GRY MATEMATYCZNE

W

DZIECIĘCEJ ZABAWIE

Centrum Wymiany Doświadczeń dla Nauczycieli Edukacji Przedszkolnej
przy Przedszkolu Miejskim nr 19 „Słupskiego Chłopczyka" w Słupsku

Recenzja programu:
dr Mariola SZCZEPAŃSKA, Instytut Pedagogiki, Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych AMW w Gdyni

Opracowanie redakcyjne:
Mirosława MAZURKIEWICZ

Projekt okładki oraz opracowanie graficzne do gier planszowych nr: 4,6,7
Dariusz Knapczyk
studio@dariuszknapczyk.pl

Wydawca:
Przedszkole Miejskie nr 19 „Słupskiego Chłopczyka"
ul. Cypriana Kamila Norwida 4
76-200 Słupsk

Centrum Wymiany Doświadczeń dla Nauczycieli Edukacji Przedszkolnej
Tel./Fax.: 59 8430 893
e-mail: mp19sl@wp.pl

Skład i druk:
Przedszkole Miejskie nr 19"Słupskiego Chłopczyka" w Słupsku

Słupsk 2016

ISBN: 978-83-937836-3-2

Zespół uczestniczący w projekcie:

- dr Mariola Szczepańska – konsultant ds. programów autorskich Akademii Marynarki Wojennej w Gdyni, Wydział Nauk Humanistycznych i Społecznych, Instytut Pedagogiki
- mgr Kuczma-Markiewicz - koordynator Centrum Wymiany Doświadczeń dla Nauczycieli Edukacji Przedszkolnej nauczyciel Przedszkola Miejskiego nr 19 „Słupskiego Chłopczyka" w Słupsku,
- Nauczyciele z Przedszkola Miejskiego nr 12 „Niezapominajka" w Słupsku:
  mgr Grązka Danuta
  mgr Liliana Fąfara
- Nauczyciel z Przedszkola Miejskiego nr 15 w Słupsku : mgr Ewa Świebodzińska-Calińska
- Nauczyciele z Przedszkola Miejskiego nr 19 „Słupskiego Chłopczyka" w Słupsku
  mgr Barbara Antonowicz
  mgr Alina Bieńkowska
  mgr Marzena Cybula
  mgr Katarzyna Filipczak
  mgr Olga Marchilewicz
  mgr Joanna Karpowicz
  mgr Wioletta Schweitzer
  mgr Barbara Sierańska
- Nauczyciel z Przedszkola Miejskiego nr 32 „Tęczowa Dolina" w Słupsku : mgr Świebodzińska Karolina

1

[1]https://www.google.pl/search?q=gry+planszowe+przedszkole+obrazki&newwindow=1&biw=1366&bih=635&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjg1__ns67MAhVGCCwKHf9tCuQQsAQIHA#newwindow=1&tbm=isch&q=przedszkole+obrazki+dla+dzieci&imgrc=1-jPuZaII-isMM%3A

WSTĘP

„Gry matematyczne w dziecięcej zabawie" są propozycją skierowaną do nauczycieli edukacji przedszkolnej, wczesnoszkolnej jak i rodziców dzieci w wieku przedszkolnym. Publikacja jest również wynikiem zapotrzebowania nas samych, nauczycieli skupionych w Centrum Wymiany Doświadczeń. Ciągle bowiem poszukujemy takich metod i form pracy z dzieckiem, które pozwolą uzyskać nam jak najlepsze efekty w zakresie realizowania edukacji matematycznej.

Edukacja matematyczna powinna być połączona z intensywnym rozwojem mowy, myślenia, z treningiem emocji rozwojem odporności emocjonalnej oraz ćwiczeniami wybranych umiejętności matematycznych. Niezbędnym jest także budzenie u dzieci świadomości w jaki sposób się uczyć. Nauczyciel musi wiedzieć, że nie należy dzieci uczyć przy pomocy metod podających, poprzez wyjaśnianie, tłumaczenie, opowiadanie. Najważniejsze bowiem są osobiste doświadczenia dziecka, jego twórcza aktywność, możliwość samodzielnego dokonywania wyborów. Własna aktywność i bezpośrednie doświadczania rozwijają myślenie, hartują dziecięcą odporność, tworzą pojęcia i doskonalą umiejętności.[2]

Warto więc zastanowić się nad tym, co zrobić, żeby dzieci chciały myśleć, na miarę swoich możliwości podejmowały rozsądne decyzje, efektywnie radziły sobie z codziennymi problemami. I tu, naszym zdaniem niezastąpionym rozwiązaniem są gry planszowe, które są skutecznym narzędziem pozwalającym na wprowadzenie dzieci zarówno w świat logicznego myślenia, rozumienia związków przyczynowo-skutkowych ale także zdobywania i porządkowania wiedzy. Gry uczą również umiejętności współdziałania w zespole i radzenia sobie z przegraną. Dzieci grały, grają i będą grały w gry. Współcześnie dzieci są tubylcami wirtualnego świata, w którym nierealni przyjaciele, mylnie pojmowani rywale stają się dla nich postaciami ważniejszymi niż kolega z przedszkola, czy szkolnej ławki.

Zespół nauczycieli skupionych w Centrum Wymiany Doświadczeń podjął próbę pokazania i przypomnienia, że na kartce szarego papieru razem z dziećmi możemy wyczarować konkurencyjne do wirtualnych gry planszowe, plaltformówki, zręcznościowe itp. To jakie gry stworzymy zależy jedynie od naszej wyobraźni. Mają one jeszcze jedną wspaniałą zaletę, w grę grają „prawdziwi" gracze, którzy mają możliwość wspólnego ustalania zasad gry, podejmowania ryzyka i ponoszenia za nie konsekwencji w postaci wygrać-przegrać.

[2] L. Rożek *Edukacja matematyczna w przedszkolu* ,Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum Szczecin, 2011.

Przedstawione przez nauczycieli propozycje nawiązują do literatury dziecięcej. Jest to tylko jeden z przykładów, jak za pomocą kartki, pionków i kostki do gry zachęcić dzieci do czytania, liczenia, współdziałania oraz do wspólnej zabawy opartej na rywalizacji. Zachęcam do skorzystania z naszych propozycji oraz do tworzenia banku gier dla naszych dzieci, który będzie stanowił alternatywę w stosunku do świata zamkniętego w ekranie komputera.

Mirosława Mazurkiewicz

„Niezbędnik” nauczyciela- Jak wprowadzać gry matematyczne[3]

Każda gra jest zabawą, ale nie każda zabawa jest grą. Gry pojawiają się w dziecięcym zachowaniu tuż obok zabaw tematycznych i konstrukcyjnych. Następuje to w momencie kiedy dziecko potrafi zrozumieć sens złożonych umów i potrafi je stosować w swoim działaniu. Umowy obowiązujące w zabawach tematycznych i konstrukcyjnych różnią się znacznie od umów, które dziecko respektuje w grach. W zabawach umowy nawiązują do konkretnej sytuacji, którą dziecko stara się odtworzyć i nie muszą być do końca określone. Inaczej jest w grach. Umowy zwane są regułami i muszą być jasno sprecyzowane. Przestrzeganie tych umów jest wymuszone przebiegiem gry. Jeżeli ktoś z graczy nie rozumie reguł, powstaje konflikt i gra powinna zostać przerwana. Grający mają równe szanse i muszą wspólnie przestrzegać tych samych reguł. Gdy nauczy się dzieci sztuki konstruowania gier, to stworzy im się wiele okazji do gromadzenia doświadczeń w zakresie negocjowania umów. Powodzenie szkolne dzieci zależy w dużym stopniu od tego, czy potrafią należycie skupić się i wysłuchać każdej umowy do końca. Muszą być też skłonne do ich pamiętania i respektowania. Dobrym treningiem jest konstruowanie, a potem rozgrywanie ułożonych gier. W trakcie gier dzieci:

- uczą się panowania nad sobą, także w sytuacjach, kiedy nie wszystko przebiega po jego myśli;
- wyrabiają w sobie refleks i szybką orientację w tym, co jest aktualnie ważne do osiągnięcia celu;
- kształtują umiejętności interpersonalne, ważne dla zgodnego współdziałania w grupie;
- rozwijają pamięć, mowę i myślenie;
- doskonalą umiejętności matematyczne.

Gotowe gry planszowe mają często zbyt bogate plansze a także zawiłe instrukcje, utrudniające zrozumienie sensu gotowych gier. Trudno też dobrać taką grę, w czasie której dzieci mogą się nauczyć tego, co zalecają podstawy programowe .

[3] Niezbędnik został przygotowany w oparciu o pozycję Edyty Gruszczyk- Kolczyńskiej, Krystyny Dobosz, Ewy Zielińskiej, *Jak nauczyć dzieci konstruowania gier?*, WSiP, Warszawa 1996

Gra nie może być zbyt łatwa bo niczego dziecka nie nauczy, a szybko znudzi. Nie może być zbyt trudna, gdyż zniechęci i wystraszy. Znacznie trudniej poznać dziecięcą odporność emocjonalną. Każda gra może wywołać silne emocje, można tym samym przekroczyć dziecięcą odporność i wywołać silną frustrację. Takiego niebezpieczeństwa nie będzie, jeżeli nauczy się dzieci sztuki konstruowania gier. Każda zbudowana przez dziecko gra jest dostosowana do dziecięcych możliwości, a jeżeli okaże się w praktyce zbyt zawiła, dziecko nie będzie się tym przejmowało. Wszystko to sprawia, że układane przez dzieci gry nadają się do hartowania odporności emocjonalnej. Gry, które dzieci same budują, są dla nich niezwykle atrakcyjne. Dzieci pasjonują się tworzeniem różnych wariantów gry i z wielkim zapałem negocjują z partnerem reguły. Stwarza to sytuacje sprzyjające rozwijaniu zdolności do rozumnego zachowania się w trakcie pokonywaniu trudności, gdy wymaga się od niego wysiłku umysłowego.

Wprowadzenie dzieci w tajniki budowania gier musi być zgodne z przebiegiem ich rozwoju, z prawidłowościami rozwoju intelektualnego i emocjonalnego. Biorąc to kryterium pod uwagę wyróżnia się trzy etapy:

- przybliżenie dzieciom samej tylko idei gry – ściganki
- konstruowanie gier opowiadań
- układanie gier o rozbudowanym wątku matematycznym

Etapy te należy realizować w podanej kolejności:

Gra -ściganka

Wtajemniczenie zaczyna się od sytuacji, w której dzieci uchwycą sens gry i wiedzą, że warto zwyciężyć dla satysfakcji, że można ścigać się w umowny sposób na specjalnie do tego celu skonstruowanym torze. W czasie takiego ścigania muszą być przestrzegane reguły, np.:

- każdy grający ma swój pionek, którym można skakać po płytkach chodniczka;
- grający rzucają przemiennie kostką, liczą kropki i przesuwają swoje pionki o tyle płytek do przodu, ile kropek wyrzucą;
- pod koniec wyścigu należy wyrzucić tyle kropek na kostce, ile płytek ma do przejścia uczestnik do końca gry;
- wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety.

Dorosły na początku pokazuje jak należy konstruować grę - ściganke i jak należy zachować się w trakcie rywalizacji. Jest to wprowadzenie w swoisty kodeks zachowania się osób grających i pokazuje jak się rywalizuje, jak zachowuje się wygrywający, a jak przegrywający.

Przebieg:

- narysowanie chodniczka, wraz z płytkami, z zaznaczeniem początku i końca wyścigu, oraz kierunkiem gry;
- wyznaczenie pionków oraz miejsca, w którym staną przed startem;
- ustalenie reguł gry;
- gra, podczas której dorosły mocno akcentuje swoje emocje (chęć wygrania, chuchanie na kostkę w celu jej zaczarowania, itp.);
- zakończenie, ukazanie przez dorosłego, jak należy zachować się w momencie przegrania, w celu kształcenia dziecięcej odporności emocjonalnej;
- powtórzenie gry;
- po kilku dniach dorosły proponuje dzieciom samodzielne skonstruowanie gry, podchodzi kolejno do każdego dziecka lub pary dzieci, pomaga, wyjaśnia, łagodzi konflikty. potem gdy dzieci grają pyta o przyjęte reguły.

Na tym kończy się pierwszy etap wprowadzania dzieci w tajniki konstruowania gry - ściganki. Można przystąpić do drugiego etapu, chodzi bowiem o to, by dzieci pamiętały, jak konstruuje się grę tego typu i były tym zainteresowane.

Gra- opowiadanie

Gry-opowiadania są rodzajem gier-ściganek. Każda gra to osobne opowiadanie, o ścigających się zwierzętach, samochodach, ludzikach, itp. Sposób konstruowania jest podobny do gier-ściganek. Tu jednak należy:

- narysować trasę wyścigu: długi chodniczek, odmierzyć płytki, określić miejsce startu i mety;
- ustalić kto będzie się ścigał;
- pomyśleć o pułapkach i premiach.

Celem jest:

- rozwijanie rozumowania przyczynowo-skutkowego;
- budowanie planu opowiadania, zilustrowanego pismem obrazkowym;
- liczenie płytek chodniczka;

- przesuwanie pionków zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek;
- zrozumienie aspektu porządkowego i kardynalnego liczby naturalnej;
- globalne ujmowanie wartości oczek na kostce.

Gdy mija fascynacja grami-opowiadaniami, można przejść do następnego etapu, do układania gier o rozbudowanym wątku matematycznym.

Gra - o rozbudowanym wątku matematycznym

Na początku tego etapu będą jeszcze gry z otoczką beletrystyczną, ale uwaga dziecka zostanie przesunięta na czynności matematyczne. W każdej następnej grze będzie mniej opowiadania i zwiększy się zakres czynności matematycznych. pułapki i premie, które dotąd miały postać przygód, teraz będą wymagać:

- analizowania rytmu liczenia;
- doliczania lub odliczania;
- podwajania lub rozdzielania po kilka;
- ustalania równoliczności zbiorów.

Przejście z układania gier-opowiadań do gier o rozbudowanym wątku matematycznym musi być łagodne i nie zniechęcać dzieci nadmiernym wzrostem trudności.

Gry wymyślone i narysowane samodzielnie są o wiele bardziej atrakcyjne. Przede wszystkim jednak proponowanie dzieciom takiej zabawy daje możliwość rozwijania umiejętności matematycznych. Wspólne konstruowanie gier wymaga nieco wysiłku, ale służy wzmacnianiu potencjału twórczego dziecka, które uczy się także bez obaw realizować własne pomysły i wdrażać twórcze rozwiązania.

Do uczenia dzieci sztuki konstruowania gier potrzebne będą następujące przedmioty:

- kostki do gry
- figurki zwierzaków
- samochody zabawki
- pionki do gry
- klocki do odmierzania płytek chodniczka
- zestawy guzików, liczmanów, klocków do klasyfikacji
- oraz kamyki, drobne przedmioty, sznurki, patyczki, pocztówki, itp., w zależności od tematyki gry.
- arkusze papieru

- kredki, mazaki w różnych kolorach
- kolorowy papier, gazety o różnorodnej tematyce
- nożyczki, klej
- pojemniki, pudełka

W niniejszej publikacji przedstawiono sposoby wykorzystania konstruowania gier z wykorzystaniem literatury dziecięcej.

Literatura dla dzieci to skarbnica treści i bogactwo obrazów, które mogą zachwycić małych odbiorców. To, czy tak się stanie, w ogromnym stopniu zależy od dorosłych – najpierw rodziców i opiekunów potem nauczycieli. Dziecko w wieku przedszkolnym jest wrażliwe na wszystkie formy sztuki, a na jego psychikę szczególnie oddziałuje literatura piękna. Książki są źródłem niewyczerpanych wrażeń, przeżyć i wzruszeń, uczą mowy ojczystej, wzbogacają słownik dziecka, rozwijają zainteresowania, pomagają dzieciom w przyswajaniu pewnych treści programowych. Z form wypowiedzi, jakimi przemawia książka, tylko ilustrację dziecko odczytuje bezpośrednio. Tekst literacki poznaje dziecko pośrednio, poprzez opowiadanie,

recytacją, czytanie. Nauczyciel nie tylko przekazuje treści literackie, ale dobiera je spośród innych, dostosowuje do aktualnie przeżywanych doświadczeń, ustala sposób, miejsce i czas wprowadzania tych treści. Ten sposób wzbogacania wiedzy, rozszerzania przeżyć i doświadczeń stał się dla dzieci coraz bardziej powszechny i doceniany. Słuchając przekazywanego tekstu literackiego przedszkolak kreuje postacie bohaterów, ich losy, wyobrażenia przedstawionych zdarzeń. W sposób naturalny i spontaniczny uczestniczy w odbiorze utworu. Swoje przeżycia wyraża przez zabawę, ruch, śpiew, ekspresję słowną i plastyczną.

Zasadnicza funkcją książki, opowiadań jest jej wpływ na wszechstronny rozwój osobowości dziecka i kształtowanie jego właściwej postawy wobec świata i ludzi. Mogą mieć wpływ na doskonalenie funkcji mowy pod względem gramatycznym i dźwiękowym, na wzbogacenie zasobu pojęć i słów, na rozwój umiejętności komunikatywnej wypowiedzi, tworzenia opowieści i doskonaleniu stylu, aktywizowanie myślenia, uczenie wyciąganie wniosków i morału, ćwiczenie pamięci i uwagi, przedstawiania kolejności wydarzeń, na kształcenie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego.

Mając pełną świadomość znaczenia książki w procesie wychowawczo – dydaktycznym małego dziecka postanowiłyśmy wykorzystać ją i połączyć z zagadnieniami kształtowania pojęć matematycznych. Wiele przemawia za wczesnym rozwijaniem uzdolnień matematycznych. Warto to czynić w wieku przedszkolnym. Ważnym elementem w uczeniu się matematyki przez dziecko w wieku przedszkolnym jest zdolność do rozumienia sensu kodowania i dekodowania informacji. Procesy te odbywają się, od samego początku na wysokim poziomie uogólnienia i wymagają operacyjnego rozumienia na poziomie konkretnym. „Dzieci są dojrzałe do uczenia się matematyki wówczas, gdy chcą się uczyć matematyki, potrafią zrozumieć sens zależności matematycznych omawianych na lekcjach i wytrzymują napięcia, które towarzyszą rozwiązywaniu zadań matematycznych. U dzieci w wieku przedszkolnym odpowiedni poziom rozwoju emocjonalnego, wyraża się w zdolności do rozumnego kierowania swym zachowaniem w sytuacjach trudnych i pełnych napięć emocjonalnych. Dziecko musi charakteryzować się taką odpornością emocjonalną, aby nie poddawać się zbyt łatwo frustracji, gdy dotyka je porażka oraz w miarę samodzielnie pokonywać trudności i dążyć do rozwiązania zadania. Każde dziecko w wieku przedszkolnym może przyswoić sobie podstawowe pojęcia i umiejętności matematyczne. Edukacja matematyczna dzieci 6 letnich musi być wtopiona w działania zmierzające do rozwoju umysłowego dzieci. Procesy intelektualne, od których zależą sukcesy w uczeniu się matematyki, służą dzieciom do klasyfikowania i tworzenia wszelkich pojęć, przewidywania skutków, sprawnego liczenia nie tylko przy rozwiązywaniu zadań matematycznych.

Poniżej zaprezentowałyśmy przykłady skonstruowanych gier - ściganek, gier opowiadań oraz gier o rozbudowanym wątku matematycznym, na podstawie wybranych opowiadań, które można wykorzystać w procesie skorelowanych działań kształtujących u dzieci umiejętności matematyczne z ciągłym rozwojem mowy i myślenia.

Gry ułożone są z wykorzystaniem wydarzeń wynikających z treści programowych, zgodnie z porami roku.

Dorota Kuczma-Markiewic

Gra I : „Wiewiórka i bóbr”

1. Warunek wyjściowy do gry: wiersz „Wiewiórka i bóbr”[4]

Była raz wiewiórka mała,
Co skakała i biegała,
Ale zwykły marsz ją nużył,
Unikała więc podróży.
„Droga przecież bywa długa
I wiatr bywa, i szaruga,
Zmarznąć mogę, zmoknąć mogę,
Gdybym miała hulajnogę,
Odbywałabym podróże
Nawet bardzo, bardzo duże,
Lecz niestety, hulajnoga
Jest podobno dosyć droga.
Pójść do bobra nie zawadzi,
Może on mi coś poradzi”.
Bóbr powiedział tak: „Do mieszka
Kładź orzeszek do orzeszka,
Potem z mieszkiem idź do Warki,
Gdzie co tydzień są jarmarki.
Tam za twoje oszczędności
Każdy da z pewnością coś ci
I za miesiąc już bez mała
Hulajnogę będziesz miała”.
Tak rzekł mądry bóbr. Wiewiórka
W gąszcze leśne dała nurka.
Nikt z was chyba dobrze nie wie,
Co się dzieje w dziupli w drzewie.
Tam wiewiórka właśnie mieszka,
Tam orzeszek do orzeszka

[4] J. Brzechwa, *Wiewiórka i bóbr*, http://gabriellas.prv.pl/J.Brzechwa1/Wiewiorka_i_bobr_J.Brzechwa1.html

Składa pilnie i w cichości
Liczy swoje oszczędności.
Gdy już miała trzy torebki,
Pewien zając, dosyć krzepki,
Porzuciwszy swoje harce
Pomógł jej. Wiewiórka w Warce
Wszystkie swoje sprawy w sklepie
Załatwiła jak najlepiej.
Teraz jedzie, jedzie drogą,
Jedzie własną hulajnogą,
Aż za Kraków, aż za Miechów,
Gdzie jest w lasach moc orzechów

2. Etap I- gra ściganka

Niejedna wiewiórka mała hulajnogę zdobyć chciała, więc w zabawę ściankę chętkę zawsze miała. Jednak droga po marzenie nie jest taka prosta, są w niej trudności, przygody, którym trzeba sprostać. Wiewiórka, która pierwsza dotrze do mety dostaje hulajnogę i rusza w dalszą drogę.

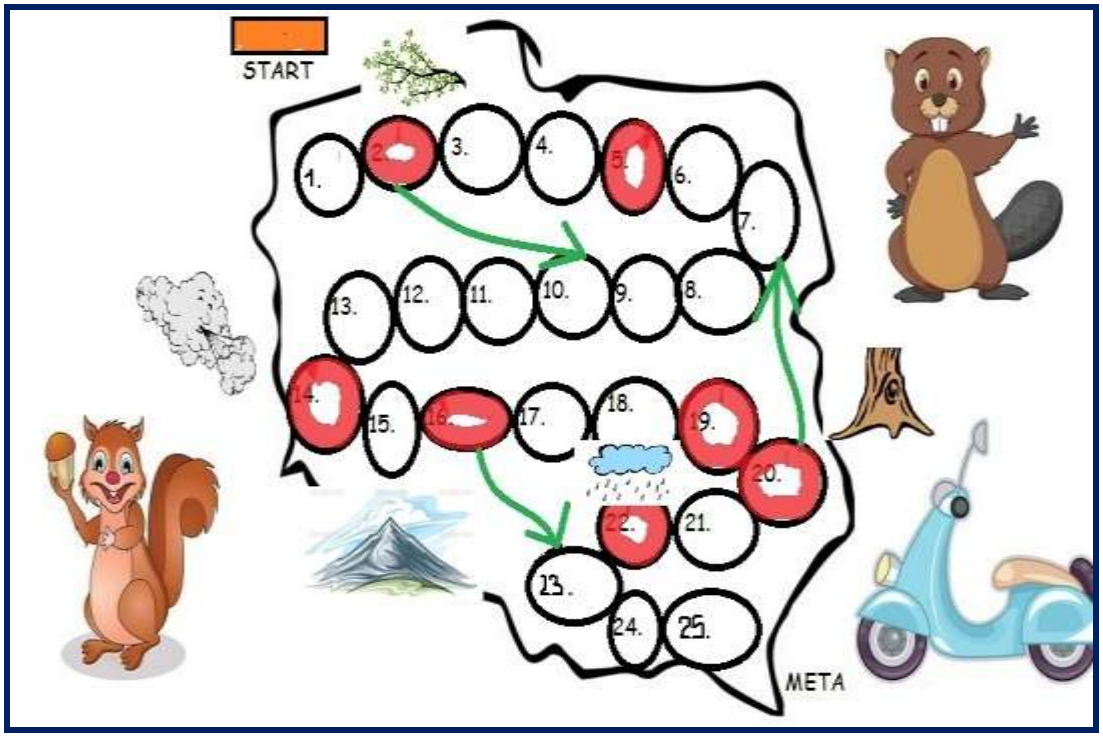
Cele gry:

- rozwijanie u dzieci zdolności do wysiłku intelektualnego w sytuacjach pełnych napięć;
- kształtowanie odporności emocjonalnej;
- wdrażanie do znoszenia porażek z nadzieją, że przy ponownej próbie można osiągnąć sukces.

Zasady gry:

1. Każdy z graczy stawia pionek na Starcie.
2. Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci większą liczbę oczek.
3. Ostatni rzut kostką do mety musi zgadzać się z brakującą liczbą oczek.
4. Pole nr 2. Przeskakujesz z gałęzi na gałąź. Przesuwasz pionek na pole nr 10.

5. Pole nr 5. Spadłeś z gałęzi. Boli Cię kostka. Czekasz kolejkę.
6. Pole nr 14. Wieje wiatr, który Cię zatrzymuje. Tracisz kolejkę.
7. Pole nr 16. Sturlałaś się z górki. Idziesz na pole nr 23.
8. Pole nr 19. Jesteś zmęczona/zmęczony. Tracisz kolejkę!
9. Pole nr 20. Wpadasz na konar drzewa, przewracasz się i przesuwasz pionek na pole nr 7.
10. Pole nr 22. Jest ulewa, musisz ją przeczekać. Tracisz jedną kolejkę.
11. Pole nr 25. Kończysz grę.



1.Plansza do gry- ściganki „Wiewiórka i bóbr”

3. Etap II- gra opowiadanie

Grę wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy pokona drogę by zdobyć wymarzoną hulajnogę.

Cele gry:

- nabywanie doświadczeń logicznych i emocjonalnych;
- wdrażanie do respektowania umów, a także do znoszenie porażek;
- rozwijanie rozumowania przyczynowo- skutkowego.

Zasady gry:

Każdy z graczy stawia pionek na Starcie.

Grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci większą liczbę oczek.

Ostatni rzut kostką do mety musi zgadzać się z brakującą liczbą oczek.

Była sobie wiewiórka mała co skakała i biegała w niezwykłą podróż po Polsce się wybrała. Ale jak to droga przecież bywa długa bo na polu 3 spotka cię wiatr i szaruga.

Pole nr 3. Musisz utrzymać równowagę żeby się nie przewrócić. Tracisz kolejkę.

Pole nr 5. I po deszczu nasza wiewiórka na polu nr 5 do kałuży daje nurka. Więc osuszyć biedna musi się o trzy pola cofa się.

Pole nr 8. Wtem zaczęła marzyć trochę, marznąć moknąć już nie mogę muszę zdobyć hulajnogę. Lecz niestety hulajnoga jest podobno bardzo droga. Poszła do bobra pole 8, chyba nie zawadzi, może coś w tej sprawie mi poradzi. Jesteś na poradzie, która trwa minut kilkanaście przesuwasz się do pola 19. Podczas drogi rozjechały się wiewiórce nogi.

Pole nr 11. Wpadła wiewiórka w poślizg, tak się ślizgała, że do pola 17 poleciała. Bobra rada nakazała by wiewiórka w lesie orzeszki zbierała, więc wiewiórka w leśne gąszcze dała nurka.

Pole nr 21. Zbierasz orzeszki Tracisz kolejki.

Pole nr 23. W domu gdzie wiewiórka mieszka składa orzeszek do orzeszka. Pilnie i w cichości liczy swoje oszczędności. Cofasz się o trzy pola.

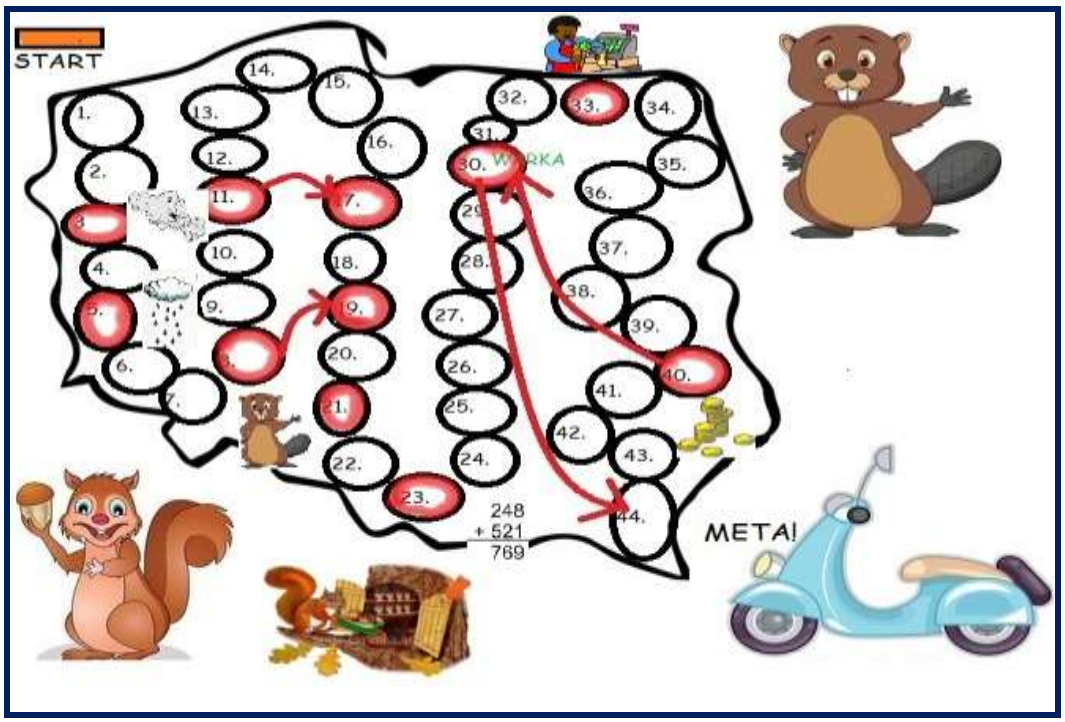
Pole nr 30.Ruszyła wiewiórka w dalszą podróż, dźwigała aż trzy torebki, ale pomógł jej zając krzepki. Dotarła do Warki gdzie co tydzień są jarmarki. Dzięki

pomocy zająca szybciej pokonała drogę po swoją hulajnogę. Przeskakujesz na pole nr 44. Szybciej pokonałaś drogę po hulajnogę.

Pole nr 33. Jak to w sklepie Pani sprzedawała, w długiej kolejce wiewiórka stała. Tracisz kolejkę.

Pole nr 40. Ale nasza wiewiórka miła swoje pieniądze gdzieś zgubiła. Biedna co robić nie wiedziała do zająca do Warki wrócić się musiała. Taka strata, wiewiórce się w głowie nie mieści bo wraca do pola nr 30.

Pole 44. Pokonałaś całą drogę po hulajnogę. Wygrywasz!



2. Plansza do gry opowiadanie „Wiewiórka i bóbr”

4. Etap III- Gra o rozbudowanym wątku matematycznym

<u>Cel gry:</u>

- doskonalenie umiejętności matematycznych- sprawnego liczenia w możliwie szerokim zakresie oraz sumowania(premie) i odejmowania (pułapki);
- rozwijanie rozumowania przyczynowo- skutkowego;

- wyrabianie odporności emocjonalnej poprzez udział w grze;
- kształtowanie u dzieci zdolności do wysiłku intelektualnego w sytuacjach napięć i wdrażanie do znoszenia porażki bez przerywania i porzucania czynności.

Zasady gry:

Wiewiórka rusza w dalszą drogę bo chce zdobyć nową hulajnogę. Więc orzechów uzbierać trzeba nie mało, by znów je j się udało. Droga okazuje się być niezbyt dobra bo pokryta jest zagadkami od mądrego bobra.

1. Każdy z graczy ustawia pionek na STARCIE. Grę rozpoczyna ten, kto jest najmłodszy z graczy. Każdy z graczy otrzymuje portfelik (który można wykonać z papieru) lub jakiekolwiek pudełko na orzeszki.
2. Grający po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól ile kostka wskazała oczek.
3. Pola na których znajdują się orzechy są gratisami – dostajesz tyle orzechów, ile jest na danym polu.
4. Pola ze ZNAKIEM ZAPYTANIA -?- zawiera zagadkę. Jeśli prawidłowo odpowiesz otrzymujesz trzy orzechy.
5. Pola zaznaczone na czerwono kryją w sobie kolejne przygody, którym trzeba sprostać.

Pole nr 2. ZAGADKA

Co to za pani, w złocie, w czerwieni,
sady pomaluje, lasy przemieni,
a gdy odejdzie gdzieś w obce kraje,
śnieżna zawieja po niej zostaje (jesień)

Jeśli dobrze odpowiedziałeś bonus dostałeś.3 orzechy dostałeś i na pole 10 poleciałeś.

Pole nr 4. ZAGADKA

Co to jest? Odgadnij!
Leci tylko w dół.
Jest tylko na dworze.
Suchy być nie może. (deszcz)

Pole nr 5. Zahaczyłeś o konar drzewa, zgubiłeś 2 orzechy. Musisz je wyjąć z portfelika.

Pole nr 7. ZAGADKA

Wiosną zielono rosną,
latem – gadają z wiatrem,
jesienią – barwy zmienią,
a zimą – śnią pod pierzyną. (liście)

Pole nr 9. Dostaniesz od bobra 4 orzechy, jeśli podzielisz swoje imię na sylaby.

Pole nr 10. ZAGADKA

Gdy na deszcz się zbliża,
chętnie go otwierasz. (parasol)

Pole nr 12. Zgłodniałeś w podróży, zjadłeś 2 orzechy. Musisz je wyjąć z portfelika.

Pole nr 14. ZAGADKA

Dobra gotowana, dobra i surowa,
choć nie pomarańcza lecz pomarańczowa.
Kiedy za zielony pochwycisz warkoczyk
i pociągniesz mocno – wnet z ziemi wyskoczy. (marchewka)

Pole nr 15. Wpadłeś w kałuże. Zgubiłeś 2 orzechy. Musisz je wyjąć z portfelika.

Pole nr 16. ZAGADKA

Wiosną w zieleń wplotła białych kwiatów liście.
Teraz ma korale, a zgubiła liście. (jarzębina)

Jeśli dobrze odpowiedziałeś bonus dostałeś i na pole 23 poleciałeś.

Pole nr 18. ZAGADKA

Choć przytulne ma mieszkanie,
na zimę futro zmienia.
Żaden orzech nie jest dla niej
trudny do zgryzienia? (wiewiórka)

Pole nr 20. ZAGADKA

Berecik czerwony w białe kropeczki.
Nie chcą go brać dzieci ani wiewióreczki. (muchomor)

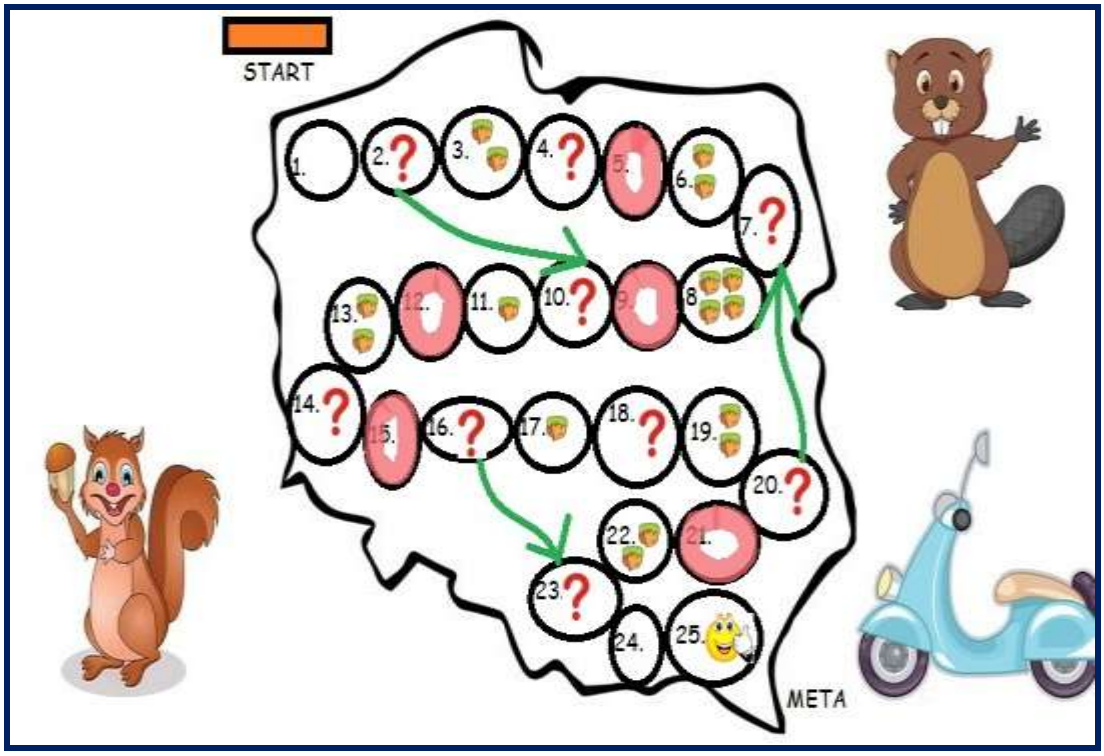
Jeśli dobrze odpowiedziałeś bonus dostałeś, lecz na pole 10 cofnąć się musiałeś.

Pole 21. Miałeś szczęście na drodze leżały 2 orzechy – dostajesz je.

Pole nr 23. ZAGADKA

Ma nóżkę, nie ma buta.
Ma kapelusz nie ma głowy.
Czasem gorzki i trujący,
częściej smaczny jest i zdrowy. (grzyb)
Pole nr 44. Koniec Gry! Przeliczasz Orzeszki.

Po przejściu całej planszy każdy z graczy przelicza orzeszki. Wygrywa ten z graczy, który uzbierał większą liczbę orzeszków.



3. Plansza do gry o rozbudowanym wątku matematycznym „Wiewiórka i bóbr”

Gra II:” Pracowity dzień”

1. Warunek wyjściowy do gry: opowiadanie „Pracowity dzień” [5]

Tego dnia w niebie było bardzo gwarno. Aniołki miały bardzo dużo pracy. Musiały przygotować mnóstwo prezentów dla dzieci na Ziemi poprosić chmury, żeby sypnęły trochę śniegu oraz wysłać Świętych Mikołajów. Niebiańskimi korytarzami mknęły skrzydlate postacie, a każda z nich miała do wykonania jakieś zadanie. Aniołki są bardzo pracowite i chcą jak najlepiej wykonywać polecenia.

W olbrzymiej sali siedzieli już Mikołaje i czekali na rozkazy. - Gotowe !- oznajmił mały aniołek - zaraz ruszacie w drogę.

- To dobrze, bo juz prawie zasypiałem - rzekł jeden z nich.

Teraz każdy z Mikołajów otrzymał worek z prezentami, wsiadał do sań i pędził do dzieci.

- Do widzenia! Szczęśliwej podróży! Wracajcie do nas - żegnały ich anielskie głosy.

Jeden z Świętych Mikołajów otrzymał zadanie specjalne. Oprócz prezentów wiózł choinkę. którą miał postawić tam, gdzie mieszkały najgrzeczniejsze dzieci na świecie. Gdy dojechał była juz noc. Wziął drzewko, łopatę i poszedł na rynek. Choinka trochę mu ciążyła, ale ten Mikołaj nosił juz prezenty dopiero 100 lat, był więc młody i żwawo maszerował. Szybko wykonał dołek, ustawił drzewko i przyjrzał mu się uważnie. Było wysokie i smukłe. - No, no - zamruczał - to najpiękniejsza choinka, jaką widziały moje oczy. W dzień nasz Mikołaj chodził po miasteczku i głośnym dzwonieniem oznajmiał swoje przybycie. Dzieci wtedy wiedziały, że tej nocy dostaną upominki. Na rynku dostrzegł gromadkę ludzi, podziwiających drzewko, błyszczące teraz w promieniach zimowego słońca. Wieczorem mężczyzna w czerwonym stroju zarzucił wór na plecy i poczłapał po skrzypiącym śniegu rozdawać prezenty. Wślizgiwał się cichutko do dziecięcych pokoików i kładł różnokolorowe paczki. W pewnym pokoju zobaczył, że na stole już leżą prezenty. Bardzo się zdumiał, bo był pewien, że jeszcze tu nie był. Gdy wszedł do drugiego pomieszczenia, ujrzał tam..... Świętego Mikołaja.

- Co tu robisz? - zapytał. Tamten wyjął jakąś kartkę, coś przeczytał i rzekł:

- Oj, stary juz jestem, pomyliłem ulice, przepraszam! Zabrał paczkę i wyszedł.

[5] Godos D., *Pracowity dzień,* Delta, 1996

Wracając do nieba, nasz Mikołaj pomyślał sobie, że niewiele brakowało, a niektóre dzieci w ogóle nie dostałby prezentów.

- Co to by się wtedy działo?

Roznoszenie upominków to jednak bardzo ciężka i odpowiedzialna praca - westchnął z ulgą, bo wszystko dobrze się skończyło.

2.Etap II- gra opowiadanie

Cele gry:

- przeliczanie oczek na kostce i pól na planszy
- kształtowanie dziecięcej odporności emocjonalnej

Zasady gry:

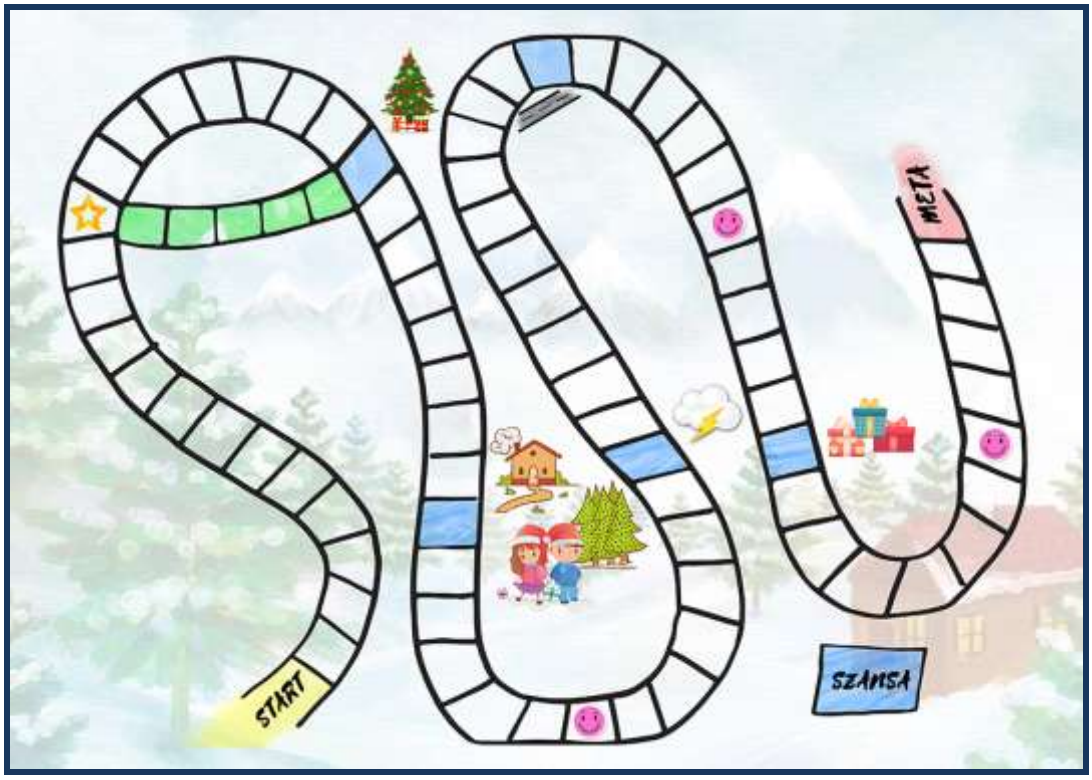
Przed przystąpieniem do gry każdy z uczestników otrzymuje pionek w innym kolorze (wybrany przez siebie) i ustawia go na wyznaczonym polu z napisem START. Drogą losową wyznacza się rozpoczynającego grę. Gra polega na przejściu trasy, uwzględniając wyznaczone przeszkody. Gracz przesuwa swój pionek o tyle miejsc do przodu, ile wskaże kostka. Każde wyznaczone 6 oczek jest premiowane dodatkowym rzutem.

Jeżeli drugi gracz stanie na tym samym polu to staje obok.

Pola oznaczone poszczególnymi obrazkami. I tak:

- pole oznaczone gwiazdką - zadanie specjalne dla Mikołaja. Umieszczenie choinki w miasteczku. Mikołaj przeskakuje na pole z choinką;
- pole oznaczone dziećmi i domkiem - tracisz kolejkę. Mikołaj zatrzymuje się i obserwuje mieszkańców miasteczka podziwiających choinkę;
- pole z uśmiechem - dodatkowe bonusy na trasie;
- pole oznaczone burzą śnieżną. Mikołaj cofa się o 2 pola do tyłu;
- pole oznaczone ulicą - Mikołaj pomylił drogi. Cofnij sie o jedno pole do tyłu;
- pole oznaczone prezentami - Mikołaj rozdaje prezenty. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

Ostatni rzut kostką do mety musi zgadzać się z brakującą liczba oczek. Gra kończy się wówczas, gdy gracz wprowadzi swój pionek na pole końcowe i osiągnie metę.



4.Plansza do gry opowiadanie „Pracowity dzień”

Gra III „Jak wysoko jest niebo”

1. Warunek wyjściowy do gry, opowiadanie „Jak wysoko jest niebo?”[6]

Oskar to malutki pingwinek, który zawsze zadaje bardzo trudne pytania: czemu płatki śniegu są zimne? Jak głębokie jest morze? Czy słońce kładzie się spać? Ale najbardziej na świecie chciałaby się dowiedzieć..... jak wysoko jest niebo?

- Może przyfruniesz tu do mnie i sam zobaczysz? - zaskrzeczał przelatujący albatros.
- Jestem pingwinem – odparł Oskar – A pingwiny nie potrafią latać!
- Ojej! Zapomniałem! - zawołał albatros. - Ale mogę cię zabrać, jeśli chcesz.
- Och, tak! - poprosił uradowany pingwinek.

Wznieśli się ponad stado ptaków... i jeszcze wyżej, prosto w błękit. Ale niebo wciąż było zbyt wysoko, żeby je dotknąć.

- Latanie jest wspaniałe – stwierdził Oskar. - Ale nadal nie znam odpowiedzi na pytanie, JAK WYSOKO jest niebo?
- Nie mam pojęcia! - wykrzyknął albatros, ledwie łapiąc oddech. - Ja już wyżej nie dam rady polecieć.
- Ale ja polecę wyżej! - zawołał przelatujący obok baloniarz. - Mogę cię zabrać, jeśli zechcesz.
- Och tak, proszę! - wykrzyknął uszczęśliwiony Oskar.

Wzbili się ponad puszyste chmurki. Oskar próbował jedną złapać, ale jego lasso tylko przez nią przeleciało. Byli już wysoko nad ziemią. Najwyraźniej jednak wcale nie przybliżyli się do nieba.

- Cudownie lata się balonem – stwierdził pingwinek. - Ale nadal nie znalazłem odpowiedzi na moje pytanie: JAK WYSOKO jest niebo?
- Nie mam pojęcia -wzruszył ramionami baloniarz. - Ja już wyżej nie polecę.
- Ale ja polecę wyżej! - krzyknął astronauta. - Mogę cię zabrać, jeśli zechcesz.
- Och, tak! - poprosił Oskar.

[6] A. Milbourne, S. Riglietti , *Jak wysoko jest niebo?*, Zielona sowa, Kraków, 2009

Lecieli w górę... i w górę... aż błękit zmienił się w czerń kosmosu, a dookoła lśniły srebrzyste gwiazdy. Lecieli dalej, aż dotarli na Księżyc. Wylądowali... poskakali dookoła.... i spojrzeli w gwiazdy.

– Gwiazdy też są na niebie – zauważył Oskar. - A są nawet dalej niż Księżyc. Nadal nie znam odpowiedzi na pytanie, JAK WYSOKO jest niebo?

– Nie mam pojęcia – powiedział astronauta. - Ja już wyżej nie mogę polecieć.

Oskar był już tak wysoko, że nie mógł dostrzec ani swojej mamy, ani swojego igloo; nie mógł dostrzec nawet bieguna południowego. Nigdy dotąd nie był tak daleko od domu.

– Czas najwyższy wracać – zdecydował. Tak zrobili.

Oskar opowiedział mamie o swoich przygodach:

– Poleciałem wyżej niż ptaki i wyżej ponad chmury, i wyżej nad błękit, aż na Księżyc.... lecz niebo wciąż było daleko. Ale teraz już znam odpowiedź – stwierdził Oskar. - Niebo nigdy się nie kończy!

Mama utuliła pingwinka do snu.

– Świat jest pełen tajemnic, jutro możesz odkryć kolejną – powiedziała. - Słodkich snów, mój mały Oskarze!

2. Etap II- gra opowiadanie

Cel gry:

– rozwijanie rozumowania przyczynowo-skutkowego
– przeliczanie oczek na kostce i pól na planszy – doskonalenie umiejętności liczenia
– pogłębienia wiedzy na temat wszechświata
– kształtowanie odporności emocjonalnej
– wdrażanie do przestrzegania ustalonych reguł i ich prawidłowego stosowania
– ćwiczenie umiejętności odczytywania oznaczeń legendy

Zasady gry:

1. Każdy uczestnik posiada pionek(figurę) innego koloru;
2. Grę rozpoczynamy od ustawienia pionków (figur) na polu z napisem START;

3. O kolejności rozpoczęcia gry decyduje pierwszy rzut kostką – gracz, który wyrzuci najwyższą ilość oczek na kostce rozpoczyna grę, pozostali analogicznie ustawiają się w kolejce do gry;
4. Celem gry jest pokonanie wyznaczonej trasy z uwzględnieniem znajdujących się na niej przeszkód i zadań opisanych na dołączonej do gry LEGENDZIE;
5. Pola z przeszkodami oznaczono kolorem czerwonym – treść zadań znajduje się w dołączonej do gry LEGENDZIE;
6. Na trasie znajdują się pola wskazujące na przesunięcie pionka o kilka pól do przodu lub do tyłu – kierunek ruchu wskazują ślady stóp pingwina;
7. Wybrane pola pozwalają graczowi na zbieranie rybek – należy policzyć ilość rybek znajdujących się na polu i wybrać z koszyka taką samą ich liczbę oraz umieścić w koszyku gracza (koszyk na rybki powinien mieć ten sam kolor, co pionek gracza);
8. Gracz przesuwa się podczas gry o tyle miejsc do przodu, ile wskaże rzut kostką;
9. Jeżeli drugi gracz stanie na polu, na którym znajduje się inny pionek – staje obok niego;
10. Ostatni rzut kostką do mety musi zgadzać się z brakującą liczbą oczek;
11. Wygrywa gracz, który jako pierwszy stanie na polu oznaczonym napisem META;
12. W przypadku gry drużynowej (gdy jeden pionek odpowiada grupie graczy) o wygranej decyduje również ilość zebranych rybek;

Legenda do gry [7]

Spotykasz przyjaznego Albatrosa, który proponuje Ci pomoc – wdrapujesz się na jego grzbiet i wzbijacie się w powietrze – przesuwasz się o 5 pól do przodu.,

Albatros opada z sił, jest zmęczony – czekasz kolejkę. Woła do Ciebie przelatujący Baloniarz i proponuje pomoc w dalszej podróży.

[7] Rysunki pochodzą z pozycji A. Milbourne, S. Riglietti , *Jak wysoko jest niebo?,* na podstawie której opracowano grę.

Podczas wspólnego lotu próbujesz łapać chmury na lasso, przez co podróż się wydłuża – lecisz naokoło.

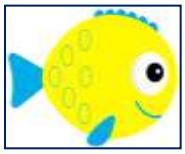
Pingwinek zapomniał zabrać od Baloniarza swojego szalika, żeby go odzyskać musi głośno wołać, tracąc dużo sił i czasu – cofasz się o 2 pola.

Krzyczy do Ciebie nadlatujący Astronauta, z którym wzbijasz się wysoko, wysoko w czerń kosmosu – przesuwasz się do przodu o 6 pól.

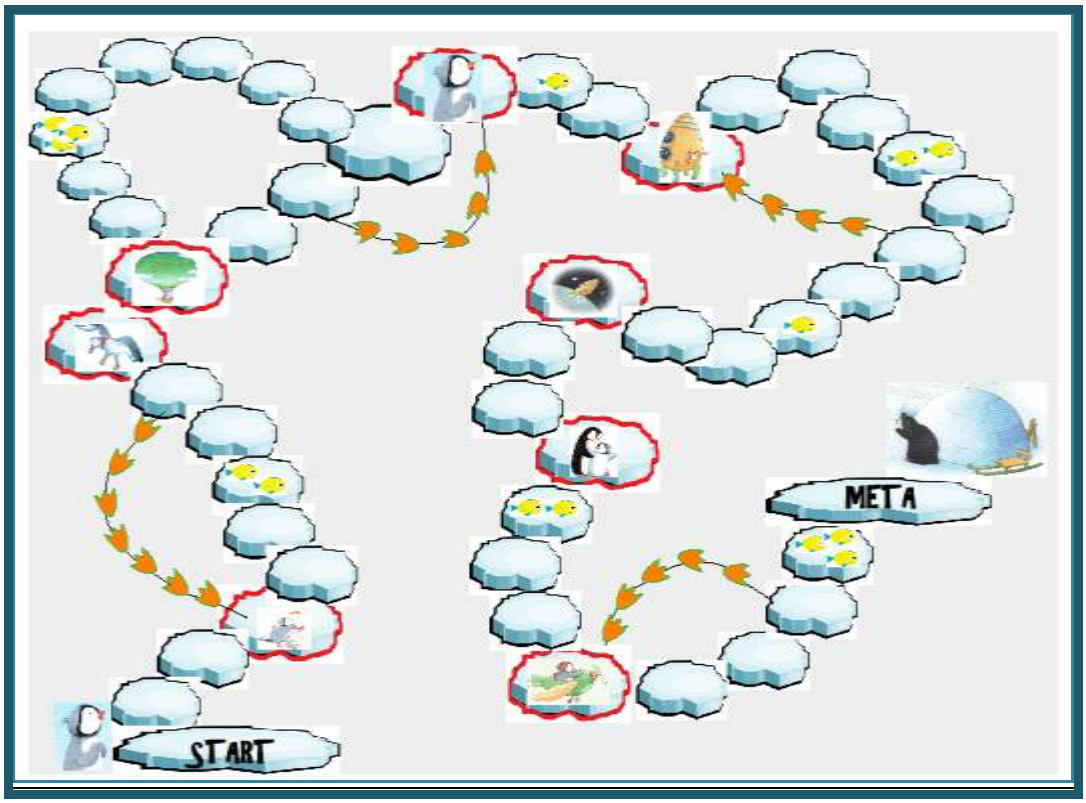
Lądujesz na Księżycu. Razem z Astronautą trenujesz księżycowe skoki i podziwiasz gwiazdy – czekasz kolejkę.

Wracasz do domu i opowiadasz historię swych przygód mamie – czekasz kolejkę.

Rozwiązujesz zagadkę! już wiesz, że niebo nigdy się nie kończy – przesuwasz się do przodu o 3 pola.



Pingwiny uwielbiają ryby! Stając na polu oznaczonym tym rysunkiem posilasz się! Na koniec gry zliczamy zebrane rybki.



5.Plansza do gry opowiadanie "Jak wysoko jest niebo?"

Gra IV:” Jak bałwanek witał wiosnę”

1. Warunek wyjściowy do gry: opowiadanie ” Jak bałwanek witał wiosnę” [8]

Pewnego dnia dzieci ulepiły kilka bałwanków. Były bardzo różne, duże, małe, gruba, chude, na głowach miały garnki, stare kapelusze, czapki i szaliki. Wśród nich był szczególny bałwanek, ubrany w stary kapelusz i wełniany szalik. Stał na podwórku, zwrócony głową w stronę lasu. Słyszał jak dzieci opowiadały o zbliżającej sie wiośnie i bardzo chciał ją spotkać. Postanowił więc wyruszyć jej naprzeciw. Nad ranem, przez nikogo nie zauważony, poszedł cichutko do lasu. Przyglądał sie wszystkiemu bacznie, ale nic szczególnego nie zauważył. Wszędzie było dużo śniegu, a w powietrzu unosił sie lekki mrozek.

Kiedy tak chodził po lesie, nie zauważył, że słonko już wstało i ogrzewało go coraz mocniej. Nagle spostrzegł, że spod śniegu wystaje coś. Schylił się i łapką odgarnął delikatnie śniegową pierzynkę.

- Och! – wykrzyknął przejęty.

- To są na pewno kwiatki, o których opowiadały dzieci.

Wokół bałwanka wyglądały spod śniegu pierwsze wiosenne kwiaty.

Bałwanek uradowany pomyślał: „Tutaj na pewno już była wiosna, muszę iść szybciej, bo bardzo chciałbym się z nią przywitać”. Kiedy doszedł do rzeki, poczuł, że kapelusz coraz bardziej opada mu na czoło. Poprawił go i rozejrzał się dookoła. Ze zdumieniem spostrzegł, że woda w rzece niosła duże i małe kawałki kry. Wtem, obok bałwanka, na gałęzi krzaczka przysiadł śliczny ptaszek.

- Jaki jesteś ładny ptaszku – powiedział – Nigdy cię nie widziałem.

- Nie mogłeś mnie wcześniej zobaczyć. Jestem szczygłem i dopiero dzisiaj przyleciałem z daleka. Tutaj przyszła wiosna i jest coraz cieplej. Będę mógł zbudować sobie gniazdo – powiedział ptaszek.

- Przyszła wiosna? Gdzie jest? Chciałbym ją przywitać – zawołał z entuzjazmem bałwanek.

- Jak to gdzie? – powiedział zdziwiony szczygieł – Rozejrzyj sie wokoło.

Bałwanek został sam i dopiero teraz poczuł się dziwnie. Kapelusz coraz bardziej spadał mu na oczy. Spostrzegł również, że bardzo schudł. Zaniepokoił się tym

[8] Krawczyk E., *Bajkowe czary mary*, Era, Warszawa, 1999, s.16

trochę, ale postanowił iść dalej. Po chwili do bałwanka podbiegła wiewiórka i zajączek.

- Uciekaj bałwanku, do rzeki, skacz na krę, popłyniesz na niej do krainy śniegów.

- Inne bałwanki już dawno to zrobiły – poradziły mu zwierzątka.

- Jak to? – spytał zdziwiony.

Spojrzał na siebie i zobaczył, że bardzo zmalał, kapelusz spadł już z jego śniegowej główki. Pozostał mu jedynie szaliczek, który zrobił się nieco za długi.

- Bałwanku, uciekaj – zawołała wiewióreczka.

- Przecież możesz się roztopić – dodał zajączek.

- Jesteś chyba ostatnim bałwankiem, który pozostał, aż do przyjścia wiosny. Dlaczego czekałeś tak długo i odpłynąłeś z innymi bałwankami?

- Chciałem przywitać się z wiosną, czy to udało mi sie?

- Ależ oczywiście – zawołał zajączek z wiewiórką, patrząc na niego z podziwem.

2. Etap II gra opowiadanie

Cel gry:

- rozwijanie rozumowania przyczynowo-skutkowego;
- rozpoznawanie oznak nadchodzącej wiosny;
- rozróżnianie i nazywanie kolorów;
- przeliczanie oczek na kostce i pól na planszy;
- kształtowanie dziecięcej odporności emocjonalnej.

Zasady gry

Przed przystąpieniem do gry każdy z uczestników otrzymuje pionek w innym kolorze (wybranym przez siebie) i ustawia go na wyznaczonym kolorowym polu. Jest to pole wyjściowe – START. Drogą losowania wyznacza się rozpoczynającego grę. Gra polega na przejściu trasy, uwzględniając wyznaczone przeszkody. Gracz przesuwa swój pionek o tyle miejsc do przodu, ile wskaże kostka. Każde wyrzucenie 6 oczek jest premiowane dodatkowym rzutem. Pola oznaczone kolorami stanowią przeszkodę.

I tak:

1. pole oznaczone kolorem żółtym – w wiosennym słońcu bałwanek szybko może się roztopić, musi więc przyspieszyć, gracz przesuwa się o 3 pola do przodu
2. pole oznaczone kolorem zielonym – bałwanek spostrzegł pod śniegiem przebiśniegi, podziwiając je opuszcza jedną kolejkę
3. pole oznaczone kolorem niebieskim – bałwanek zauważył przepływające rzeką kry, licząc je musi się cofnąć na wyznaczone przez strzałkę pole
4. pole oznaczone kolorem brązowym – bałwanek pomaga napotkanemu szczygłowi zbudować gniazdo – czeka 2 kolejki
5. pole oznaczone kolorem pomarańczowym – napotkana wiewiórka informuje bałwanka o nadchodzącej wiośnie, bałwanek musi szybciej odejść, przyspiesza przeskakując o 2 pola do przodu
6. pole oznaczone kolorem szarym – napotkany zając informuje bałwanka o nadchodzącej wiośnie, bałwanek musi szybciej odejść, przyspiesza przeskakując o 3 pola do przodu
7. pole oznaczone kolorem niebieskim – bałwanek spływa rzeka na krze, gracz przesuwa się zgodnie ze strzałką do mety, kończąc grę.

Gra kończy się wówczas, gdy gracz wprowadzi swój pionek na pole końcowe i osiągnie metę.

6.Plansza do gry opowiadanie "Jak bałwanek witał wiosnę

Gra V:„Bajeczka Wielkanocna”

1. Warunek wyjściowy do gry: opowiadanie „Bajeczka Wielkanocna”[9]

Wiosenne słońce tak długo łaskotało promykami gałązki wierzby, aż zaspane wierzbowe Kotki zaczęły wychylać się z pączków.

- Jeszcze chwilkę – mruczały wierzbowe Kotki – daj nam jeszcze pospać, dlaczego musimy wstawać? A słońce suszyło im futerka, czesało grzywki i mówiło:

- Tak to już jest, że wy musicie być pierwsze, bo za parę dni Wielkanoc, a ja mam jeszcze tyle roboty. Gdy na gałęziach siedziało już całe stadko puszystych Kotków, Słońce powędrowało dalej. Postukało złotym palcem w skorupkę jajka – puk-puk i przygrzewało mocno.

- Stuk-stuk – zastukało coś w środku jajka i po chwili z pękniętej skorupki wygramolił się malutki, żółty Kurczaczek. Słońce wysuszyło mu piórka, na głowie uczesało mały czubek i przewiązało czerwoną kokardką.

- Najwyższy czas – powiedziało – to dopiero byłoby wstyd, gdyby Kurczątko nie zdążyło na Wielkanoc. Teraz Słońce zaczęło rozglądać się dookoła po łące, przeczesywało promykami świeżą trawę, aż w bruździe pod lasem znalazło śpiącego Zajączka. Złapało go za uszy i wyciągnęło na łąkę.

- Już czas, Wielkanoc za pasem – odpowiedziało Słońce – a co to by były za święta bez wielkanocnego Zajączka? Popilnuj Kurczaczka, jest jeszcze bardzo malutki, a ja pójdę obudzić jeszcze kogoś.

- Kogo? Kogo? – dopytywał się Zajączek, kicając po łące.

- Kogo? Kogo? – popiskiwało Kurczątko, starając się nie zgubić w trawie.

- Kogo? Kogo? – szumiały rozbudzone wierzbowe Kotki.

A Słońce wędrowało po niebie i rozglądało się dokoła, aż zanurzyło złote ręce w stogu siana i zaczęło z kimś rozmawiać.

- Wstawaj śpioszku – mówiło – baś, baś, już czas, baś, baś.

A to „coś” odpowiedziało mu głosem dzwoneczka : dzeń-dzeń, dzeń-dzeń. Zajączek z Kurczątkiem wyciągali z ciekawości szyje, a wierzbowe Kotki pierwsze zobaczyły, że to „coś” ma śliczny biały kożuszek i jest bardzo małe.

- Co to? Co to? – pytał Zajączek.

---

[9] A. Galica., *Bajeczka wielkanocna, w Wiersze i opowiadania nie tylko do czytania, Antologia literatury dziecięcej*, red W.Żaba-Żabińska, MAC Edukacja, Kielce, 2006, s.109

- Dlaczego tak dzwoni? – piszczał Kurczaczek. I wtedy Słońce przyprowadziło do nich małego Baranka ze złotym dzwonkiem na szyi.
- To już święta, święta, święta – szumiały wierzbowe Kotki, a Słońce głaskało wszystkich promykami, nucąc taką piosenkę:

W Wielkanocny poranek
Dzwoni dzwonkiem Baranek,
A Kurczątko z Zającem
Podskakują na łące.
Wielkanocne Kotki,
Robiąc miny słodkie,
Już wyjrzały z pączka,
Siedzą na gałązkach.
Kiedy będzie Wielkanoc
Wierzbę pytają.

2. Etap III -gra o rozbudowanym wątku matematycznym

Cel gry:

- rozwijanie rozumowania przyczynowo – skutkowego;
- poznawanie tradycji związanych ze świętami wielkanocnymi;
- rozróżnianie i nazywanie kolorów;
- przeliczanie liczby zebranych jajeczek, porównywanie kto ma więcej i o ile więcej, kto ma mniej i o ile mniej;
- kształtowanie dziecięcej odporności emocjonalnej.

Zasady gry :

Przed przystąpieniem do gry każdy z uczestników otrzymuje pionek „słoneczko" i ustawia je na chmurce . Jest to pole wyjściowe – START. Drogą losowania wyznacza się rozpoczynającego grę. Gra polega na przejściu trasy, uwzględniając wyznaczone przeszkody. Gracz przesuwa swój pionek o tyle miejsc do przodu, ile wskaże kostka.

Dorosły proponuje dziecku zbudowanie gry, w której dwa wielkanocne słoneczka będą zbierać kolorowe jajeczka. Wygra to, które zbierze najwięcej jajeczek.

Zbieranie jajeczek jest skomplikowane, gdyż na wiosennej łące można przeżyć rozmaite przygody.

Słoneczko mieszka na chmurce. Dlatego chodniczek zaczyna się tuż przy chmurce START i kończy się przy tej samej chmurce - META

Niektóre płytki oznaczamy kolorem np. zielonym. Tuż obok narysowane są koszyczki, do których wkładamy po kilka jajeczek. W wybranych miejscach rysujemy zwierzątka, a następnie dorysowujemy obejścia albo strzałki

Przebieg gry

1. Dorosły i dziecko wybierają chmurkę i ustawiają na nim pionki (magnesy) słoneczek. Każdy grający ma pojemnik na jajeczka. Przed rozpoczęciem gry trzeba losować, aby ustalić kto pierwszy będzie rzucać kostką. Potem grający rzucają przemiennie kostką. Liczą kropki i przesuwają słoneczka o tyle płytek do przodu, ile było kropek na kostce.
2. Jeżeli słoneczko zatrzyma się na zielonej płytce, może zabrać jajeczka, które są tuż obok w pętelce. Jeżeli drugie słoneczko zatrzyma się na tej płytce, nie znajdzie już tam jajeczek.
3. Obok chodniczka rośnie wierzba. Gdy słoneczko zatrzyma się na płytce tuż obok wierzby zechce ją obudzić z zimowego snu i z nią porozmawiać. Wierzba pokaże jej gałązki z puszystymi kotkami, na których wiszą kolorowe jajeczka. Słoneczko może zebrać je i wrócić na następną płytkę chodniczka, zgodnie ze strzałką.
4. W gniazdku leży jajeczko, z którego wykluje się malutki kurczaczek. Słoneczko stuka w skorupkę jajka żeby obudzić kurczaczka. Może to zrobić, jeżeli stanie na płytce o pogrubionych krawędziach, a na kostce wyrzuci 6 albo 5 oczek. Jeżeli tak nie jest słoneczko obchodzi gniazdko z jajeczkiem.
5. Śmigus! Dyngus! Śmigus! Dyngus! Wyskoczył z trawy wesoły zajączek, którego obudziło słoneczko i chciał oblać je wodą. Słoneczko nie chce zmoczyć swoich promyczków. Gdy stanie na niebieskiej płytce musi schować się w trawce i traci jeden rzut kostką.
6. W stogu siana śpi baranek. Słoneczko zobaczy go, gdy stanie na zakreskowanej płytce. Obudzony baranek bardzo beczy beee!, beee! Słoneczko jednak nie boi się płaczu baranka budzi go i przeskakuje do przodu jak pokazuje strzałka.
7. Słoneczko obudziło już wszystkie zwierzątka przed Wielkanocą. Zbieranie jajeczek kończy się i słoneczka wracają po chmurkę. Jedno kończy zbieranie

jajeczek wcześniej, drugie później. Trzeba cierpliwie poczekać, aż drugie słoneczko przyjdzie pod chmurkę. Słoneczka muszą stanąć na chmurce.

8. Słoneczka obudziły już wszystkie zwierzątka i zebrały jajeczka. Trzeba ustalić:
   - ile jajeczek zebrało każde słoneczko
   - które słoneczko ma więcej jajeczek i o ile więcej
   - które ma mniej i o ile mniej

7.Plansza do gry o rozbudowanym wątku matematycznym.

Bibliografia:

1. Adamek I., Podstawy edukacji wczesnoszkolnej, Wydawnictwo Impuls, Kraków
2. Galica A., Bajeczka wielkanocna, w Wiersze i opowiadania nie tylko do czytania, Antologia literatury dziecięcej, red W.Żaba-Żabińska, MAC Edukacja, Kielce, 2006.
3. Godos D., Pracowity dzień, Delta, 1996
4. Gruszczyk–Kolczyńska E. (red.), Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz edukacja matematyczna dzieci w ostatnim roku wychowania przedszkolnego i w pierwszym roku szkolnej edukacji, Wydawnictwo Edukacja Polska, Warszawa 2009.
5. Gruszczyk–Kolczyńska E., Dlaczego dzieci nie potrafią uczyć się matematyki, Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa 1989.
6. Gruszczyk–Kolczyńska E., Dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się matematyk, WSiP, Warszawa 1997.
7. Gruszczyk–Kolczyńska E., Dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się matematyki, WSiP, Warszawa 1992 (Wydanie siódme 2008).
8. Gruszczyk–Kolczyńska E., Edukacja matematyczna dzieci. Dziecięca matematyka. Książka dla rodziców i nauczycie-li, WSiP, Warszawa 1997,
9. Gruszczyk-Kolczyńska E., Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier, WSiP, Warszawa,1996.
10. Gruszczyk–Kolczyńska E., Urbańska A., Dziecięce liczenie. Kształtowanie umiejętności liczenia przedmiotów, wyznaczanie wyniku dodawania i odejmowania, a także usta-lanie, w którym zbiorze jest więcej elementów. Prawidłowości pedagogiczne i psychologiczne, [w:] „Wychowanie w przedszkolu” nr 5/ 92, s. 285.
11. Gruszczyk-Kolczyńska E., Zielińska E, Dziecięca matematyka. Edukacja matematyczna dzieci w domu, w przedszkolu i szkole, WSiP Warszawa 1997.
12. Gruszczyk–Kolczyńska E., Zielińska E., Program wspomagania rozwoju, wychowania i edukacji starszych przedszkolaków (czterolatków i pięciolatków), Nowa Era, Warszawa 2007.
13. Gruszczyk–Kolczyńska E., Zielińska E., Zajęcia dydaktyczno – wyrównawcze dla dzieci, które rozpoczną naukę w szkole, Edukacja Polska, Warszawa 2009.

14. Krawczyk E., Bajkowe czary mary, Era, Warszawa, 1999.
15. Milbourne A,. Riglietti S , Jak wysoko jest niebo?, Zielona sowa, Kraków, 2009.
16. Rożek L. Edukacja matematyczna w przedszkolu ,Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum Szczecin, 2011

Netografia

1. http://gabriellas.prv.pl/J.Brzechwa1/Wiewiorka i bobr_J.Brzechwa1.html
2. https://www.google.pl/search?q=gry+planszowe+przedszkole+obrazki&newwindow=1&biw=1366&bih=635&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjg1__ns67MAhVGCCwKHf9tCuQQsAQIHA#newwindow=1&tbm=isch&q=przedszkole+obrazki+dla+dzieci&imgrc=1-jPuZaII-isMM%3A

Spis gier planszowych

1. Plansza do gry ściganki ”Wiewiórka i bóbr”
2. Plansza do gry opowiadanie „Wiewiórka i bóbr”
3. Plansza do gry o rozbudowanym wątku matematycznym ”Wiewiórka i bóbr”
4. Plansza do gry opowiadanie „Pracowity dzień”
5. Plansza do gry opowiadanie „Jak wysoko jest niebo”
6. Plansza do gry opowiadanie „Jak bałwanek witał wiosnę”
7. Plansza do gry o rozbudowanym wątku matematycznym „Bajeczka wielkanocna”