

*Elżbieta Jabłońska*

## 27. DO JEDNEGO WORKA – CZYLI O TWORZENIU KOLEKCJI

### **Cele ogólne w szkole podstawowej:**

- myślenie matematyczne – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych;
- umiejętność pracy zespołowej.

### **Cele ogólne na I etapie kształcenia:**

- rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka.

### **Wymagania szczegółowe:**

Uczeń:

- klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje, np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania;
- w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania.

### **Pomoce:**

- piktogramy uczniowskie – cały zestaw

**Przebieg sytuacji dydaktycznej:**

1. W grę grają dwie lub trzy osoby. Jeden z uczniów rozkłada 20–30 losowo wybranych obrazków. W klasach młodszych i wtedy, gdy uczniowie zapoznają się z grą, wskazane jest, aby pikto-gramy przedstawiały przedmioty, których nazwy będą rzeczownikami. Na przykład: agrest, ananas, jabłko, bocian, banan, gołąb, kapusta, kaczka, jaskółka, ciastko itp.
2. Uczniowie w pierwszej rundzie losują swoją kolejność. Kolejno mają prawo zebrać do jednego worka dowolną liczbę kartoników z obrazkami, pod warunkiem, że jednym zdaniem określą, jaką wspólną cechę mają wszystkie obrazki znajdujące się na nich. Wypowiadają zdanie: *Do jednego worka, bo...* (np. wszystkie są do jedzenia, wszystkie są czerwone). Cechy nie mogą być subiektywne lub nie do zweryfikowania: np. „bo są ładne”, lub „bo je lubię” lub „bo są u mnie w domu”.
3. Jeżeli jakiś z graczy nie umie nazwać wspólnej cechy przynajmniej dwóch obrazków, to opuszcza kolejkę i zdanie wypowiada kolejny uczeń.
4. Runda kończy się, gdy na stole nie ma przynajmniej dwóch obrazków, które zdaniem wszystkich graczy można „wrzucić do jednego worka”. Po każdej rundzie uczniowie zatrzymują obrazki, które zostały wrzucone do ich jednego worka.
5. Gra kończy się po kilku rundach, tak aby każdy z graczy miał szansę tyle samo razy rozpocząć. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej kartoników.

**Komentarz:**

Pierwszą przykładową grę można rozegrać na tablicy, aby uczniom wyjaśnić zasady.

Po kilku rundach uczniowie uczą się klasyfikować obrazki według różnych cech i zasad oraz tworzyć korzystną dla siebie strategię. Jeden obrazek może pasować do różnych worków i gracz musi zdecydować, do którego worka warto go wrzucić, aby w sumie zebrać najwięcej. Rolą nauczyciela jest nadzór nad przebiegiem gry i rozstrzyganie sporów, ale w żadnym wypadku nie powinien uczniom podpowiadać strategii.