

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 93, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_93*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_93* (materiały dla ucznia).

**Klasa II, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

**Temat: Gry planszowe**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności wypowiadania się na dany temat,
- kształcenie umiejętności czytania ze zrozumieniem,
- kształcenie umiejętności oceny postępowania bohaterów opowiadania,
- kształcenie umiejętności rozpoznawania i nazywania figur szachowych,
- kształcenie umiejętności redagowania listu do kolegi na podstawie zgromadzonych rzeczowników i czasowników z uwzględnieniem poprawnego zapisu.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wypowiada się na dany temat, czyta ze zrozumieniem,
- ocenia bohaterów opowiadania,
- potrafi rozpoznawać i nazywać figury szachowe,
- potrafi redagować list do kolegi na podstawie zgromadzonych rzeczowników i czasowników z uwzględnieniem poprawnego zapisu.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa.

**Formy pracy:** praca zespołowa, praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, szachy.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom odgadnięcie hasła i krótką rozmowę na temat ulubionych gier planszowych, objaśnianie zasad gier i umotywowanie takiego a nie innego wyboru.
2. Następnie nauczyciel proponuje uczniom ciche przeczytanie tekstu opowiadania. Po jego przeczytaniu następuje rozmowa dotycząca treści i ocena zachowania bohaterów opowiadania. Uczniowie pisemnie odpowiadają na pytania w zadaniu 3 z karty pracy.
3. Nauczyciel rozkłada szachownicę i prosi uczniów, aby przypomnieli nazwy figur szachowych i zasady gry w szachy.
4. Następnie nauczyciel proponuje uczniom wykonanie polecenia 4 z karty pracy.
5. Uczniowie piszą list do kolegi z wykorzystaniem zgromadzonych rzeczowników i czasowników. Nauczyciel uczy uczniów na poprawny stylistycznie i ortograficznie zapis – zadanie 5 z karty pracy.
6. Nauczyciel zadaje uczniom pracę domową.



**Klasa II, edukacja matematyczna,  
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

**Temat: Gry planszowe**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU**

**Cele edukacyjne:**

- kształtowanie umiejętności tworzenia instrukcji i zasad gry planszowej z wykorzystaniem mieszczenia jako metody przesuwania pionków,
- doskonalenie rachunku pamięciowego – obliczanie iloczynów w zakresie 30,
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu,
- doskonalenie umiejętności pracy w zespole klasowym i grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- tworzy instrukcję i zasady gry planszowej z wykorzystaniem mieszczenia jako metody przesuwania pionków,
- potrafi liczyć w pamięci iloczyny w zakresie 30,
- pracuje metodą projektu,
- współpracuje w zespole klasowym i grupie.

**Metody:** metoda projektu, metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa.

**Formy pracy:** praca w zespole, praca w grupie.

**Środki dydaktyczne:** arkusz szarego papieru, kostki do gry (jedna z zerową liczbą oczek), rysunki do przyklejenia (np. narty, czapki, wilk), kwadrat z tektury (może być inna figura lub kilka różnych figur), karteczki z zapisanymi zadaniami na mieszczenie (np. 5 cukierków podziel między 5 osób, 12 butów – ile to par, 24 książki rozdaj po równo między siebie i 3 kolegów), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia.*

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel rozkłada na podłodze szary papier. Tłumaczy uczniom, że dziś, w ramach krótkiego projektu „Gra planszowa”, wykonają grę planszową. Na początek dzieci przykładają kwadrat z tektury i odrysowują trasę. Później oglądają obrazki do przyklejenia i ustalają, co będzie się działo, kiedy pionek stanie na polu z danym symbolem. Następnie przyklejają znaczki. Na niektórych polach powinny się znaleźć cyfry lub np. znaki zapytania.



PAKIET 93, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Kto stanie na takim polu, losuje karteczkę z działaniem do wykonania. Uczniowie mogą też dorysować np. skróty między polami lub obrazki w tle. Później wymyślają zasady gry, ustalając:

- Kto rusza pierwszy?
- W jaki sposób będą przestawiane pionki?
- Kto wygrywa?

Prowadzący tłumaczy, że nie jest to zwykła gra i dlatego pionki będą przesuwane na wyjątkowych zasadach:

- każdy rzuca dwiema kostkami,
- każdy musi pomnożyć liczbę oczek i podać wynik,
- kto policzy źle, traci kolejkę (lub wraca na „Start”),
- kto policzy dobrze, przesuwa pionek o tyle pól, ile wynosi suma oczek.

**2.** Dzieci wracają na swoje miejsca i obliczają iloczyny z zadania 1 w karcie pracy, a później wpisują i odczytują hasło. Prowadzący wyznacza osoby, które czytają wyniki.

**3.** Nauczyciel dzieli uczniów na cztery grupy, np. od numeru 1 do 6, od 7 do 12 itd. Każdej przydziela wykonanie jednego zadania potrzebnego do gry. Na koniec przedstawiciele poszczególnych grup prezentują rozwiązania i wyniki.

**4.** Nauczyciel dzieli uczniów na nowe cztery zespoły – jeden będzie grać w grę na szarym papierze, a pozostałe będą grać na kartach pracy. Następnie prowadzący rozdaje grupom kostki i pionki. Później zespoły zamieniają się rolami (najlepiej byłoby, gdyby wszyscy zdążyli zagrać w obie gry).

### **Temat: Gra planszowa**

Liczba spotkań: 3

Temat spotkania:

1. Tworzymy grę planszową – 90 min
2. Nasze pomysły na zasady gry – 15 min

Zakładane osiągnięcia ucznia w pracy metodą projektów:

Uczeń:

- potrafi samodzielnie stworzyć grę planszową,
- oblicza iloczyny w zakresie 30,
- wie, że gra samodzielnie wykonana gra planszowa może być dobrym pomysłem na pokonanie nudy,



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PAKIET 93, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- współpracuje w zespole klasowym,
- pracuje samodzielnie.

Umowa z uczniami:

- Pracujemy na dzisiejszej lekcji i w domu.
- Pracujemy zespołowo i indywidualnie.
- W domu przygotowujemy inne zasady do jeden z gier zrobionych na lekcjach.
- Zasady prezentujemy na następnej lekcji przed resztą klasy.

Nauczyciel umawia się z uczniami, w jaki sposób będą oceniane prezentacje. Dobrze byłoby, gdyby jednym z kryteriów była oryginalność pomysłów na zasady.

**Klasa II, edukacja plastyczna,  
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

**Temat: Gry planszowe**

**SCENARIUSZ Z WYKORZYSTANIEM METODY PROJEKTU**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie sprawności manualnej,
- zapoznanie z różnymi grami edukacyjnymi,
- kształcenie umiejętności konstrukcyjnych,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- doskonalenie pracy metodą projektu.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- tworzy własną grę planszową,
- wie, z czego można zrobić pionki do gry,
- współpracuje w grupie,
- zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas zajęć,
- pracuje metodą projektu.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca w grupie, praca zespołowa.

**Środki dydaktyczne:** duże kartki z brystolu, ołówki, mazaki, linijki, kredki, karteczki, nożyczki, klej, obrazki, naklejki, plastelina.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel mówi uczniom, że na tych zajęciach również wykonają grę planszową, ale innego typu.
2. Prowadzący pokazuje dzieciom różne gry planszowe. Dzieci oglądają je od strony technicznej – analizują, w jaki sposób zostały wykonane.
3. Nauczyciel dzieli klasę na kilka grup. Każdy zespół przygotowuje swoje miejsce pracy. Dzieci rozkładają duże kartki tekturowe, białe lub kolorowe, na których będą rysować i zaznaczać trasę przebiegu gry.
4. Każda grupa wybiera rodzaj gry (np. labirynt, wąż, ślimak, gra z wejściami do domków) i jej temat. Uczniowie zaznaczają trasę na dużym kartonie, przygotowują pola (mogą nakleić kwadratowe lub innego kształtu karteczki). Pozostałe miejsce na planszy dzieci kolorują kredkami lub naklejają w tych miejscach różne obrazki/naklejki. Nadają też tytuł przygotowywanej grze.
5. Zespoły wykonują pionki do gry – mogą w tym celu wykorzystać plastelinę lub użyć nakrętek po wodzie lub napojach, kapsli, korków od butelek, guzików lub magnesów zakończonych kolorowym plastikiem. Mogą też nadać własne nazwy dla swoich pionków.
6. Każda grupa wymyśla i spisuje zasady swojej gry.
7. Uczniowie porządkują miejsca pracy.
8. Poszczególne zespoły prezentują na forum wykonane przez siebie gry.
9. Grupy grają w wykonane przez siebie gry planszowe.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Pomysły na długie, zimowe wieczory”**

**Temat: Gry planszowe**

**Cele edukacyjne:**

- kształtowanie dużych grup mięśniowych,
- wprowadzenie zasad zdrowej rywalizacji,
- kształtowanie prawidłowej koordynacji ruchowej,
- wyzwalanie radości i pozytywnych emocji podczas gier zespołowych.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- przyjmuje prawidłową postawę w grach zespołowych,
- poprawia swoją wydolność fizyczną,
- poprawnie wykonuje ćwiczenia.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w parach, praca zespołowa.

**Środki dydaktyczne:** materace, maty do gry typu „Twister”, kolorowe karimaty piankowe, kolorowe karteczki samoprzylepne ze znaczkami: kółko i krzyżyk, kolorowe duże puzzle, kolorowe szarfy.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć
2. Marsz po dużym obwodzie koła. Wymachy rąk w przód i w tył naprzemiennie. Krążenie ramion. Na sygnał – wyskoki w górę z rękami uniesionymi w górę, powrót. Bieg truchtem, na sygnał kolejno: skip A, skip C, skip D. Krok dostawny, przeplatanka, cwał boczny.
3. Ćwiczenia w parach na materacach, wzmacniające mięśnie brzucha i obręczy barkowej – „Mocowanie się atletów”.
4. Przygotowanie mat do gry „Twister”. Wyjaśnienie zasad gry i podział uczniów na kilka grup. Uczniowie grają na macie.
5. Ułożenie dziewięciu mat kolorowych obok siebie, wyznaczających pole do gry w „Kółko i krzyżyk”. Do gry przystępuje dziewięć osób, tak aby każde pole zajęła osoba oznaczona odpowiednim symbolem (kółko lub krzyżyk) i kolorem zaznaczonym samoprzylepnym papierem.
6. Wykorzystanie i ułożenie na podłodze dwóch kolorów karimat do gry w szachy lub w warcaby. „Pionkami” są uczniowie, których można oznaczyć kolorowymi szarfami.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

