



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

## Zestaw scenariuszy

### Scenariusz integralnej jednostki tematycznej

#### klasa II

Temat bloku: **Poznajemy nasz region**

**Temat dnia:** Co robili moi dziadkowie, kiedy byli mali: pieśni i tańce, zabawy dziecięce

Tematy poszczególnych edukacji realizowanych w danym dniu:

1. Polonistyczna: „10 patyków” – poznajemy zabawy, w które bawił się nasz gość
2. Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna: rozgrywki klasowe – gry i zabawy naszych dziadków
3. Społeczna: bezpieczne miejsca naszych zabaw
4. Matematyczna: rozgrywki klasowe – rozwiązywanie zadań tekstowych; mierzenie i porównywanie wyników
5. Muzyczna: uczymy się śpiewać i tańczyć

#### **Zapisy podstawy programowej – treści\*:**

1. Edukacja polonistyczna:
  - uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji – 1.1)a)
  - uczęstniczy w rozmowach – 1.3)c)
  - czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci i wyciąga z nich wnioski – 1. 1) b)
  - pisze czytelnie i estetycznie, dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną – 1.3)f)
2. Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna:
  - bierze udział w zabawach, minigrach i grach terenowych, zawodach sportowych, respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego – 10. 3) c)
  - przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w trakcie zajęć ruchowych; posługuje się przyborami sportowymi zgodnie z ich przeznaczeniem – 10. 4) e)
3. Edukacja społeczna:
  - wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy, a gdzie nie można i dlaczego – 5. 10)
  - współpracuje z innymi w zabawie – 5. 4)
4. Edukacja matematyczna:
  - rozwiązuje proste zadania tekstowe – 7. 8)
  - dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 – 7. 5)

## Zestaw scenariuszy

- mierzy i zapisuje wynik pomiaru odległości – 7. 10)
  - porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 100 – 7. 4)
5. Edukacja muzyczna:
- śpiewa proste melodie, piosenki z repertuaru dziecięcego; wykonuje śpiewanki i rymowanki – 3. 1) a)

### Cele zajęć

#### U c z e ń:

- uważnie słucha i rozumie zasady gry przekazywane ustnie
- aktywnie uczestniczy w rozmowach, czyta i rozumie zasady gier
- wie, jak i gdzie bawić się bezpiecznie
- przestrzega reguł gier i zabaw
- śpiewa i tańczy zabawę dziecięcą „Dwóm tańczyć się zachciało”
- wykonuje rymowankę dziecięcą „Owczareczek”
- rozumie treść zadań tekstowych
- rozwiązuje zadania, mierzy odległość rzutów
- wypełnia tabelkę, wpisując odmierzone wyniki, porównuje odległości – porównuje długości sznurka
- przelicza odległość krokami
- ustawia liczby w kolejności od największej do najmniejszej
- wskazuje największy wynik
- przelicza w zakresie 100
- podaje odpowiedzi na pytania zadań tekstowych.

**Kształowane postawy:** • odpowiedzialność • wytrwałość • uczciwość • wiarygodność • szacunek dla innych ludzi

**Rozwijane umiejętności ponadprzedmiotowe:** • czytanie • myślenie matematyczne • umiejętność pracy zespołowej

**Metody:** nauczania praktycznego

**Formy:** • zbiorowa • zespołowa • indywidualna

**Środki dydaktyczne:** kreda, „zośka”, piłeczka palantowa, piłka szmaciana, grzebyk, 50 groszy, sznurek do mierzenia, nożyczki, karteczki do zapisywania nazwisk, tabela do uzupełniania, kartki do podziału na grupy z tytułami gier i zabaw, karty z wybranymi grami, teksty i nuty rymowanek/piosenek za: J. Pytlik, *Dziecięce zabawy, śpiewki i tany Śląska Opolskiego*, „Modelowe Nauczanie” 2010.

Czas zajęć: 4 godz.

## Zestaw scenariuszy

### Przebieg zajęć

Czynności nauczyciela	Czynności ucznia	Środki dydaktyczne/Uwagi
1. Powitanie uczniów i czynności organizacyjne.	Powitanie na dywanie, zabawa dziecięca „Owczareczek” – dziecko bez pary bawi się z Aktywkiem, rozmowy na dywanie o ulubionych zabawach dziecięcych (opowiada dziecko, które ma w rękach Leniwka).	Aktywek/Leniwek, Załącznik 1.
2. Zabawy naszych dziadków. Rozgrywki klasowe. Rozwiązywanie zadań tekstowych.	<p>Przedstawienie gościa: dziadka/babci jednego z uczniów, temat rozmowy: „W co się bawiłem/bawiłam, kiedy byłem/byłam mały/mała” – opowiadanie gościa (gra w podchody, „zośka”, palant, szmacianka, cymbergaj).</p> <p>Uczniowie zadają pytania dotyczące rekwizytów, z którymi przyszedł gość.</p> <p>Podział na grupy: wg kartek z nazwami gier i zabaw.</p> <p>Wykonywanie pracy grupowej: zapoznanie się z regułami gry, próby zrozumienia zasad gry i prowadzenie gry/zabawy pod kierunkiem gościa.</p> <p>Uczniowie w ławkach / na dworze rozwiązują zadania tekstowe, porównują wyniki w grupie, prezentują kolejne części zadania i udzielają odpowiedzi.</p>	<p>Zaproszony gość, rekwizyty do zabaw (kreda, „zośka”, piłeczka palantowa, piłka szmaciana, grzebyk, 50 groszy), kartki do podziału na grupy z tytułami gier i zabaw, karty z wybranymi grami.</p> <p>Załącznik 4., sznurek do mierzenia, nożyczki, karteczki do zapisu nazwisk, tabela do uzupełnienia, podkładka, ołówki.</p>
3. Podsumowanie pracy: nauczyciel podsumowuje zaangażowanie dzieci podczas lekcji, podkreśla dobre strony każdej grupy, dokonuje oceny pracy dzieci. 4. Czynności końcowe.	<p>Wypowiedzi uczniów na temat zajęć, zabaw prezentowanych przez gościa, swojej aktywności.</p> <p>Porządkowanie miejsca zabawy.</p>	

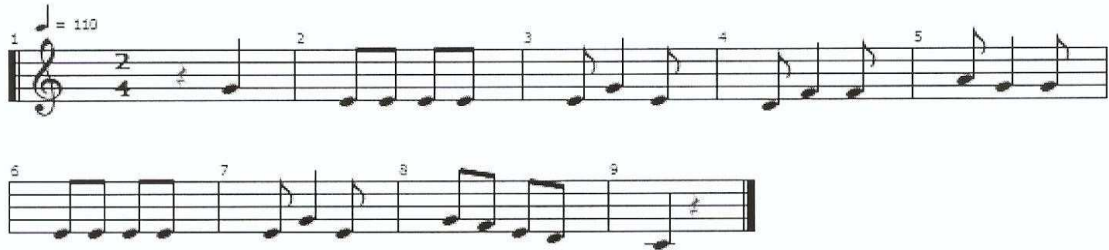
\* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 31 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół. Załącznik nr 2, s. 10.

# Zestaw scenariuszy

Załącznik 1.

Melodia 1.

*Dwóm tańczyć się zachciało*  
(słowa i muzyka tradycyjne, oprac. własne)



1. Dwóm tańczyć się zachciało, zachciało, zachciało,  
Lecz to się nie udało, tari, tara, taram.
2. Sprzecjali się ze sobą, ze sobą, ze sobą,  
Ja nie chcę tańczyć z tobą, tari, tara, taram.
3. Poszukam więc innego, innego, innego.  
Do tańca zdolniejszego, tari, tara, taram.
4. Zatańczmy więc wesoło, wesoło, wesoło,  
Niech się rozchmurzy czoło, tari, tara, taram.

Opis tańca:

ustawienie: dzieci tworzą koło, w środku którego znajduje się para.

1. zwrotka: wszyscy klaszczą rytmicznie, para w środku trzyma się za ręce/prawa–prawa, lewa–lewa/ i dookoła tańczą podskokami;
  2. zwrotka: para w środku zwraca się do siebie twarzami, chwyta się za ręce/prawa–lewa, lewaprawa/ i podskakuje rytmicznie w miejscu;
  3. zwrotka: dzieci w środku koła poruszają się osobno i wybierają nowego partnera;
  4. zwrotka: nowe pary tworzą „haczyk” i podskakują, obracając się wokół osi.
- Zabawa trwa do czasu, aż wszystkie dzieci będą miały swojego partnera.

# Zestaw scenariuszy

## Melodia 2.

### *Owczareczek*



1. Owczareczek nasz,
2. pognął wołki wczas.
3. A ja za nim ze śniadaniem,
4. a on uciekł w las.

#### Opis zabawy:

melodia 1. – uwaga: zamiast piosenki można wykorzystać tekst jako rymowanekę:

takty 1–8: ustawienie: tancerze stoją w dwuszeregu, twarzami zwrócenii ku sobie.

Linijka 1.: „owcza-”: uderzenie obiema rękami o własne uda (prawa ręka–prawe udo, lewa ręka–lewe udo),  
„-reczek”: klaśnięcie,  
„nasz”: na wysokości klatki piersiowej uderzenie dłońmi w dłonie partnera (prawa–lewa, lewa–prawa)

Linijka 2.: powtórzenie linijki 1.

Linijka 3.: „a ja”: uderzenie obiema rękami o własne uda (prawa ręka–prawe udo, lewa ręka lewe udo)

„za nim”: klaśnięcie,

„ze śnia-”: na wysokości klatki piersiowej klaśnięcie prawą dłonią w prawą dłoń partnera,

„-daniem”: na wysokości klatki piersiowej klaśnięcie lewą dłonią w lewą dłoń partnera.

Linijka 4.: powtórzenie linijki 1.

## Zestaw scenariuszy

Melodia 2.

(uwaga: zabawę można skończyć tylko na części I)

takty 9–11: „haczyk” i podskokami z partnerem (w prawo),

takt 12: na miejscu pierwotnym przytup trzykrotny,

takty 13–15: „haczyk” i podskokami z partnerem (w lewo),

takt: 16: na miejscu pierwotnym przytup trzykrotny.

Uwaga: przy każdorazowej powtórce przesuwanie się jednego rzędu o jedno miejsce (nowy partner)

Załącznik 2.

Karty do podziału na grupy

<b>ZOŚKA</b>	<b>SZMACIANKA</b>
<b>PODCHODY</b>	<b>CYMBERGAJ</b>
<b>PALANT</b>	

# Zestaw scenariuszy

Załącznik 3.

Zadania matematyczne należy wykonywać bezpośrednio podczas rozgrywek jako część zabawy/gry.

Uwaga: niektóre gry można rozgrywać w sali, inne tylko na dworze (np. 10 patyków).

## Karty z zasadami gry (praca grupowa)

### Ślepa babka („ciuciubabka”)

Ustawienie początkowe: dzieci stają w kole, jedno ma przesłoniętą chustką (ciemnym materiałem) oczy i nie nic widzi (jest ciuciubabką). Gra polega na złapaniu przez ciuciubabkę jednego z uczniów. Złapany uczeń zostaje ciuciubabką i gra toczy się dalej.

### Mama woła dzieci do domu

Jedno z dzieci jest mamą, pozostałe to dzieci; między mamą i dziećmi wywiązuje się dialog:

„Mama woła dzieci do domu: – *Marysia!*

Ile kroków?

Trzy! (dwa, jeden, pięć itd.)”.

Dziecko wykonuje trzy kroki (duże, małe lub skoki) w kierunku mamy. Pierwsze, które dociera do mamy, zajmuje jej miejsce i gra się toczy dalej.

### Kamyki

Potrzeba 16 kamyków mniej więcej równej wielkości, ułożonych w kupki: 1 kamyk, 2 kamyki, 3 kamyki itd., ostatni 1 kamyk należy położyć na zewnętrznej stronie dłoni, następnie podrzucić go w górę i złapać kolejne kupki kamyków plus ten podrzucony; wygrywa ten, kto w kolejnych próbach złapie wszystkie kamyki bez pomyłki.

### Państwa

Uczestnicy stają w narysowanym na ziemi kole podzielonym na równe części – „państwa”. Jeden z uczestników rzuca kamyk (woreczek z piaskiem itp.) za plecy swego sąsiada, który musi „w ciemno” odpowiedzieć na pytanie: „ile trzeba kroków, by dojść do tego kamyka” (woreczka)? Następnie odwraca się i wykonuje określoną przez siebie liczbę kroków (większych skoków lub małych). Jeśli dojdzie, to ma prawo zająć kawałek „państwa” (wytycza nową granicę) tego sąsiada, który go pytał, jeśli nie – traci na jego rzecz kawałek swojego „państwa”.

### Dziesięć patyków

Uczestnicy wybierają (albo losują) „szukającego”, reszta to grupa „chowających się”. Na jednym końcu równoważni zrobionej z kawałka deski i np. cegły, układa się 10 patyków, jeden z „chowających się” wybija patyki, uderzając nogą w drugi koniec deski. Na ten znak wszyscy się chowają, a „szukający” najpierw musi ułożyć wszystkie patyki na miejsce, potem

## Zestaw scenariuszy

może przystąpić do szukania graczy. Przez ten czas któryś z graczy może ponownie wybić patyki. Gra toczy się tak długo, aż szukający odnajdzie wszystkich schowanych – nowym „szukającym” zostaje ten, kto został odnaleziony jako pierwszy.

### **Angielska choroba (odmiana berka)**

Goniący musi trzymać się za miejsce, w które dotknął go poprzednio goniący (np. za kolano, głowę, piętę itd.).

### **Toczenie felgi**

Przetaczanie za pomocą kija (lub odpowiednio zagiętego kawałka druta) felgi rowerowej na wytyczonej trasie w najkrótszym czasie (lub jak najdalej w tym samym czasie); felgę wprawia się w ruch, dotykając ją po zewnętrznej stronie (w zagłębieniu).

### **Klipa**

Potrzebne są dwa kije różnej długości (np. metrowy i o wiele krótszy); zabawa polega na jak najdalszym wybiciu dłuższym kijem krótszego; za odległości przyznawane są punkty; zwycięzca zostaje „asem”, a ten/ta z najmniejszą liczbą punktów zostaje „klipą”.



## Zestaw scenariuszy

### Załącznik 4

Zadania matematyczne należy wykonywać bezpośrednio podczas rozgrywek jako część zabawy/gry

Uwaga: niektóre gry można rozgrywać w sali, inne tylko na dworze (np. 10 patyków).

Zadanie 1.

#### **Mama woła dzieci do domu**

Klasa II bawi się w grę „Mama woła dzieci do domu” w dwóch grupach. W grupie I jest ośmioro dzieci, w II jest o jedno dziecko mniej.

Każde dziecko z I grupy wykonało dwie serie skoków po 3 skoki.

Natomiast dzieci z grupy II wykonały o 2 skoki mniej.

Ile skoków wykonały dzieci z grupy II?

Zadanie 2.

#### **Klipa**

Uczniowie klasy II grają w klipę. Proszę wypełnić tabelkę i podać nazwisko zwycięzcy.

Długość rzutu proszę obliczać krokami, długim sznurkiem (odcinać sznurek dla każdego rzutu i dołączać karteczkę z nazwiskiem), następnie porównać długości sznura.

Nazwisko i imię	Wyniki		Miejsce
	Seria I	Seria II	

Kto wykonał najdłuższy rzut? najkrótszy rzut?

Proszę podać, na jaką odległość łącznie rzucił zwycięzca?

Na jaką odległość uczniowie rzucili podczas pierwszej serii? drugiej serii? łącznie?