uczy niezwykle ważnych rzeczy. Taką pomocą dydaktyczną są niewątpliwie **klocki Numicon**, które pomagają dziecku w rozumieniu pojęcia liczby i zależności między liczbami, ale nie tylko.

W prezentowanych scenariuszach nauczycielki przedstawiły wiele ciekawych pomysłów na wykorzystanie **klocków Numicon** w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym. Zgodnie z podstawą programową wychowania przedszkolnego dominującymi formami pracy są zabawy, gry i sytuacje zadaniowe wykonywane z całą grupą, w zespołach i indywidualnie. Proponowane zabawy i ćwiczenia uczą dzieci rozpoznawać i nazywać kolory, kształty, porównywać, klasyfikować, poznawać relacje przestrzenne, liczyć i wykonywać podstawowe działania matematyczne. Pokazują, że dzięki **klockom Numicon** dzieci ćwiczą analizę i syntezę wzrokową oraz koordynację wzrokowo-ruchową – umiejętności niezbędne w nauce czytania i pisania. Zabawy plastyczne i konstrukcyjne doskonalą sprawność manualną, rozwijają wyobraźnię i pomysłowość. Autorki prezentują też różne zadania w grupach, podczas których dzieci uczą się współdziałania, komunikowania z innymi, co w efekcie wpływa na rozwój mowy i myślenia. W czasie pracy indywidualnej dzieci mają możliwość samodzielnego działania i poszukiwania rozwiązań. W swoich scenariuszach nauczycielki wykorzystały **klocki Numicon** do zajęć o różnorodnej tematyce – podczas zabawy w żeglarzy, w budowniczych, poszukiwaczy skarbów, konstruowania gier, poznawania pór roku, zabaw z bałwanekami, ze zwierzętami, w podwodny świat, z figurami geometrycznymi. Wykorzystanie **klocków Numicon** podczas zabaw wplecionych w ciekawą dla dziecka tematykę, daje mu możliwość wielozmysłowego uczenia się poprzez działanie i manipulowanie na konkretach, rozwijania zdolności spostrzegania, obserwacji, badania i doświadczania. Daje też dzieciom pewność siebie pod względem myślenia i rozumowania matematycznego.

Myślę, że prezentowane scenariusze będą inspiracją dla tych nauczycieli, którzy szukają innowacyjnych i ciekawych metod pracy z dziećmi.

### MIROŚŁAWA MATCZAK

Konsultant Wojewódzkiego Ośrodka  
Doskonalenia Nauczycieli w Łodzi.  
Posiada certyfikat edukatora  
w zakresie metody Numicon



# SCENARIUSZ 1

## TEMAT: „LEŚNE ZWIERZĘTA”

autor  
**EDYTA KACZANOWSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 20 w Łodzi

**5-6 lat**  
grupa wiekowa



### CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności posługiwania się liczbą poprzez przeliczanie oraz wyodrębnianie zbiorów równolicznych.
- kształtowanie umiejętności czytania globalnego nazw leśnych zwierząt.
- stwarzanie warunków do aktywności ruchowo-naśladowczej.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa wybrane leśne zwierzęta na ilustracjach i obrazkach schematycznych,
- przelicza otwory kształtów Numicon, litery w napisach, ułożone kołeczki Numicon (w zakresie od 1 do 10),
- rozpoznaje barwy klocków Numicon,
- dobiera w pary kołeczki Numicon i litery w napisach,
- dobiera i tworzy zbiory o równej liczbie elementów,
- odzwierciedla układ otworów w kształtach Numicon,
- dobiera etykietkę z nazwą leśnego zwierzęcia do obrazka na podstawie wyrazu wzorcowego,
- czyta globalnie nazwy leśnych zwierząt (wiewiórka, jeź, zając, sowa, niedźwiedź),
- naśladuje ruchem wiewiórkę i jeża,
- koloruje według wzoru.

### METODY:

- czynna: inspirowana niekonwencjonalną metodą nauki czytania Ireny Majchrzak oraz pedagogiką zabawy,
- słowna: objaśnianie,
- oglądowa: pokaz.

### FORMY:

- zbiorowa,
- indywidualna

## SCENARIUSZ 1 TEMAT: „LEŚNE ZWIERZĘTA”



### POMOCE:

- zestawy indywidualne Numicon (podczas zajęć wykorzystane będą kształty, kołeczki i woreczek),
- obrazki wykonane poprzez obrysowywanie wybranych kształtów Numicon na gładkich kartach A-4 (wiewiórka, jeź, zając, sowa, niedźwiedź),
- krążki gimnastyczne, żołądki, ilustracje leśnych zwierząt (wiewiórka, jeź, zając, sowa, niedźwiedź) i etykiety z nazwami tych zwierząt (czyli kartoniki z napisami – zastosowane wielkie litery drukowane wielkości około 4 cm),
- nagrania muzyczne do zabaw ruchowych (utwór żwawy, utwór spokojny),
- brązowy karton w formie walca jako dziupla, liście klonu bądź ich sylwety z kartonu, karty pracy (wizerunki trzech kształtów Numicon łącznie z otworkami oraz kontury tych klocków bez otworów),
- kredki,
- plastelina (czerwona, brązowa)

PRZEBIEG:

1. „PORTRETY ZWIERZĄT Z KŁOCKÓW”.

Dzieci zastanawiają się jakie leśne zwierzęta zostały przedstawione na specjalnych obrazkach (wiewiórka, jeż, zając, sowa, niedźwiedź). Nauczycielka pokazuje jeden z obrazków. Dziecko losuje z woreczka jeden z kształtów Numicon i szuka takiego samego kształtu na obrazku. Potem prezentowane są kolejne obrazki. Za każdym razem dziecko (bądź kilkoro dzieci) losuje jeden z kształtów i szuka takiego samego kształtu na obrazku.



2. „WIEWIÓRKA LICZY ŻOŁĘDZIE”.

Dzieci poruszają się po sali jako wiewiórki. Na dany znak każda „wiewiórka” znajduje „dziuplę” (krążek). Umieszcza żołądźcie w otworkach klocka Numicon licząc je po cichu. Następnie nauczycielka pyta, kto miał w dziupli klocek np. żółty (jasnozielony, jasnoniebieski, pomarańczowy). Dzieci podają liczbę żołądźci umieszczonych w tym klocku.



3. „PODPISY DLA ZWIERZĄT”

Nauczycielka odczytuje kolejne nazwy zwierząt (wiewiórka, jeż, zając, sowa, niedźwiedź). Wybrane dzieci umieszczają etykiety przy wizerunkach tych zwierząt. Kolejno wybierają jedną z etykietek ukrytych w „dziupli”, porównują z tymi pod obrazkami i czytają nazwę tego zwierzęcia.



4. „ILE LITER W NAPISACH?”

Dzieci mają etykiety, które wybrały poprzednio. Na środku nadal leżą obrazki z napisami. Dzieci po cichu liczą litery w napisach, które mają przed sobą. Nauczycielka pyta, ile naliczyły liter w wyrazie „jeż”. Wybrana osoba oznacza każdą literę na etykietce pod obrazkiem jeża. Używa kołeczków Numicon. Takie same czynności odbywają się kolejno przy pozostałych wyrazach.



5. „JEŻYKI SZUKAJĄ LICZBY”

Dzieci poruszają się przy muzyce jako jeżyki. Drepczą między rozłożonymi liśćmi. Pod każdym listkiem ukryty jest jeden z kształtów Numicon. Podczas paury w muzyce każde dziecko siada obok jednego listka. Nauczycielka pokazuje etykiety „JEŻ”. Dzieci wspólnie odczytują nazwę. Potem przypomina, że są tu trzy litery. Każde dziecko zagląda pod listek, bierze kształt i liczy otworki. Należy znaleźć tyle samo otworków, ile było liter. Osoby, które mają żółty kształt z trzema otworkami powinny wstać. Po wykonaniu zadania dzieci znów poruszają się przy muzyce jako jeżyki. Za każdym razem w czasie paury muzycznej nauczycielka pokazuje kolejną etykietykę. Dzieci odczytują nazwę a potem szukają kształtu z liczbą otworów równą liczbie liter.





## SCENARIUSZ 1

### TEMAT: „LEŚNE ZWIERZĘTA”



#### 6. „SKACZĄCA WIEWIÓRKA”

Dzieci wybierają po jednym kształcie Numicon. Nauczycielka umieszcza na środku krążki tak, by odzwierciedlały układ otworów jednego z kształtów Numicon. Wybrane dziecko zamienia się w wiewiórkę i skacząc obunóż z krążka do krążka, liczy kolejne otwory. Nauczycielka pyta, jakiego koloru „klocek” ma właśnie taką liczbę otworów. Następnie pyta się, kto umiałby ułożyć krążki tak, jak otwory w „klocku” jasnozielonym. Po ułożeniu krążków w odpowiedni sposób, wybrana osoba znów zamienia się w wiewiórkę i skacząc liczy krążki. I tak kolejno tworzony jest przez chętne dziecko układ otworów wybranego kształtu. Za każdym razem ktoś liczy ułożone krążki skacząc.



#### 7. „TYLE ILE OTWORÓW”

Dzieci otrzymują kartę pracy. Na karcie pracy widoczne są wizerunki trzech kształtów Numicon łącznie z otworami. Pod każdym wizerunkiem jest kontur klocka bez otworów. Dzieci kolorują kształty używając odpowiednich kolorów. Następnie nalepiają na kształtach bez otworów kropki z plasteliny (czerwonej imitującej jarzębinę bądź brązowej imitującej kasztany). Kropki powinno być tyle, ile otworów ma kształt wzorcowy.

#### UWAGI:

Nauczycielka przed zajęciami przygotowuje obrazki leśnych zwierząt poprzez obrysowywanie wybranych kształtów Numicon na gładkich kartach A-4. Dorysowuje drobne elementy, by dzieciom łatwiej było rozpoznać te zwierzęta (np. wąsy, oczy i noszek zajączka itp.). Używa ich w sytuacji edukacyjnej zatytułowanej „Portrety zwierząt z klocków”. Krążki w zabawie „Skaczące wiewiórki” powinny być na tyle duże, by dzieci mogły wskakiwać do środka obunóż. Zanim pierwsze dziecko zacznie liczyć krążki, nauczycielka pokazuje w jaki sposób skakać. Należy stanąć tak, by mieć przed sobą dwa rzędy krążków (wyjątek stanowi kształt pomarańczowy, gdzie mamy tylko jeden otwór) i liczyć krążki skacząc wzdłuż jednego rzędu krążków. Potem należy się obrócić w stronę drugiego rzędu i skacząc do punktu wyjścia liczyć krążki dalej. W przypadku układu złożonego z dwóch i trzech krążków można skakać tak, jak jest wygodniej.



## SCENARIUSZ 2

### TEMAT: „PORY ROKU”

autor  
**EDYTA KACZANOWSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 20 w Łodzi

**5-6 lat**  
grupa wiekowa 

#### CELE OGÓLNE:

- kształtowanie umiejętności dostrzegania i odtwarzania rytmu, powtarzających się sekwencji i kontynuowania ich.
- utrwalenie wiedzy na temat pór roku i ich cykliczności.
- stwarzanie warunków do ekspresji ruchowej.
- rozwijanie wyobraźni

#### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

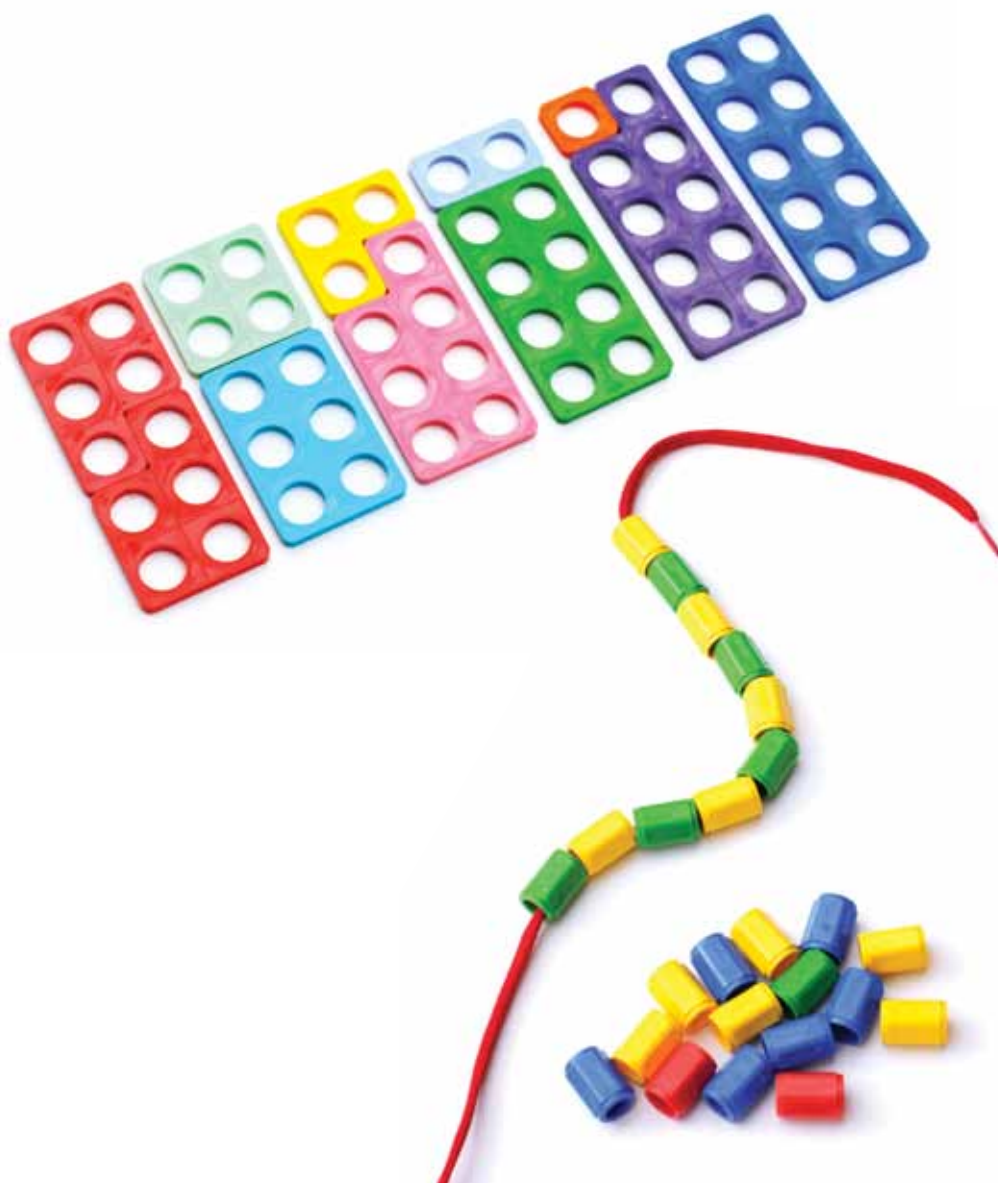
- rozpoznaje na obrazku i nazywa cztery pory roku,
- wymienia pory roku w kolejności występowania,
- tworzy rytm kolorystyczny czterech pór roku,
- nazywa i dobiera kolory do wybranych elementów przyrody związanych z porami roku,
- wyodrębnia za pomocą dotyku cztery kształty Numicon,
- ilustruje ruchem przyrodę czterech pór roku odwołując się do wyobraźni,
- układa zdanie na temat pory roku,
- porusza wstęgą bibuły naśladując ruchy nauczycielki,
- uzupełnia brakujący element w rytmie kolorystycznym pór roku,
- stempluje na kartonie za pomocą kołeczka Numicon,
- układa zdanie na temat pory roku,
- porusza wstęgą bibuły naśladując ruchy nauczycielki,
- uzupełnia brakujący element w rytmie kolorystycznym pór roku,
- stempluje na kartonie za pomocą kołeczka Numicon.

#### METODY:

- czynna: inspirowana metodą Edyty Gruszczyk – Kolczyńskiej „Dziecięca matematyka” oraz pedagogiką zabawy,
- słowna: objaśnienia,
- oglądowa: pokaz.

#### FORMY:

- zbiorowa,
- indywidualna.



#### POMOCE:

- zestawy indywidualne Numicon (podczas zajęć wykorzystane będą kształty, 3 woreczki, podstawa, kołeczki, sznurówka),
- sylwety czterech pór roku, chusta animacyjna,
- ilustracje przedstawiające wiosnę, lato, jesień i zimą,
- nagrania muzyczne o nastroju neutralnym do zabaw z ruchem,
- wstęgi z bibuły karbowanej (6 żółtych, 6 zielonych, 6 niebieskich, 6 czerwonych),
- kółka z kartonu technicznego o średnicy około 15 cm z zamocowanymi spinaczami biurowymi (po jednym dla każdego dziecka),
- cztery tacki z rozlanymi farbami temperowymi (tacka z farbą zieloną, czerwoną, żółtą, niebieską),
- długa wstęga bibuły karbowanej bądź długi sznurek



PRZEBIEG:

### 1. „KOLOR DLA PÓR ROKU”

Dzieci wskazują kształt klocka Numicon pasujący do opisu podanego przez nauczycielkę: „Kolor jak rosnąca trawa”, „Kolor jak mak”, „Kolor jak suchy liść”, „Kolor jak zamrznięta kałuża”.

Następnie zastanawiają się do jakiej pory roku pasuje:

- kolor zielony jak rosnąca trawa → WIOSNA,
- kolor czerwony jak mak → LATO,
- kolor żółty jak suchy liść → JESIEŃ,
- kolor niebieski jak zamrznięta woda → ZIMA,

Wybrane dzieci dopasowują klocki do sylwet czterech pór roku.



### 2. „POSZUKAJ W WORECZKU”

Nauczycielka pokazuje kształt klocka Numicon wybranego dla jesieni (żółty). Wkłada taki sam kształt i po trzy inne kształty Numicon (niebieski, zielony, czerwony) do trzech woreczków. Zaprasza trzy chętne osoby. Ich zadaniem jest odszukać dłonią właściwy „klocek” bez podglądania. Potem nauczycielka prezentuje kształt Numicon wybrany dla zimy (wiosny, lato). Za każdym razem troje wybranych dzieci szuka określonego kształtu w woreczkach.



### 3. „KRAINY PÓR ROKU”

Dzieci poruszają się przy muzyce wokół chusty animacyjnej. Naśladują przyrodę kolejnych pór roku (ptaki witające wiosnę, tańczące promyki wakacyjnego słońca, jesienne liście spadające z drzew, prószyący śnieg). Na obwodzie chusty położone są kształty Numicon wybrane dla pór roku.

Podczas pauzy każde dziecko bierze jeden kształt i siada na kolorowym polu chusty animacyjnej.

Ważne, by każdy usiadł na części chusty w takim samym kolorze, jaki ma jego kształt Numicon.

Nauczycielka pyta, kto trafił do Krainy Jesieni (potem Zimy, Wiosny, Lata). Dzieci, które są na żółtym polu chusty (potem niebieskim, zielonym, czerwonym) kończą zdanie: „Jesienią...” (niebieskim: „Zimą...”, zielonym: „Wiosną...”, czerwonym: „Latem...”).



### 4. „KOLEJNE PORY ROKU”

Dzieci zastanawiają się, czy cztery obrazki z porami roku ułożone są we właściwej kolejności. Następnie dopasowują cztery kształty Numicon wybrane dla pór roku do właściwych obrazków (zielony do wiosny, czerwony do lata, żółty do jesieni, niebieski do zimy). Dokładają do ułożonych czterech kształtów Numicon następne kształty w takiej samej kolejności. Gdy ułożony jest szereg z 12 kształtów, nauczycielka wskazuje kolejne kształty a dzieci wymieniają nazwy kolejnych pór roku.





### 5. „WIOSNA, LATO, JESIEŃ, ZIMA”

Każde dziecko wybiera po jednym kształcie Numicon z poprzedniej zabawy i wstępuje z bibuły w tym samym kolorze co „klocek”. Przeplatają przez jeden z otworów w swoim „klocku” wstęgę z bibuły. Nauczycielka prosi, by dzieci ze wstęgami w takim samym kolorze stały blisko siebie (powstają cztery grupy: „Kraina wiosny” itd.). Dzieci stojąc w grupkach tańczą ze wstęgami taniec pór roku naśladując ruchy nauczycielki. Podczas pauzy w muzyce wszystkie dzieci siadają. Nauczycielka zaprasza do siebie po dwie osoby z każdej „krainy”. Dzieci mają za zadanie ustawić się w szeregu zgodnie z kolejnością występowania pór roku i kolejno się przedstawić jako pora roku.



### 6. „ZAGUBIONA PORA ROKU”

Nauczycielka prezentuje podstawę Numicon, na której umieszczone są szeregi kołeczków. Pyta dzieci, czy kołeczki mają kolory pór roku. Dzieci sprawdzają, czy pierwszy szereg kołeczków ma właściwą kolejność (kolejno zielony, czerwony, żółty, niebieski). Potem określają, jakiego kołeczka brakuje w kolejnych szeregach.



### 7. „NASZYJNIK PÓR ROKU”

Nauczycielka prezentuje „naszyjnik” pór roku (siedem kołeczków Numicon nawleczonych na sznurówkę z zestawu). Następnie rozkłada „naszyjnik” i trzyma w linii prostej (kołeczki nawlezione są w kolejności występowania pór roku: zielony – czerwony – żółty – niebieski – zielony – czerwony – żółty). Dzieci określają, jaki kołeczek powinien być na końcu (niebieski)? Kołeczek zostaje umieszczony na właściwym miejscu. Nauczycielka proponuje dzieciom, by wykonały naszyjnik pór roku. Każdy otrzymuje kołeczek z kartonu z zamocowanym spinaczem biurowym i siada przy jednym z czterech stolików:

- z zielonymi kołeczkami i zieloną farbą na tacce,
- z czerwonymi kołeczkami i czerwoną farbą na tacce,
- z żółtymi kołeczkami i żółtą farbą na tacce,
- niebieskimi kołeczkami i niebieską farbą na tacce.

Dzieci ozdabiają swoje kółko stemplując za pomocą kołeczków maczanych w farbie. Gotowe kółeczko zostaje zamocowane dzięki spinaczowi biurowemu na długiej wstędze bibuły. Ważne by kolejność kółek odzwierciedlała kolejność pór roku.

#### UWAGI:

W zabawie „Krainy pór roku” dzieci z czerwonymi klockami są w Krainie Lata, żółtymi – w Krainie Jesieni, niebieskimi – w Krainie Zimy, zielonymi – w Krainie Wiosny. Po zakończeniu zabawy „Kolejne pory roku” nauczycielka zostawia ułożony szereg kształtów. Dokłada dodatkowy, identyczny zestaw 12 kształtów. Na początku zabawy „Wiosna, lato, jesień, zima” dzieci mają do dyspozycji 24 kształty. Chodzi o to, by wszystkie dzieci w grupie mogły wybrać po jednym kształcie. Podczas tańca dzieci poruszają swoim kształtem Numicon powiewając wstęgą bibuły. W zabawie „Zagubiona pora roku” umieszczonych jest pięć szeregów kołeczków, jeden pod drugim. Aby każdy szereg było łatwiej wyodrębnić, między kolejnymi szeregami zostawiamy przerwę. Pierwszy szereg składa się z czterech kołeczków (kolejno zielony, czerwony, żółty, niebieski). Kolejne szeregi znajdują się poniżej. W każdym szeregu brakuje jakiegoś kołeczka.

## SCENARIUSZ 3

### TEMAT: „PODWODNY ŚWIAT”

autor  
**KATARZYNA TOMCZAK**  
Przedszkole Miejskie nr 141

**6 lat**  
grupa wiekowa



#### CELE OGÓLNE:

- kształtowanie umiejętności liczenia,
- kształtowanie umiejętności twórczych,
- rozwijanie wyobraźni.

#### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- liczy 10 przedmiotów i więcej,
- dodaje na konkretach,
- pokonuje trudności podczas rozwiązywania zadania,
- przedstawia świat przyrody w pracach plastycznych,
- dokonuje oceny wytworów własnych i kolegów,
- projektuje pracę plastyczną na całej powierzchni arkusza.

#### FORMY:

- zbiorowa,
- indywidualna.

#### METODY:

- czynna: zadań stawianych do wykonania,
- słowna: pogadanka,
- oglądowa: pokaz, instrukcja,
- aktywizujące: burza mózgów.

#### POMOCE:

Klocki Numicon, płyty z muzyką, piasek, cerata, łożatki, muszelki, kolorowe sznurki, chusta animacyjna, kartony, farby, pędzle, kredki, pastele.



## SCENARIUSZ 3 TEMAT: „PODWODNY ŚWIAT”

### PRZEBIEG:

#### 1. ZABAWA NA POWITANIE

Dzisiaj (imię dziecka) przyszła do nas, dała wszystkim znak, jeśli chcecie się zabawić no to zróbcie tak, a jak?



#### 2. „SKARBY LATA”

Na dywanie rozłożona cerata z rozsypanym morskim piaskiem, w którym ukryte są kształty Numicon oraz muszelki, kamyczki. Zadaniem dzieci jest odnalezienie za pomocą łopatek kształtu w piasku, następnie przeliczenie ile oczek ma dany klocek, a później odszukanie w piasku tyle muszelek lub kamyczków ile oczek znajdowało się na klocku (dziecko wkłada odnalezione muszelki w otwory znajdujące się na klocku).



#### 3. „SIEĆ” – ĆWICZENIE MAŁEJ MOTORYKI

Przeplatanie sznurka przez oczka w kształtach wiązanie ich na supeł jeden przy drugim.



#### 4. „RYBAK I RYBKI” – ZABAWA Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ

Skoro już mamy zrobioną sieć, to rybak może wyruszyć na połów. Jedna osoba stoi na środku chusty to jest rybak, druga ukryta jest pod chustą i tam się porusza – to jest rybka. Reszta osób trzyma chustę na wysokości ramion. Ich zadaniem jest energiczne ruszanie chustą w taki sposób, aby imitować ruch fal i jednocześnie zakryć rybkę. Zadaniem rybaka jest załapanie rybki.



#### 5. ZADANIA Z TREŚCIĄ

Zadaniem dzieci jest odszukanie właściwego kształtu symbolizującego określoną liczbę, np. 3, następnie dołożenie drugiego kształtu, np. 2. Ułożenie ich tak, by powstał kształt symbolizujący sumę 2 kształtów, np. 5.

- Wyłynął rybak rano na połów, złapał 3 rybki, a wieczorem 2 ryby. Ile ryb złapał rybak razem?
- W stawie pływało 5 rybek, wskoczyła jeszcze 1 ryba. Ile ryb pływa teraz w stawie?
- Ania chodziła po plaży i znalazła 5 muszelek oraz 3 bursztyny. Ile skarbów znalazła Ania razem?



#### 6. ROZMOWA O ZWIERZĘTACH ŻYJĄCYCH W MORZU, OCEANIE

Burza mózgów. Jakie zwierzęta żyją w morzu, oceanie?



### SCENARIUSZ 3 TEMAT: „PODWODNY ŚWIAT”



#### 7. „RYBKA, ŻÓŁW, OŚMIORNICA”

Układanie z kształtów Numicon na kartonie podwodnych stworzeń wg inwencji twórczej dzieci.



#### 8. „PODWODNY ŚWIAT” – PRACA PLASTYCZNA

Maczanie kształtów w wybranym kolorze farby plakatywnej, stemplowanie kształtów na kartonie, tak by utworzyć z wcześniej stworzone wodne stworzenia. Dorysowywanie pastelami i kredkami brakujących elementów (oczu, zębów, łusek itp.), malowanie wodorostów, pisaku, kamyków itp.



#### 9. PORZĄDKOWANIE MIEJSC . WSPÓLNE OMÓWIENIE WYKONANEJ PRACY.



#### 10. PODZIĘKOWANIE ZA ZAJĘCIA. „WALCZYK NA POŻEGNANIE”





# SCENARIUSZ 4

## TEMAT: „NUMICONOWI ŻEGLARZE”

autor  
**ALEKSANDRA OGRODOWCZYK**  
Przedszkole Miejskie nr 202 w Łodzi

**5 lat**  
grupa wiekowa



### CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności przeliczania w zakresie 10,
- rozwijanie motoryki małej i dużej,
- kształtowanie umiejętności formułowania wniosków na podstawie własnych doświadczeń i bezpośredniej obserwacji.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- przelicza na konkretach w zakresie 10,
- określa poziom wody w naczyniu posługując się określeniami: najwyższy, wysoki, niski, najniższy,
- buduje dłuższe, logiczne wypowiedzi związane tematycznie z zajęciem,
- odrysowuje kształt klocków na powierzchni kartki,
- wykonuje pracę plastyczną według instrukcji słownej nauczyciela,
- zgodnie współpracuje z rówieśnikami w grupie.

### METODY:

- Czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania, samodzielnych doświadczeń (badanie),
- Oglądowa: pokaz, obserwacja,
- Słowna: rozmowa, objaśnienia.

### FORMY:

- zbiorowa,
- w grupach,
- indywidualna

### POMOCE:

Kształty Numicon, duża kostka z tektury z narysowanymi kształtami Numicon od 1 do 6, płyta CD „Szantusie”, stoiki oklejone taśmą i z taką samą ilością wody, chusta animacyjna, duże arkusze kartonu.

## SCENARIUSZ 4

### TEMAT: „NUMICONOWI ŻEGLARZE”

#### PRZEBIEG:

#### 1. POWITANIE W KRĘGU

Zaproszenie dzieci do krainy piratów, rozmowa na temat stylu ich życia – zmieniona wersja piosenki

„Płyną statki z bananami” na „Płyną statki z pierścieniami”:

*„Płyną statki z pierścieniami w świetle gwiazd*

*łabidu daj daj, łabidu daj.*

*A każdy ładowacz śpiewa tak*

*łabidu daj daj, łabidu daj.*

*Podaj, podaj, podaj mi podaj pierścieni kosz.”*

Podczas wykonywania utworu dzieci kolejno podają sobie pierścień (klocek Numicon z jednym otworem) nakładając go koledze ze swojej prawej strony na palec.



#### 2. ROZMOWA NA TEMAT DALSZYCH PRZYGÓD PIRATÓW.

„Dopłynęliśmy do kolejnego zadania...” – dziecko wybrane przez nauczyciela rzuca kostką. Liczba oczek na kostce wskazuje ilość czynności, którą muszą wykonać wszyscy piraci. Dziecko znajdujące się pośrodku wymyśla czynność lub ćwiczenie i z okrzykiem na ustach „Hej ho, hejże ha, róbcie wszyscy to co ja”, daje sygnał do naśladowania go przez pozostałe dzieci.



#### 3. WSPÓLNE SŁUCHANIE PIOSENKI Z PŁYTY „SZANTUSIE” – SZANTY DLA DZIECI O TYTULE „HEJ HO ŻAGLE STAW...”

Wybrane dzieci wyciągają z worków liny przeliczając przywiązane kształty Numicon od 1 do 10, lub od 10 do 1. Wspólna zabawa przy piosence, związanie obydwu lin tak, aby utworzyć koło. Dzieci stoją w kręgu trzymają linę – taniec improwizowany pomysłami dzieci.



#### 4. „CIEKAWSKI PIRAT” – ZABAWA BADAWCZA W GRUPACH.

Rozmowa z dziećmi na temat różnic między kształtami Numicon – określanie ich kształtu, koloru, przeliczanie liczby otworów. Postawienie pytania badawczego: „W jaki sposób sprawdzić różnicę wielkości między klockami?” – wysłuchanie pomysłów dzieci. Piraci/dzieci siadają do stolików, na których stoją słoiki z wodą. Każda grupa ma trzy następujące po sobie wybrane kształty. Każdy klocek wrzucają do innego słoika. Sprawdzają poziom wody, określają, wyciągają wnioski. Wracają na dywan ze słoikami i ustawiają je w kolejności od 1 do 10, porównując ilość wody w słoikach.



## SCENARIUSZ 4 TEMAT: „NUMICONOWI ŻEGLARZE”



### 5. „PIRACKIE WYŚCIGI” – ZABAWA RUCHOWA.

Dzieci przewlekają liny z zadania nr 3 przez uchwyty chusty animacyjnej, zajmują miejsca wokół chusty, każde dziecko ma przed sobą kształt Numicon. Na hasło nauczyciela np. 5 – wstają kształty z pięcioma tworami i bieżą po obwodzie koła tak, by jak najszybciej zająć swoje miejsce.



### 6. „STATEK PIRATÓW” – PRACA PLASTYCZNA.

Tworzenie dużej formy z kształtów Numicon. Dzieci kolejno układają i obrysowują kształt, tak by powstał duży statek. Kolorowanie, ozdabianie wspólnej pracy.



### 7. PODZIĘKOWANIE ZA ZABAWĘ, WYSTAWA PRAC DZIECI.



# SCENARIUSZ 5

## TEMAT: „W ŚWIECIE FIGUR”

autor  
**ALEKSANDRA OGRODOWCZYK**  
Przedszkole Miejskie nr 202 w Łodzi

**5 lat**  
grupa wiekowa



### CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności rozpoznawania kształtów figur geometrycznych płaskich w otoczeniu i na ilustracjach,
- doskonalenie orientacji przestrzennej,
- kształtowanie umiejętności tworzenia zbiorów według określonej cechy.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt),
- rozpoznaje i nazywa kolory,
- tworzy pary i grupy zgodnie z podanym kryterium (liczba oczek, kolor klocka, kolor szarfy, kształt figury),
- przelicza w zakresie 10,
- łączy punkty tworząc figurę geometryczną,
- odwzorowuje kształty figur geometrycznych.

### METODY:

- czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania, samodzielnych doświadczeń (badanie),
- oglądowa: pokaz, obserwacja,
- słowna: rozmowa, opowiadanie, objaśnienia,
- „Edukacja przez ruch” wg. D. Dziamskiej.

### FORMY:

- zbiorowa,
- w grupach,
- indywidualna.

### POMOCE:

Kształty Numicon, szarfy, figury geometryczne na szarfy, płyta C z nagraniem muzycznym, mata z ceraty (2 x 2 m) z figurami geometrycznymi w kolorach kształtów Numicon, farby, kartki A-4, długie kolorowe sznurowadła, karty pracy, kulki czekoladowe śniadaniowe.

**PRZEBIEG:**

**1. „NIESPODZIANKA – POWITANKA”**

Losowanie z worka kolorowych szarf, na których zawieszono są: jeden kształt Numicona i jedna figura geometryczna.



**2. „ZNAJDŹ PARĘ” – ZABAWA RUCHOWA.**

Dzieci poruszają się w rytm muzyki, na przerwę w muzyce i polecenie nauczyciela dobierają się parami według: liczby otworów w kształtach Numicon, koloru figur geometrycznych, koloru szarf, kształtu figur geometrycznej.



**3. „DŹWIĘKOWA MATA”**

Nauczyciel rozkłada na dywanie matę podzieloną na 25 pól, na których są różne figury geometryczne w kolorach kształtów Numicon. Wybrane dziecko wchodzi na matę i przeskakuje na wybrane przez siebie pole. Dziecko, które ma na szarfie wybraną figurę wydaje odgłos wybranego przez siebie zwierzątka tyle razy ile wskazuje zawieszony na jego szyi kształt Numicon. Dalej kolejno zmieniamy prowadzącego zabawę. Dzieci dobierają się w grupy wg. Według koloru i kształtu figur (powstają drużyny „koło”, „kwadrat”, „trójkąt”, „prostokąt”).



**4. „TAŃCZĄCE KROPKI” – ZABAWA PLASTYCZNO-RUCHOWA.**

Dzieci w wyznaczonych drużynach zajmują miejsca dookoła stolików, na których stoją pojemniki z farbami (każdy stolik ma inny kolor farby) oraz przyklejonymi kartkami A-4. Dzieci poruszają się w rytm muzyki, na „stop” pochylają się nad kartką papieru, kładą kształt Numicon zdjęty z szyi i mieszczą palec umoczony w farbie w jednym z otworów klocka. Powtarzają taniec i stemplowanie palcem pięciokrotnie tak, by na płaszczyźnie kartki znalazło się pięć punktów w tym samym kolorze.



**5. „FIGURY XL” – ZABAWA KONSTRUKCYJNA**

Nauczyciel zaprasza dzieci na dywan ze swoimi pracami. Wszyscy wspólnie tworzą z nich wielką kartę pracy, kolejno sklejając ze sobą kartki. Wieszają na tablicy. Wybrane przez nauczyciela dziecko podchodzi do tablicy i łącząc ze sobą kolorowymi sznurówkami kropki w tym samym kolorze tworzy figurę geometryczną. Kolejno powstaje kwadrat, trójkąt, prostokąt.





**SCENARIUSZ 5**  
**TEMAT: „W ŚWIECIE FIGUR”**



6. ROZMOWA NA TEMAT POWSTAŁYCH FIGUR, OKREŚLENIE, JAKIEJ FIGURY BRAKUJE (KOŁO).



**7. „NUMICONOWY CYRKIEL” – ZABAWA BADAWCZA.**

Szukanie sposobu narysowania koła na kartce przy użyciu nieparzystych klocków Numicon – propozycje dzieci. Wspólne znalezienie odpowiedzi, próby kreślenia kół – praca indywidualna – tworzenie cyrkla z kształtu Numicon.



8. ZAPROSZENIE DZIECI NA DYWAN Z PRACAMI – PODZIĘKOWANIE ZA WSPÓLNĄ ZABAWĘ.



**9. „NAGRODY”**

Losowanie z worka kształtu Numicon, przeliczanie otworów i czekoladowych kulek śniadaniowych. Umieszczanie kulek w otworach klocków. Dobieranie klocków by uzyskać sumę 10 otworów – degustacja.



## SCENARIUSZ 6

### TEMAT: „ZAGINIONY SKARB”

autor  
**MAGDALENA WOLSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 73 w Łodzi

**5-6 lat**  
grupa wiekowa



#### CELE OGÓLNE:

- kształtowanie umiejętności klasyfikowania przedmiotów według jednej lub więcej cech jakościowych lub ilościowych.
- kształtowanie umiejętności posługiwania się liczebnikami głównymi od 1 do 6.

#### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa podstawowe kolory;
- dokonuje podziału przedmiotów według cech jakościowych i ilościowych podanych przez nauczyciela (kolor, liczba),
- porównuje liczebność zbiorów posługując się określeniami: mniej, więcej, tyle samo, o jeden więcej, o jeden mniej,
- odwzorowuje figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt.

#### METODY:

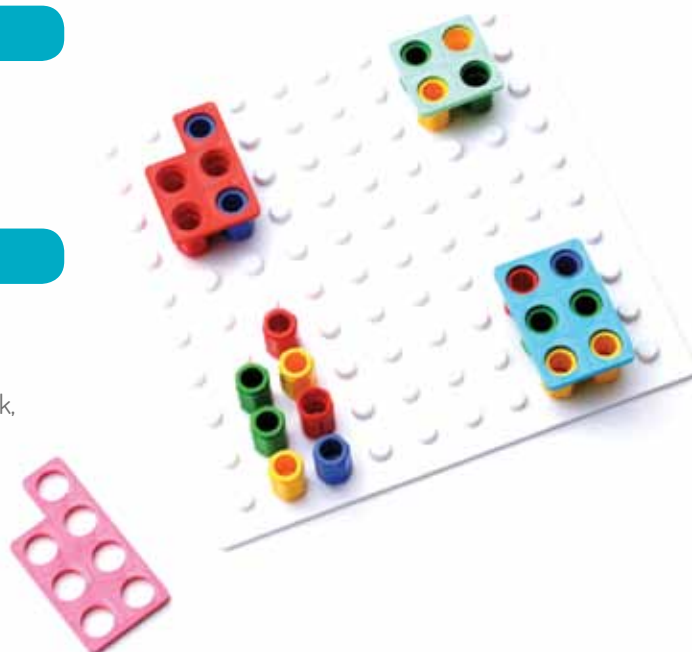
- czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania,
- oglądowa: pokaz, obserwacja,
- słowna: rozmowa, opowiadanie, objaśnienia.

#### FORMY:

- zbiorowa,
- w grupach,
- indywidualna.

#### POMOCE:

- muzyka relaksacyjna (szum fal),
- kukiełki piratów,
- muszelki z kartonu – domki dla rybek,
- kształty Numicon,
- mapa skarbów,
- koperty z figurami geometrycznymi,
- cukierki,
- kartki,
- kredki,
- klocki.



**PRZEBIEG:**

**1. „MORSKIE FALE” – ZABAWA PRZY MUZYCE RELAKSACYJNEJ.**

Dzieci dobierają się w pary. Przy dźwiękach muzyki relaksacyjnej jedno dziecko reaguje ruchem – jest falą, drugie stara się je naśladować. Później następuje zamiana rolami.



**2. WPROWADZENIE KUKIEŁEK PIRATÓW.**

Nauczyciel opowiada krótką historię o tym, iż odwiedzili nas dzisiaj piraci, którzy słyszeli, że w naszej sali ukryty jest skarb i potrzebują pomocy dzieci żeby go odnaleźć. Skoro już znaleźli się w przedszkolu chcieliby zobaczyć, jak dzieci potrafią się bawić. Pirat pyta dzieci, czy znają zabawę w rekina i krótko tłumaczy na czym ta zabawa polega.



**3. ZABAWA „UWAGA REKIN”.**

Personifikacja – dzieci zamieniają się w pływające rybki, każde z nich ma zawieszony na szyi klocek Numicon. Nauczycielka zamienia się w rekina, dzieci rybki pływają po dywanie. Na hasło „uwaga rekin” nauczycielka staje tyłem do dzieci i odlicza do pięciu. Dzieci w tym czasie mają za zadanie udać się do ustalonych wcześniej domków muszelek, np. czerwone kształty Numicon do czerwonych muszelek, albo kształty z dwoma otworami do muszelek, które mają dwie kropki, małe kształty do małych muszelek, duże kształty do dużych muszelek. Nauczycielka sprawdza, czy wszystkie rybki trafiły do odpowiednich domków. Następuje przeliczanie dzieci w poszczególnych domkach i porównywanie liczebności zbiorów.



**4. „MAPA SKARBÓW”.**

Piraci – kukiełki pokazują dzieciom mapę skarbów narysowaną wcześniej przez nauczyciela z użyciem klocków Numicon jako szablonów. Dzieci układają na dywanie klocki Numicon i docierają do ukrytego wcześniej przez nauczyciela skarbu, w którym znajdują się koperty dla każdego dziecka, instrukcja i cukierki.



**5. „MÓJ SKARB”**

Każde dziecko zgodnie z przeczytaną przez nauczyciela instrukcją otrzymuje kopertę, w której znajdują się figury geometryczne. Zadaniem dziecka jest odwzorowanie ich za pomocą klocków Numicon. Po wykonaniu zadania dziecko dostaje cukierka.



**6. „SKRZYŃIA SKARBÓW”**

Z dowolnych klocków dzieci budują skrzynię skarbów. Następnie wykorzystując klocki Numicon jako szablony, tworzą rysunki, które wkładają do skrzyni i wręczają je na pamiątkę piratom.



**7. POŻEGNANIE DZIECI Z PIRATAMI, KTÓRZY ODPŁYWAJĄ PIRACKIM STATKIEM. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ.**

# SCENARIUSZ 7

## TEMAT: „KONSTRUujemy GRĘ PLANSZOWĄ”

autor  
**MAGDALENA WOLSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 73 w Łodzi

**5-6 lat**  
grupa wiekowa



### CELE OGÓLNE:

- kształtowanie umiejętności konstruowania gry z zasadami,
- wdrażanie do przestrzegania ustalonych reguł gry,
- kształtowanie umiejętności współdziałania.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- konstruuje wraz z innymi dziećmi plansze do gry,
- koduje informacje przez oznaczanie pułapek i premii na torze gry,
- przestrzega ustalonych zasad i reguł obowiązujących w grze,
- zgodnie współdziała w zespole.

### METODY:

- czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania,
- oglądowa: pokaz, obserwacja,
- słowna: rozmowa, objaśnienia.

### FORMY:

- w grupach,
- indywidualna

### POMOCE:

- kształty Numicon,
- kartki,
- kartony,
- kredki,
- kostki do gry,
- napisy „start”, „meta”,
- różne materiały w zależności od tematyki gry.

PRZEBIEG:

**1. ZAPROSZENIE DZIECI DO SKONSTRUOWANIA GRY MATEMATYCZNEJ.**

Podział dzieci na grupy. Dzieci za pomocą kształtów Numicon układają planszę do gry.



**2. OZNACZENIE MIEJSCA POCZĄTKU I ZAKOŃCZENIA GRY.**

Umieszczenie napisów start i meta, zaznaczenie strzałką kierunku poruszania się po planszy.



**3. USTALENIE PRZEZ DZIECI REGUŁ GRY.**

Premie i pułapki, czego będą dotyczyć – nauczyciel spisuje zasady.



**4. UMIESZCZENIE PROSTYCH RYSUNKÓW/PIKTOGRAMÓW**

Oznaczenia na wybranych polach planszy oznaczających reguły gry w tym miejscu, np. czekasz 2 kolejki, dodatkowy rzut kostką, podskocz 3 razy itp. A także czynności, czy działania do wykonania.



**5. KAŻDY ZESPÓŁ ROZPOCZYNA GRĘ SKONSTRUOWANĄ PRZEZ SIEBIE.**

Nauczycielka obserwuje, czy w każdej grupie przestrzegane są reguły gry.



**6. PO ZAKOŃCZENIU GRY ROZMOWA Z DZIEĆMI.**

Wyciąganie wniosków, czy ustalone reguły gry były przestrzegane. Ustalenie, że wszystkie dzieci będą mogły korzystać ze wszystkich gier skonstruowanych przez inne grupy. Umieszczenie plansz z grami i opisem zasad w wybranym miejscu.





# SCENARIUSZ 8

## TEMAT: „MAŁE I DUŻE MATEMATYCZNE PODRÓŻE”

autor  
**MAŁGORZATA MROCZKOWSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 74 w Łodzi

**3-6 lat**  
grupa wiekowa



montessoriańska, mieszana

### CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności liczenia, porządkowania i klasyfikowania,
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania nazywania dźwięków,
- usprawnianie narządów mowy,
- doskonalenie umiejętności współdziałania w grupie.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- rozwiązuje zagadki słowne,
- określa kolor i kształt figury,
- ustawia się w rzędzie zgodnie z podanym kolorem,
- rozpoznaje i nazywa dźwięki pojazdów,
- naśladuje odgłosy pojazdów,
- przelicza elementy i odnajduje właściwy znak graficzny liczby – cyfrę,
- współpracuje w grupie podczas wykonywania różnorodnych zadań.

### METODY:

- czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania, kierowania własną działalnością dziecka,
- oglądowa: pokaz,
- słowna: zagadki, rozmowa, objaśnienia,
- elementy pedagogii zabawy.

### FORMY:

- zbiorowa,
- w grupach,
- indywidualna

### POMOCE:

Zagadki, kształty i kołeczki Numicon, karty z kodami – rozkłady miejsc, krzeselka, nagrania muzyczne, lotto słuchowe, chusta animacyjna, balony z cyframi i ukrytymi obrazkami szablony środków transportu w dużym formacie.

## SCENARIUSZ 8

### TEMAT: „MAŁE I DUŻE MATEMATYCZNE PODRÓŻE”

#### PRZEBIEG:

##### 1. WPROWADZENIE.

Rozwiązywanie zagadek dotyczących środków transportu. Nauczycielka mówi, że wybieramy się w podróż na spotkanie przygody z pojazdami, które występowały w zagadkach.



##### 2. ZABAWA „PODRÓŻ”

Nauczycielka wyrusza pociągiem w rytm muzyki i jadąc między dziećmi zawiesza im na szyi bilety – kształty Numicon. Dzieci, które otrzymały bilet dołączają do pociągu. Zabawa trwa, aż wszystkie dzieci wsiądą do pociągu.



##### 3. DZIECI PRZYGLĄDAJĄ SIĘ SWOIM BILETOM

Bilety – kształty Numicon. Określają ich kolor, kształt, do czego są podobne, oraz przeliczają ilość otworów.



##### 4. ZABAWA „KONDUKTOR”.

Krzeselka ustawione w dwóch rzędach. Dzieci poruszają się w rytm muzyki, na przerwę w muzyce nauczyciel kładzie przed pociągami rozkład miejsc (wcześniej przygotowane paski z narysowanymi różnymi układami kształtów Numicon i różną kolejnością cyfr). Dzieci wsiadają do pociągu zgodnie z podaną kolejnością. Nauczyciel – konduktor sprawdza czy wszyscy dobrze usiedli. Zabawę powtarzamy kilkakrotnie, zmieniając „rozkłady miejsc”.



##### 5. „STATEK” – ZABAWA Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ.

Wszyscy rytmicznie poruszają chustą animacyjną. Na hasło nauczycielki, którym jest np. kolor lub cyfra, wywołane dzieci zamieniają się miejscami i muszą przepłynąć przez fale na drugą stronę chusty. Młodsze dzieci nauczycielka wywołuje kolorem starsze cyfrą.



##### 6. „LOTTO SŁUCHOWE”.

Wsluchiwanie się w dźwięki różnych pojazdów, rozróżnianie odgłosów pojazdów oraz ich nazywanie.



##### 7. ZABAWA ORTOFONICZNA.

Naśladowanie za nauczycielką odgłosów pojazdów.

- pociąg – puf, puf, puf,
- statek – szz, szz, szz,
- samochód – wrr, wrr, wrr,
- balon – sss, sss, sss.





### 8. „LOT BALONEM”

Dzieci wyszukują wśród balonów taki, który odpowiada ich kształtom, które mają cały czas zawieszony na szyi. Balony mają napisane cyfry. Młodsze dzieci dla ułatwienia mają w takim samym kolorze co kształt.



### 9. ZABAWY Z BALONAMI.

- pukanie w balony tyle razy ile wskazuje na nim cyfra,
- dmuchanie na balony lekko, mocno, tak by balon jak najdłużej unosił się w powietrzu,
- taniec z balonem w rytm spokojnej muzyki, na przerwę w muzyce grupowanie się pod względem koloru i liczby,
- przekłuwanie balonów – w środku każdego balonu znajduje się rysunek – balonu, pociągu lub łodzi podwodnej.

Zgodnie z tym, co dzieci wylosowały dzielą się na grupy.



### 10. PRACA PLASTYCZNA W GRUPACH.

Stemplowanie, ozdabianie maczanymi w farbie kołeczkami dużych szablonów pociągu, łodzi podwodnej i balonu.



# SCENARIUSZ 9

## TEMAT: „POGUBIONE CYFERKI”

autor  
**MAŁGORZATA MROCZKOWSKA**  
Przedszkole Miejskie nr 74 w Łodzi

**3-6 lat**  
grupa wiekowa   
montessoriańska, mieszana

### CELE OGÓLNE:

- rozwijanie umiejętności porządkowania i klasyfikowania,
- doskonalenie umiejętności przeliczania od 1 do 9,
- utrwalenie symbolu graficznego liczb – cyfr od 1 do 9,
- utrwalenie kolejności szeregu liczbowego od 1 do 9,
- doskonalenie umiejętności zgodnego korzystania ze wspólnych narzędzi pracy podejmowania i realizowania zadań.

### CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- przelicza otwory w kształtach Numicon i kołeczki,
- rozpoznaje i nazywa wybrane cyfry,
- przyporządkowuje do liczby elementów odpowiednią cyfrę i odwrotnie,
- układa w odpowiedniej kolejności cyfry od 1 do 9,
- posługuje się liczebnikami porządkowymi,
- ustala wynik dodawania wykorzystując zbiory zastępcze,
- uważnie słucha instrukcji słownych nauczyciela i wykonuje zadania zgodnie z poleceniem,
- porządkuje swoje stanowisko po skończonej pracy.

### METODY:

- czynna: zadań stawianych dzieciom do wykonania, kierowania własną działalnością dziecka,
- oglądowa: pokaz,
- słowna: rozmowa, list, objaśnienia,
- elementy Kinezylogii edukacyjnej,
- elementy Edukacji przez ruch D. Dziamskiej.

### FORMY:

- zbiorowa,
- w grupach,
- indywidualna.

## SCENARIUSZ 9

### TEMAT: „POGUBIONE CYFERKI”

#### POMOCE:

Kołeczki i kształty Numicon, list, wierszyk-zaklęcie, płyta CD „Zbieram, poszukuję, badam”, cyfry do zawieszania, listwa z kołeczkami, karty pracy indywidualnej, klej, dywaniki.

#### PRZEBIEG:

##### 1. POWITANIE.

Odczytanie tajemniczego listu, z którego dzieci dowiadują się, że Czarodziej Matematyk pogubił cyferki i prosi o pomoc w ich odnalezieniu.



##### 2. ĆWICZENIE KINEZJOLOGICZNE „SŁOŃ” – ZAKLĘCIE CZARODZIEJA.

Dziecko trzyma rękę wyciągniętą w przód, grzbietem dłoni w górę, głowa przytulona uchem do ramienia. Pozycja stojąca w małym rozkroku. Rysujemy ręką (nie odrywając głowy od ramienia) leniwe ósemki, bardzo obszernie, ze skłonami tułowia i uginaniem nóg w kolanach; kilkakrotnie powtarzamy, następnie zmiana ręki.



##### 3. ĆWICZENIE SYNCHRONIZUJĄCE ORGANIZM.

Rytmiczne podawanie kształtów po kole przy muzyce (CD „Zbieram, poszukuję, badam” nr 9). Dziecko na końcu, do którego dotrze kształt – siada. Nauczyciel kontroluje, jaki kształt dostanie dziecko. Dzieci młodsze dostają kształty o mniejszej wartości, dzieci starsze o większej wartości.



##### 4. PODAWANIE KOLEJNO PRZEZ DZIECI LICZBY, KTÓRĄ REPREZENTUJE DANY KSZTAŁT.



##### 5. ZABAWA RUCHOWA PRZY MUZYCE.

Dzieci tańczą w rytm muzyki, na przerwę szukają swojej pary – osoby z takim samym kształtem.



##### 6. WYSZUKIWANIE UKRYTYCH W SALI SYMBOLI GRAFICZNYCH CYFR.

Cyfry odpowiadają rozdany kształtom Numicon. Zawieszenie cyfr na szyi.



##### 7. USTAWIANIE SIĘ W RZĘDACH KOLEJNO OD 1 DO 9.

Podawanie kolejno liczby porządkowej.



## SCENARIUSZ 9 TEMAT: „POGUBIONE CYFERKI”



### 8. ROZMOWA CYFR

Przedstawianie się, np. jestem 4, jestem mniejsza od 5, ale większa od 3.



### 9. TWORZENIE Z DZIECI LICZB DWU I TRZYCYFROWYCH

Odczytywanie przez dzieci zdolne, które mają opanowaną taką umiejętność.



### 10. ZAWIESZENIE ZNALEZIONYCH CYFR NA LISTEWCE Z KOŁECZKAMI SYMBOLIZUJĄCEJ OŚ LICZBOWĄ Z UWZGLĘDNIENIEM ODPOWIEDNIEJ KOLEJNOŚCI.



### 11. PRACA NA POZIOMACH W TRZECH GRUPACH

Gr. I – dzieci najmłodsze, swobodne manipulowanie kształtami, próby układania ich w kolejności.

Gr. II – dzieci średnie, dopasowywanie do kształtu Numicon odpowiedniego symbolu graficznego cyfry oraz dopasowanie odpowiedniej ilości kołeczków, przeliczanie, układanie w kolejności.

Gr. III – dzieci najstarsze, układanie działań z kształtów do podanego działania na karcie pracy.

Wklejanie w okienko prawidłowego wyniku dodawania.

