



### Etap wstępny

Nauczyciel dzieli uczniów na 6-7 grup. Każda z grup wykonuje plansze do bingo matematycznego – na kartce papieru formatu A4 rysują tabelę (3 kolumny i 4 wiersze). W kratkach wpisują wybrane przez siebie liczby od 1 do 30. Chętni uczniowie wymyślają działania na mnożenie i dzielenie w zakresie 30. Jeżeli wynik działania (liczba) jest wpisany w tabeli jednej z grup, wówczas grupa ta wykreśla go. Wygrywa grupa, która skreśliła wszystkie liczby w swojej tabeli.

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Nauczyciel prosi uczniów, aby policzyli na głos od 1 do 30. Następnie proponuje inny sposób liczenia:

- uczniowie dzielą się na grupę chłopców i dziewczynek. Liczą od 1 do 30. Liczenie zaczynają dziewczynki, potem chłopcy, dziewczynki, chłopcy... . Nauczyciel pyta uczniów, kto wypowiadał liczby parzyste – chłopcy czy dziewczynki?

Zabawa w „Kartofla”: każdy uczeń rysuje na tablicy jedno kółko (może być tyle, ile uczniów w klasie). Nauczyciel pokazuje uczniom dwa klocki (lub inne przedmioty w tych kolorach): czerwony, oznaczający liczby parzyste i niebieski, oznaczający liczby nieparzyste. Chowa ręce za plecami. Prosi jednego chłopca i jedną dziewczynkę, aby wybrali stronę (prawą bądź lewą) i w zależności od wybranego koloru, wręcza im klocek. Zadaniem uczniów jest uzupełnienie kółek liczbami od 1 do 30. W zależności od tego, jaki klocek wybrały dziewczynki uzupełniają tylko liczby parzyste lub nieparzyste. To samo chłopcy. Uczniowie wymieniają się, uzupełniając liczby po kolei. Kiedy wszystkie liczby zostaną wpisane, uczniowie przystępują do zabawy. Zasady gry: zadaniem uczniów jest połączenie kolejno liniami liczb od 1 do 30. Trudność polega na tym, że linie nie mogą się łączyć. Aby uniknąć połączenia linii i jednocześnie właściwie połączyć liczby, należy przechodzić przez „mosty”, czyli kółka. Grupy mogą przechodzić przez „mosty” parzyste lub nieparzyste, w zależności od wyników losowania.



## Zadanie 2

Karta pracy nr 1. Uczniowie wykonują zadanie. Po skończeniu pracy wspólnie z nauczycielem sprawdzają poprawność wykonania.

## Zadanie 3

Zabawa ruchowa. Uczniowie stają na dywanie. Nauczyciel włącza muzykę. Wspólnie z uczniami słuchają utworu muzycznego i za pomocą ruchu starają się naśladować rytm muzyki: np. tupiąc nogami, skacząc, grając na instrumentach (np. grzechotkach), wykonując pajacyki.

## Zadanie 4

Film. Uczniowie oglądają film i zapisują liczby, znajdujące się na różnych obiektach. Osoba, która zapamiętała i zapisała najwięcej liczb wygrywa – jako nagrodę otrzymuje możliwość ułożenia dla całej klasy 3 przykładów działań mnożenia i dzielenia w zakresie 30. Następnie nauczyciel wręcza uczniom zdjęcia – niektóre z nich to kadry z filmu, inne to przypadkowe zdjęcia innych miast. Zadaniem uczniów jest wybranie zdjęć miejsc, które były pokazane w filmie.

## Etap końcowy

Uczniowie siadają w kole na dywanie. Następnie nauczyciel prezentuje uczniom liczby zapisane na kartkach. Jeżeli pokazuje liczby parzyste, uczniowie naśladują wybrane przez siebie zwierzę, jeżeli nieparzyste – stoją bez ruchu. Nauczyciel dziękuje uczniom za wytrwałą pracę.

## Dodatkowo

Uczeń zdolny: w etapie wstępnym tworzy działania i oblicza działania w celu weryfikacji wyboru uczniów, wykonuje polecenia w karcie pracy 1a

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: wykonuje polecenia w karcie pracy nr 1b.



---

<sup>i</sup> Na podstawie E. Gruszczyk-Kolczyńska, E. Zielińska, *Dziecięca matematyka. Metodyka i scenariusze zajęć z sześciolatkami w przedszkolu, w szkole i w placówkach integracyjnych*, Warszawa, 2000.

