



Łamigłówki mądrej główki

Scenariusz zajęć dla dzieci
5 - letnich

Prowadząca
mgr Anna Czubkowska
Przedszkole Miejskie Kuntersztyn

Cel główny: wspomaganie rozwoju intelektualnego wraz z edukacją matematyczną

Cele operacyjne:

- ▶ dziecko rozpoznaje i nazywa podstawowe figury geometryczne
- ▶ uważnie słucha
- ▶ przestrzega zasady zgłaszania chęci wypowiedzenia się poprzez podniesienie ręki
- ▶ wykonuje zadania zgodnie z instrukcją nauczyciela
- ▶ eksperymentuje ruchem,
- ▶ reaguje na sygnały;
- ▶ doskonali spostrzegawczość
- ▶ doskonali logiczne myślenie

Metody:

- ▶ słowna, oglądowa,
czynna - zadań
stawianych do wykonania

Formy:

- ▶ Indywidualna
 - ▶ zbiorowa

Środki dydaktyczne

- ▶ plansza z narysowanym labiryntem,
plansza do gry „kółko i krzyżyk,”
wycięte z kolorowego papieru figury
geometryczne (koło, trójkąt, kwadrat,
prostokąt), płyta CD „Zanim zostaniesz
pierwszakiem”

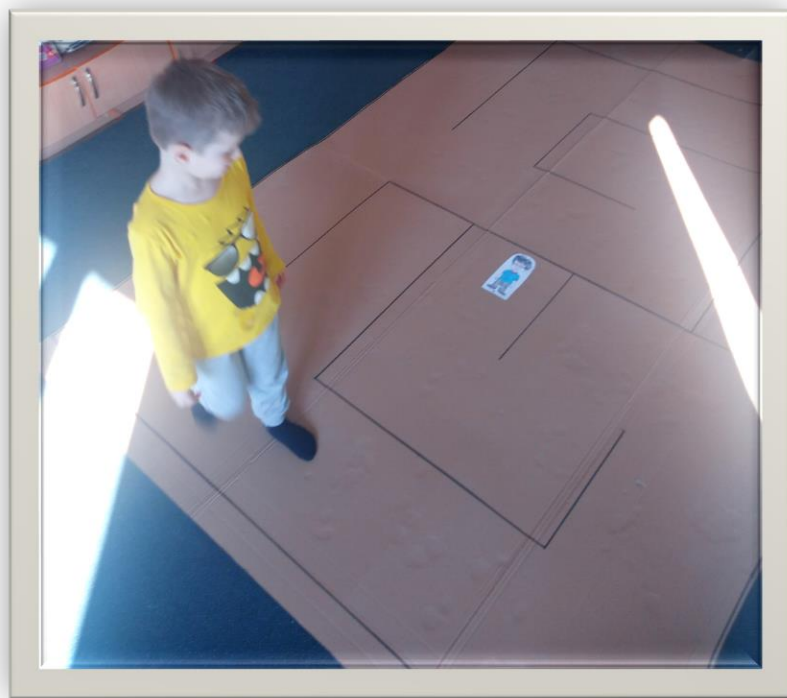
Przebieg zajęć:

- ▶ 1. Zabawa integracyjna „Woogie -boogie” z wykorzystaniem płyty CD -zabawa polega na ilustrowaniu ruchem treści zabawy.

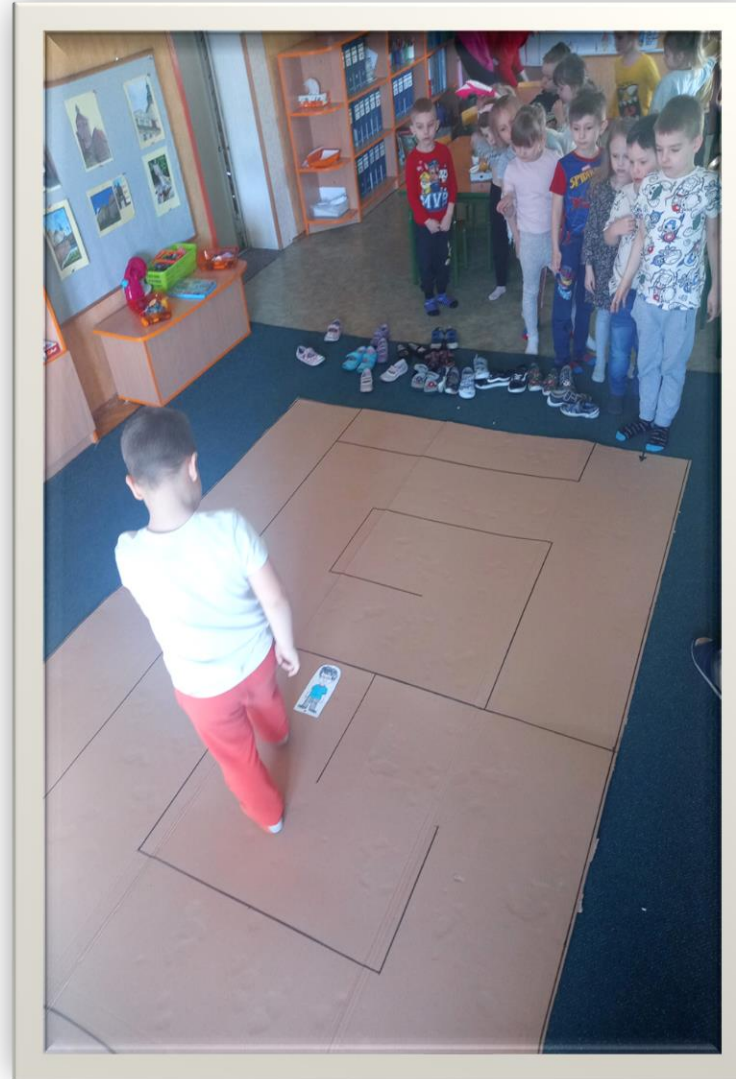


Labirynt

- ▶ Nauczyciel rozkłada wcześniej przygotowaną planszę z labiryntem gdzie dzieci muszą pokonać labirynt i dotrzeć do ilustracji z chłopcem.

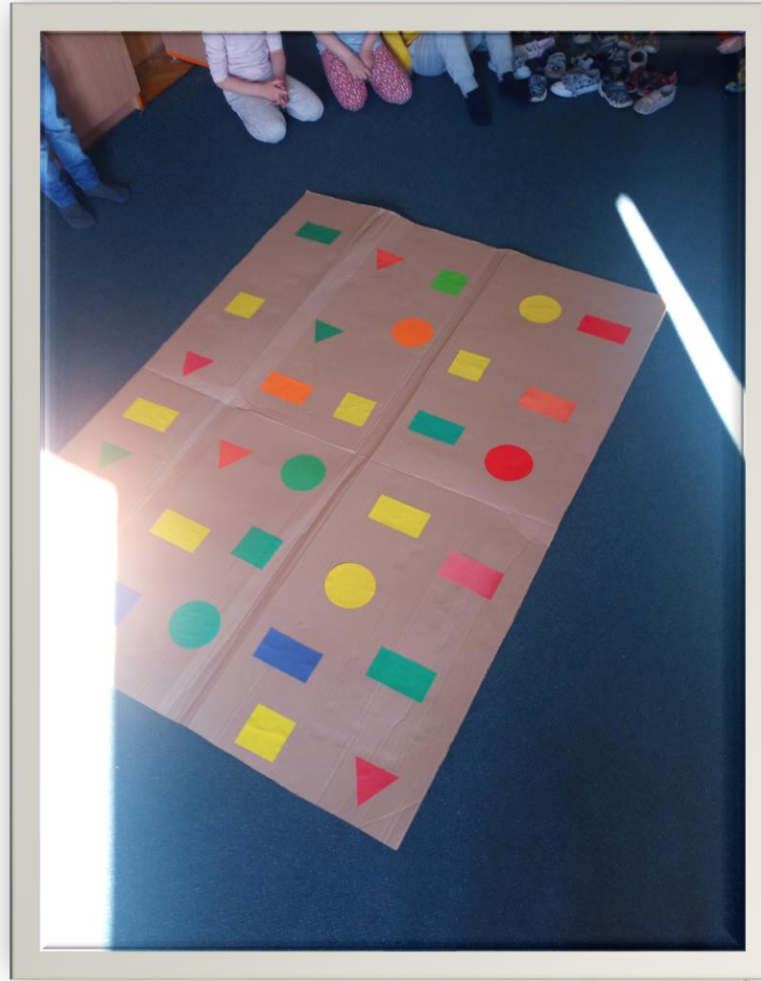


Labirynt ciąg dalszy

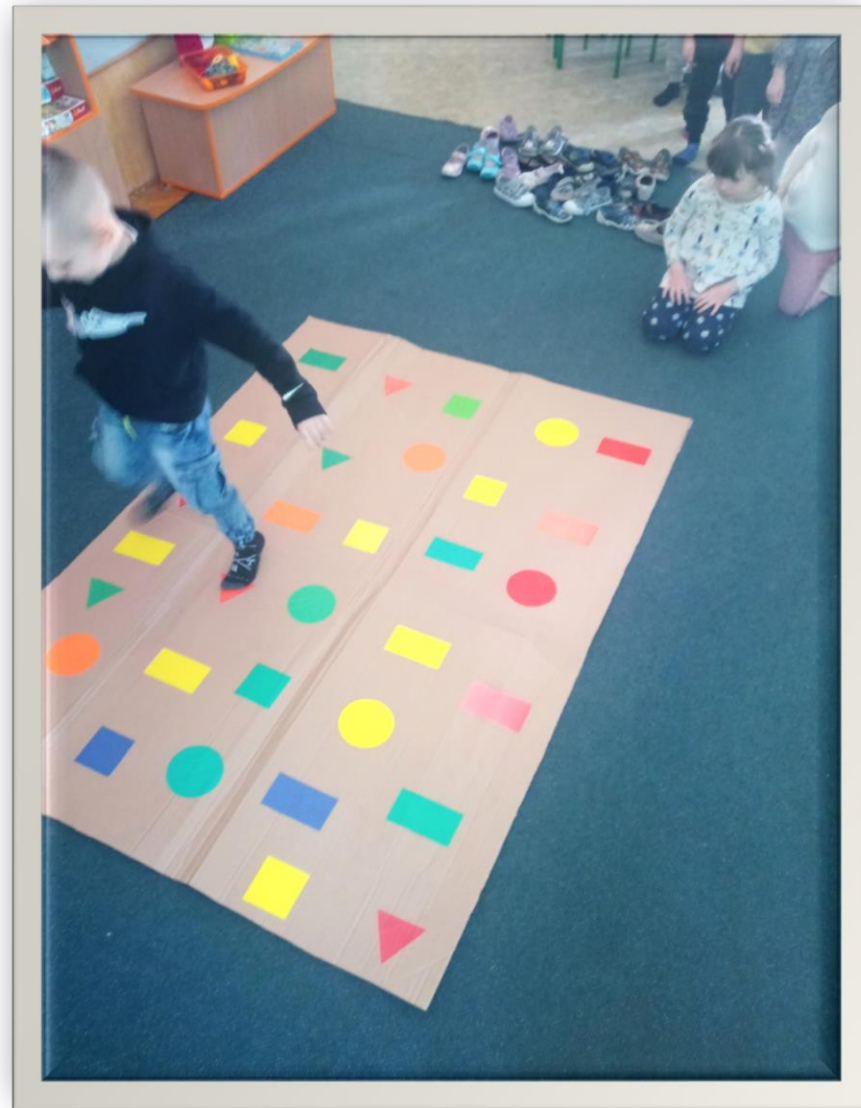
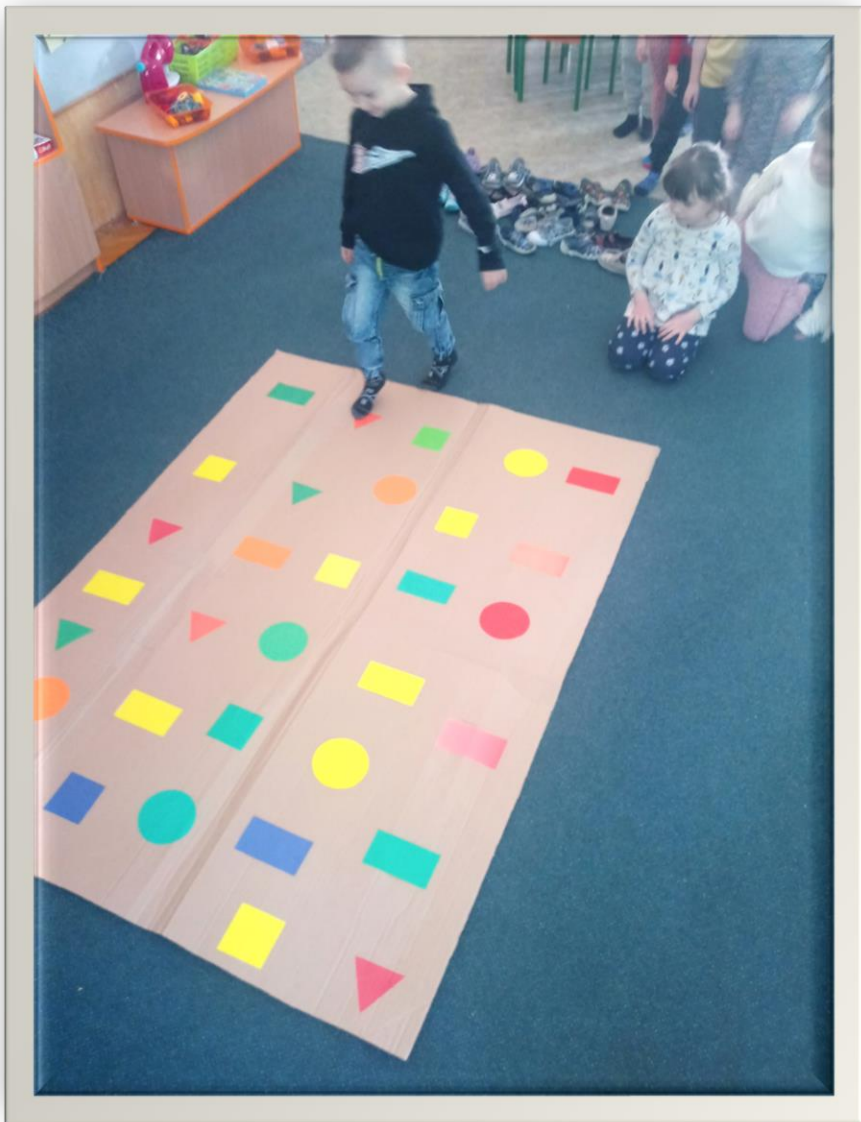


Znamy figury geometryczne

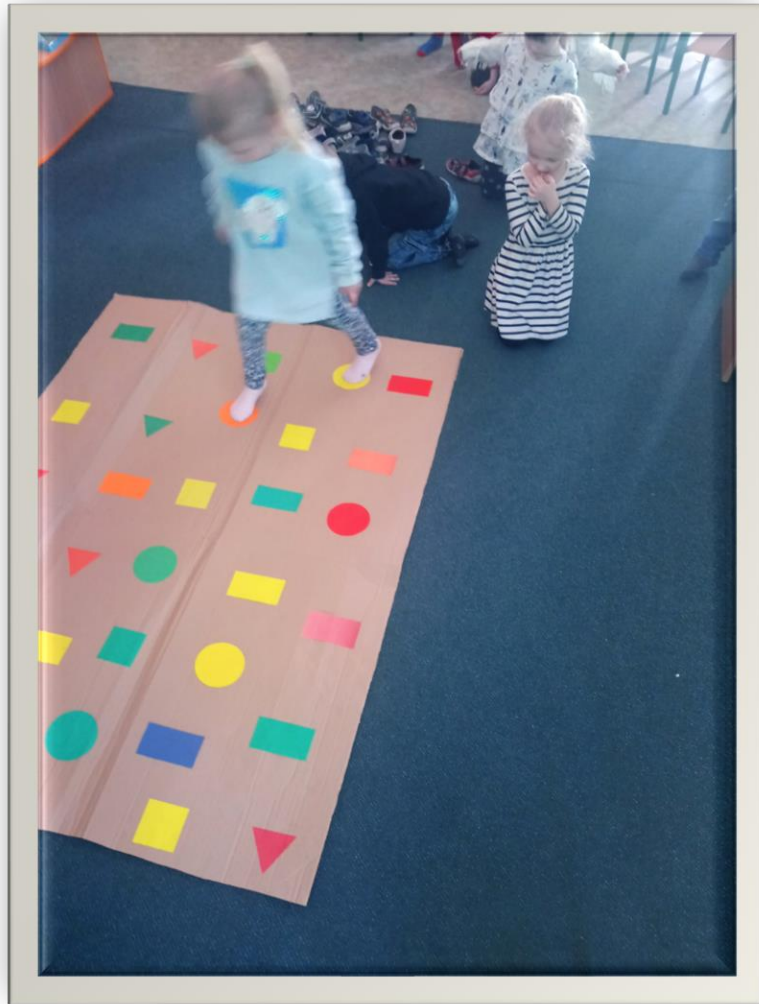
- ▶ gra z wykorzystaniem planszy (wcześniej przygotowanej) składającej się z rozmieszczonych na niej figur geometrycznych. Zadaniem dzieci jest przejść na drugą stronę planszy poruszając się zgodnie z poleceniem nauczyciela



po samych trójkątach



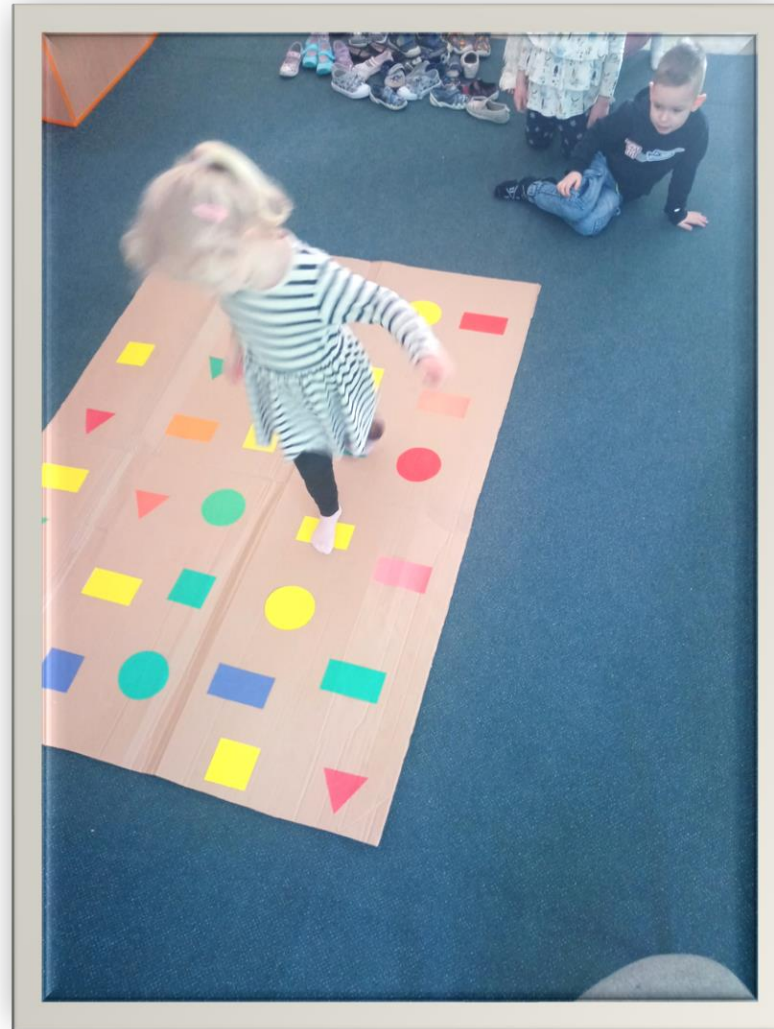
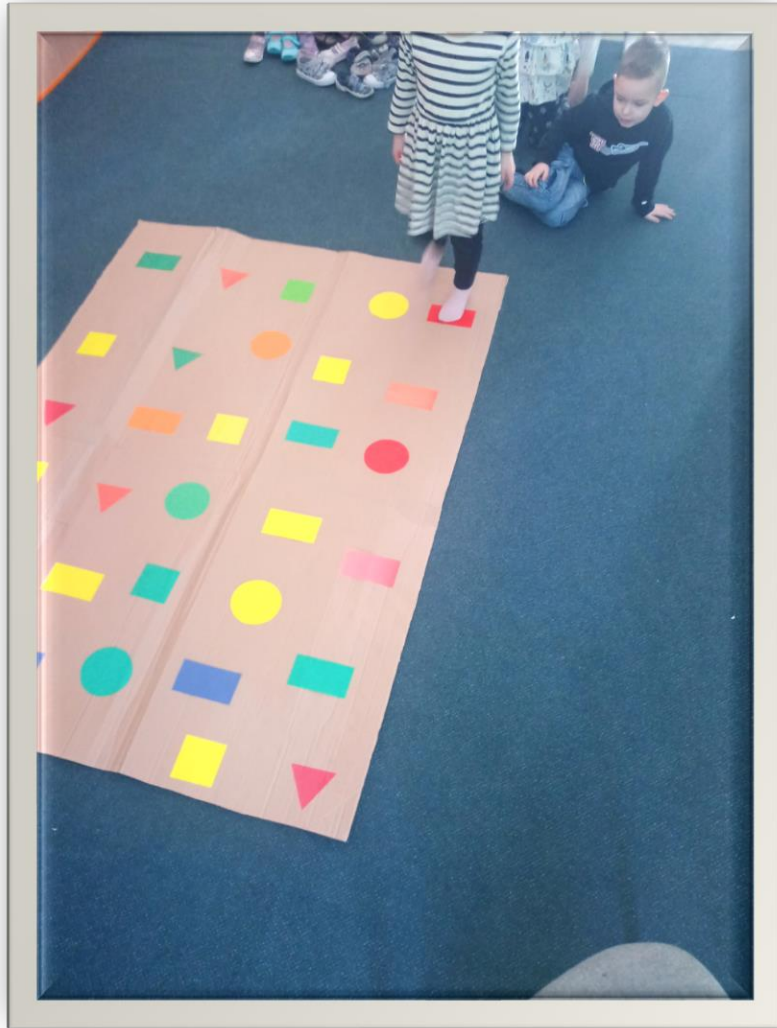
po samych kołach



po samych kwadratach



po prostokątach

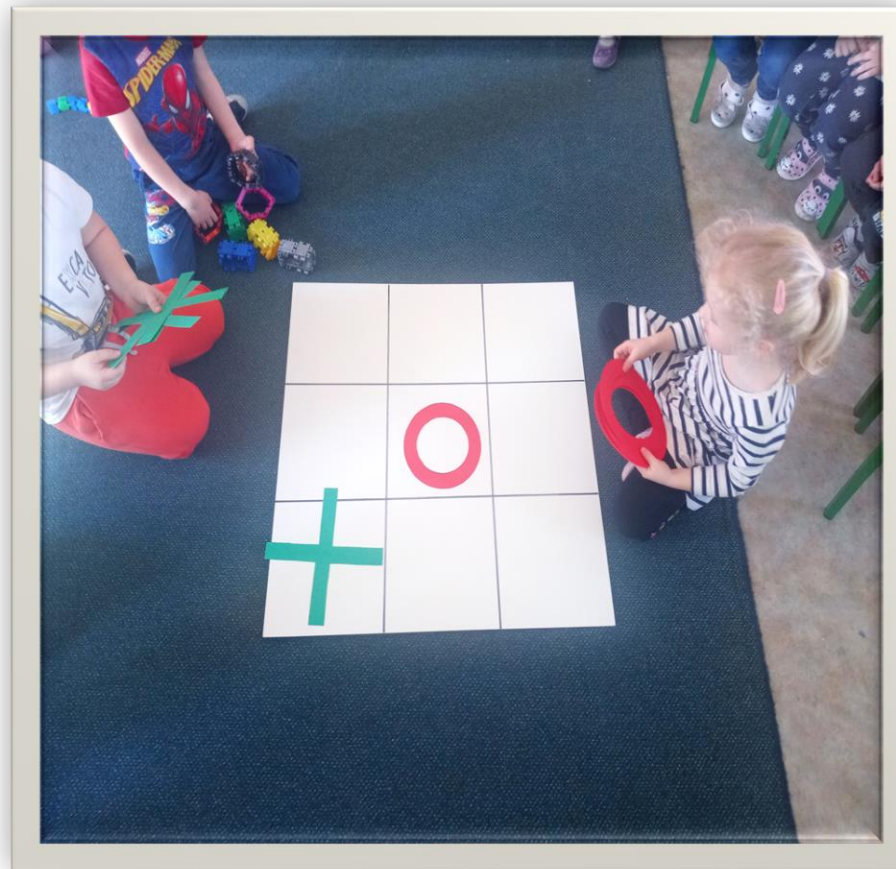


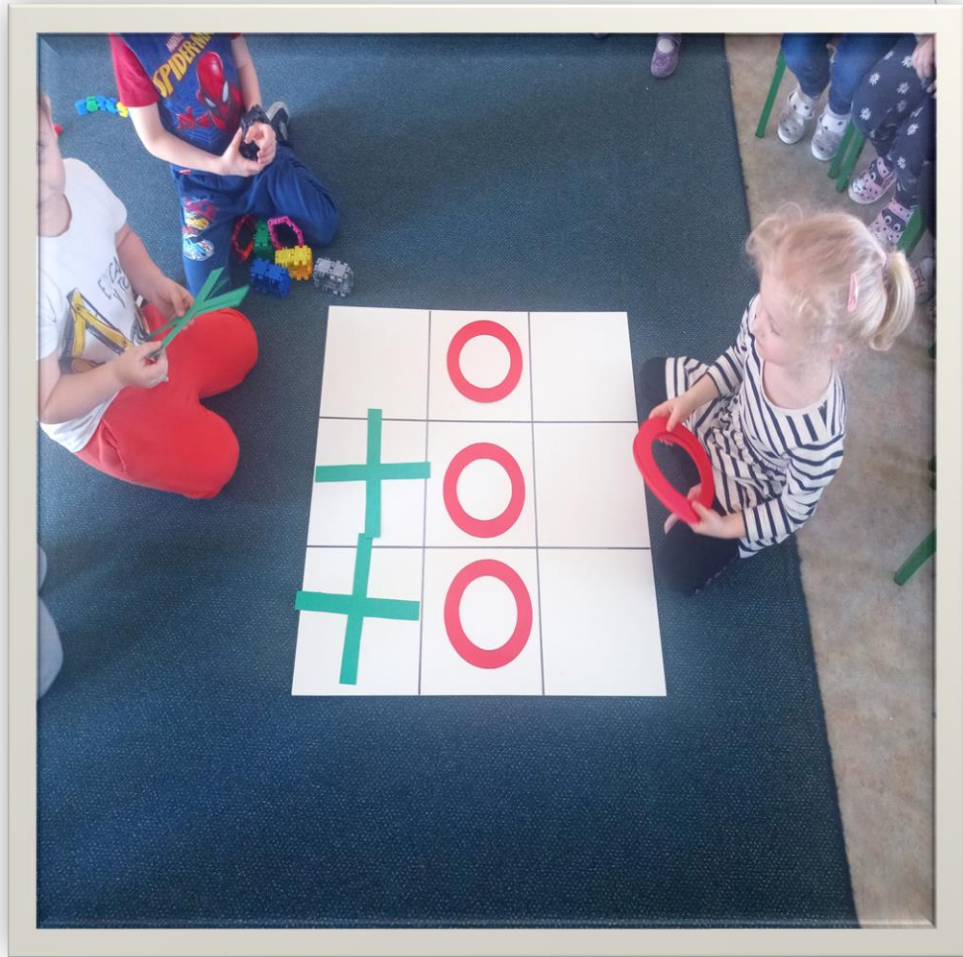
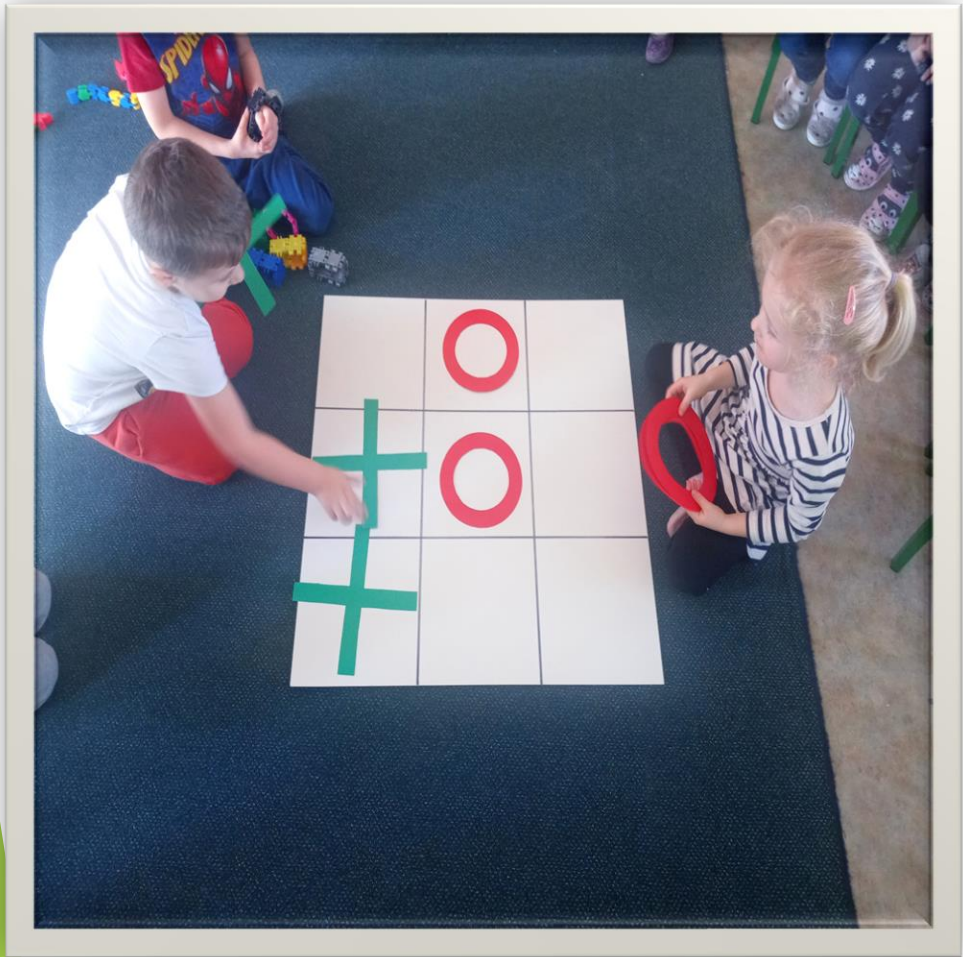
„Znajdź taką samą figurę” - zabawa ruchowa

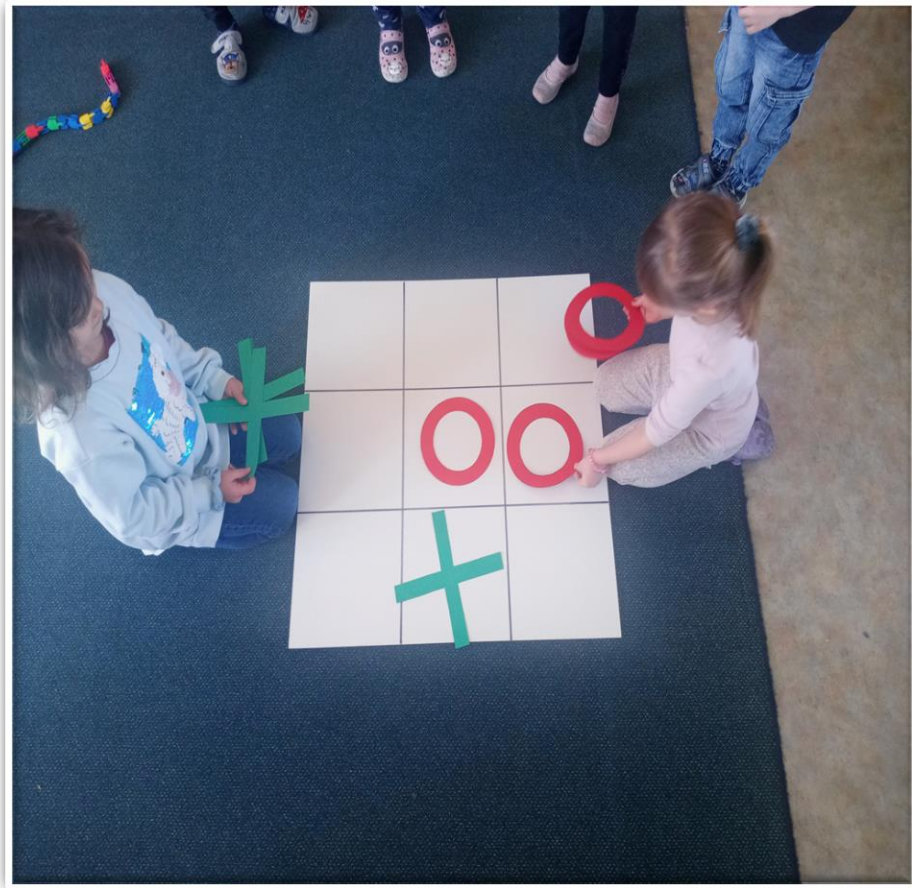
- ▶ Każde dziecko ma na bluzce naklejoną figurę geometryczną. Dzieci poruszają się przy dźwięku tamburyna, na przerwę gry na tamburynie szukają odpowiedniej figury geometrycznej i dobierają się w pary.

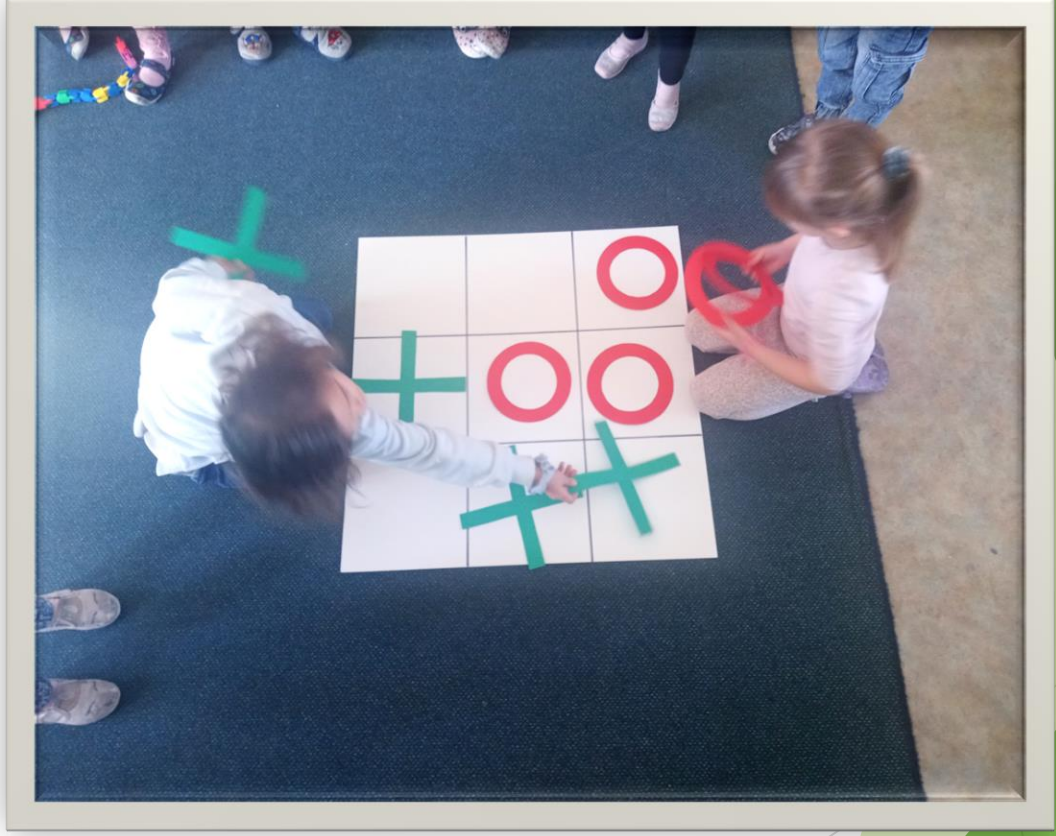
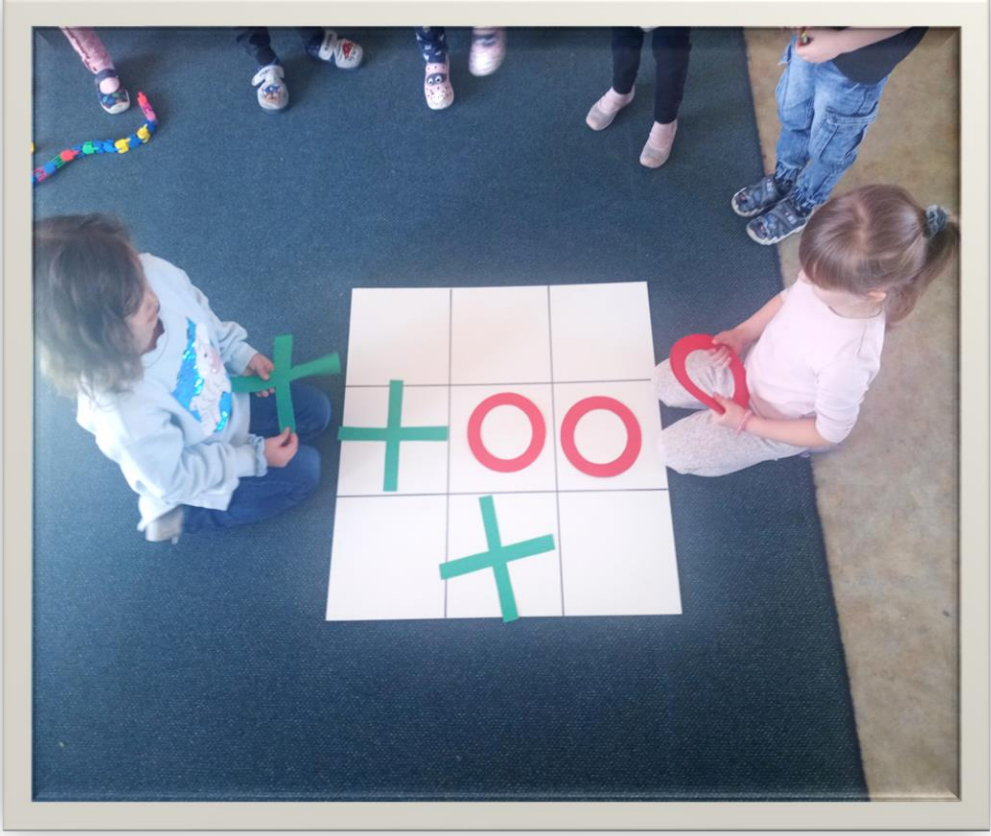
Gra w kółko i krzyżyk

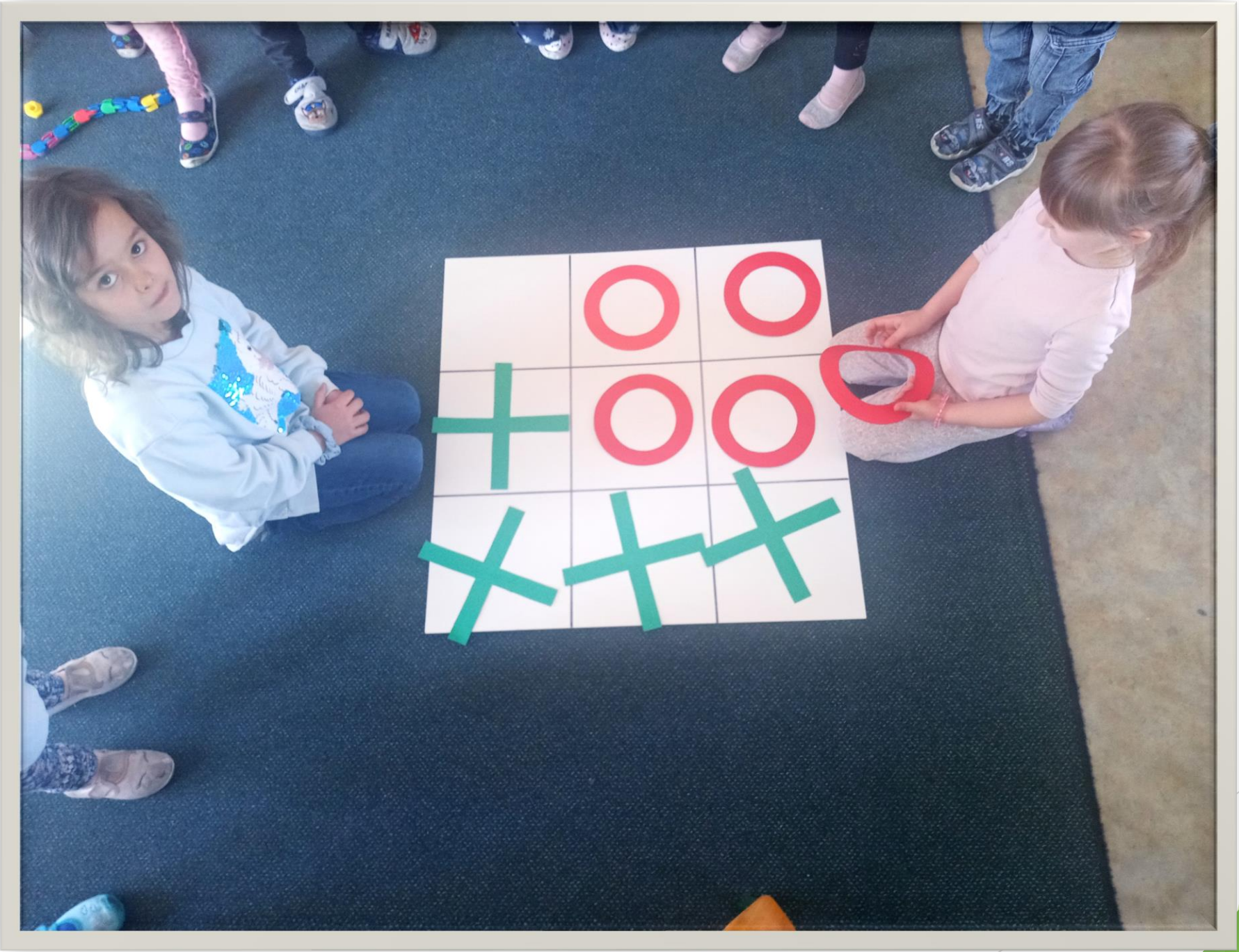
- ▶ Nauczyciel rozkłada wcześniej przygotowaną planszę do gry w „kółko i krzyżyk.” Gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk dążąc do zajęcia trzech pól w jednej linii. Wygrywa ten z graczy, któremu jako pierwszemu uda ułożyć się trzy znaki w jednej linii.











Podsumowanie zajęć

- ▶ **Swobodne wypowiedzi dzieci na temat "Na dzisiejszych zajęciach podobało mi się:....."**

Dziękuję za uwagę
mgr Anna Czubkowska