

**Niepubliczne Przedszkole**

**„Baśniowa Kraina”**

**ul. Króla Zygmunta 63**

**22-600 Tomaszów Lubelski**

**PRACA KONKURSOWA**

**„Ćwiczenia, Gry i Zabawy Edukacji Fundamentalnej”**

**w ramach projektu „Edukacja Fundamentalna w Przedszkolu”**

**Zabawy opracowały nauczycielki przedszkola:**

**Anna Tytoń**

**Agata Ważna**

**Tomaszów Lubelski, 12.09.2014r**

## **Zabawy konkursowe:**

### **1. Memory sensoryczne**

**Walory edukacyjne:** doskonalenie percepcji dotykowej, rozwijanie uwagi, doskonalenie sprawności manualnej.

**Pomoce:** pudełka po zapalkach, różnego rodzaju materiały (plusz, folia bąbelkowa, aksamit, drobny papier ścierny, gąbka, folia spożywcza, guma, itp.), nożyczki, klej, pudełko, szalik.

**Opis zabawy:** oklejamy pudełka po zapalkach dostępnymi materiałami. Wrzucamy przygotowane kostki do dużego pojemnika. Dziecko losuje jedną kostkę i określa jej cechy. Następnie prosimy, by odszukało drugą taką samą kostkę .

### **2. Uczymy się liczb dwucyfrowych**

**Walory edukacyjne:** poznanie i utrwalanie liczb dwucyfrowych, rozwijanie percepcji wzrokowej, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz uwagi.

**Pomoce:** papierowe talerzyki, mazak, nożyczki, czasopisma lub książki.

**Opis zabawy:** talerzyki przecinamy na pół, piszemy na nich cyfry. Dzieci dowolnie łączą połowy talerzyków. Wspólnie nazywamy powstałe liczby, a następnie polecamy dziecku stworzyć czasopismo lub książeczkę na danej stronie.

**Dodatek:** Talerzyki mogą posłużyć również dzieciom w nauce czytania. Mogą dowolnie łączyć sylaby umieszczone na połówkach, tworząc z nich wyrazy.

### **3. Matematyczne zawody**

**Walory edukacyjne:** rozwijanie procesów poznawczych, doskonalenie operacji matematycznych, rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej.

**Pomoce:** kolorowe spinacze do bielizny, tekturki, kredki, stoper.

**Opis zabawy:** Nauczyciel/Rodzic rozmieszcza w sali spinacze (na firankach, maskotkach, zabawkach, szafkach). Dziecko dostaje kartonik, na którym jest określone ile spinaczy ma znaleźć w pomieszczeniu (np. 3 zielone, 5 czerwonych, 8 żółtych). Zadaniem dziecka jest wykonanie zadania w jak najkrótszym czasie. Po odnalezieniu spinaczy wspólnie z dzieckiem sprawdzamy, czy poprawnie wykonało zadanie.

**Dodatek:** Możemy zmodyfikować zabawę i zrobić zawody dla dzieci. Określamy czas na wykonanie zadania, np. 2 min. Dzieci zbierają spinacze rozmieszczone w sali, wygrywa to dziecko, które odnajdzie najwięcej spinaczy w tym czasie.

#### 4. Złap korek

**Walory edukacyjne:** rozwijanie sprawności manualnej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie praktyki obu rąk i precyzji ruchów, rozwijanie uwagi oraz cierpliwości.

**Pomoce:** drewniane szczypce, których używa się zwykle w kuchni, korki z butelek po winie, nakrętki od butelek, pudełka po zapalkach, większe guziki i inne drobne przedmioty.

**Opis zabawy:** przed dzieckiem ustawiamy dwa pojemniki: jeden z przedmiotami, drugi pusty. Zadaniem dziecka jest przeniesienie przedmiotów tylko przy pomocy drewnianych szczypców. Może to robić na zmianę ręką lewą i prawą.

**Dodatek:** gdy dziecko będzie dobrze radzić sobie ze szczypcami, możemy polecić mu, by wrzucało przedmioty do mniejszych pojemników (np. kubka, butelki), lub pudełka z wyciętymi otworami. Do zabawy możemy również użyć pęsety i drobniejszych przedmiotów, np. koralików.

#### 5. Kolorowe kropki

**Walory edukacyjne:** doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała i w przestrzeni, rozwijanie percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie kreatywności.

**Pomoce:** kartki papieru, kredki lub flamastry.

**Opis zabawy:** dzielimy kartkę na cztery równe części rysując linie poziomą i pionową. W każdym powstałym prostokącie rysujemy kilka kolorowych kropek. Zadaniem dziecka jest łączenie kropek wg poleceń nauczyciela/rodzica, np. „Znajdź czerwoną kropkę w lewym

dolnym prostokącie. A teraz pokaż żółtą kropkę w lewym górnym prostokącie. Połącz je linią...itp.” Omawiamy z dzieckiem otrzymaną figurę, pytamy co mu przypomina.

**Dodatek:** Możemy poprosić by dziecko dorysowało coś do otrzymanej figury, tak by powstało z niej jakieś zwierzątko, pojazd, robot, stworek, itp. Możemy również zamienić się rolami, tak by to dziecko instruowało dorosłego.

## 6. Figuraki

**Walory edukacyjne:** rozwijanie kreatywności i twórczego myślenia, utrwalenie znajomości figur geometrycznych, rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej

**Pomoce:** kolorowe figury geometryczne różnej wielkości,

**Opis zabawy:** opowiadamy dziecku historię o krainie, w której wszystkie zwierzątka składają się jedynie z kół, drzewa z trójkątów, a pojazdy z kwadratów, itp. Prosimy dziecko, by wyobraziło sobie np. taką roślinkę lub drzewko z trójkątów i spróbowało ją ułożyć.

**Dodatek:** Możemy wspólnie z dzieckiem stworzyć pracę plastyczną z figur. Ta zabawa może być również wstępem do utrwalania liczenia, porównywania zbiorów (czyje drzewko jest zbudowane z większej ilości trójkątów), itp.

## 7. Nasza bajka:

**Walory edukacyjne:** rozwijanie procesów poznawczych, wzbogacanie słownika mowy czynnej i biernej, rozwijanie wyobraźni

**Opis zabawy:** Dzieci wspólnie z nauczycielem siadają na dywanie w kole. Rozmawiają na temat ulubionych bajek i postaci. Nauczyciel proponuje by wszystkie dzieci wspólnie ułożyły swoją bajkę. Prosi jakieś dziecko, by wymyśliło pierwsze zdanie. Następne dziecko wymyśla swoje, itd. Nauczyciel spisuje wypowiedzi dzieci. Po skończonej zabawie odczytuje głośno bajkę.

**Dodatki:** Możemy prosić dzieci, by streściły powstałą bajkę własnymi słowami. Możemy też skserować bajkę dzieciom do domu, by mogły pokazać wspólną pracę rodzicom.

## 8. Przeciwności

**Walory edukacyjne:** rozwijanie wyobraźni, myślenia logicznego i twórczego, wzbogacanie słownika

**Opis zabawy:** Siadamy z dziećmi w kole na dywanie. Nauczyciel wymienia dwa przedmioty, zwierzęta, zjawiska atmosferyczne itp. Zadaniem dzieci jest wyszukanie jak najwięcej przeciwności dzielących dane obiekty. Np.:

dzień/noc - przeciwności: jasno/ciemno, słońce/księżyc, ciepło/chłodno ...

kura/kot – przeciwności: pióra/futro, skrzydła/łapy, gacze/miauczy ...

czereśnia/cytryna – przeciwności: słodka/kwaśna, czerwona/żółta, jedna pestka/dużo pestek ...

**Dodatki:** z małymi dziećmi można bawić się, wykorzystując początkowo obrazki.

## 9. Kolory

**Walory edukacyjne:** rozwijanie wiedzy o powstawaniu kolorów poprzez łączenie barw podstawowych.

**Pomoce:** biały duży materiał, np. prześcieradło, woda, barwniki do wody w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim, psikawki i pistolety na wodę.

**Opis zabawy:** W ogrodzie przedszkolnym rozwieszamy prześcieradło. Napęlamy pistolety na wodę zabarwioną wodą w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim. Dzieci psikawkami oblewają prześcieradło i obserwują, jakie kolory powstały po połączeniu barw: żółtej i niebieskiej, żółtej i czerwonej, czerwonej i niebieskiej.

## 10. Ogrodnicy

**Walory edukacyjne:** rozwijanie umiejętności matematycznych : liczenia, dodawania, układanie rytmów.

**Pomoce:** paski brązowej bibuły o szerokości ok. 10cm (po 4 na każdą grupę), kartoniki z cyframi (lub liczbami, w zależności od możliwości dzieci), papierowe kwiatki w dużej ilości – różne gatunki.

**Opis zabawy:** Dzieci w zespołach 4-5 osobowych siadają na dywanie. Otrzymują po 4 dość długie pasy brązowej bibuły, które rozkładają przed sobą, jedna pod drugą – wyjaśniamy, że będą to grządki, na których dzieci posadzą kwiatki. Nauczyciel przed każdą grządką kładzie kartonik z cyfrą i wzorem kwiatka, jaki ma „wyrósnać” na danej grządce. Dzieci spośród różnych kwiatków wybierają te, które odnoszą się do wzoru i na danej grządce „sadzą” tyle kwiatków, ile wskazuje cyfra.

**Dodatki:** W dalszej części, zabawę można modyfikować – dzieci mogą układać rytmy kwiatków. Wówczas przed „grządką” kładziemy kartonik z cyfrą (ile ma być wszystkich kwiatków) i wzorem rytmu ( np. 2 róże, stokrotka, 2 róże, stokrotka...)

## 11. Zabawy z sylabami

**Walory edukacyjne:** rozwijanie wrażliwości słuchowej.

**Opis zabawy:** Na początku zabawy, każde dziecko przedstawia się, dzieląc swoje imię na sylaby (wyklaskując). Następnie nauczyciel prosi o powstanie dzieci, których imię zaczyna się na sylabę Ka-, Jul -, Tom-.... Zabawa trwa do momentu, aż zostaną wymienione wszystkie imiona dzieci.

**Dodatki:** W dalszej części zabawę można modyfikować – prosimy dzieci, których imię zaczyna się na podaną sylabę, aby: skakały na jednej nodze, latały jak pszczołki, zrobiły obrót, zrobiły szpagat itd.

## 12. Co do siebie pasuje

**Walory edukacyjne:** rozwijanie percepcji wzrokowej, uwagi i logicznego myślenia.

**Pomoce:** Kartoniki z obrazkami różnych kategorii: żywność (masło, chleb, mleko, ciastko, lody), zwierzęta (koń, krowa, pies, kot, mysz), narzędzia (piła, gwóźdź, młotek, śruba, śrubokręt) – lub inne (dla każdego dziecka – jeden obrazek).

**Opis zabawy:** Na początku zabawy, każde dziecko otrzymuje kartonik z obrazkiem. Mówimy dzieciom, że do sali wszedł chochlik i wymieszał obrazki z różnych kategorii i teraz każdy na podstawie otrzymanego obrazka musi odnaleźć swoją „rodzinę” szukając podobieństw z obrazkami kolegów. Mówimy dzieciom ile grup powinno powstać (3 kategorie – 3 grupy).

## 13. Perspektywa

**Walory edukacyjne:** Rozwijanie wyobraźni, myślenia.

**Pomoce:** Kartony, kredki.

**Opis zabawy:** Prosimy dzieci, aby wyobraziły sobie, że są spadochroniarzami i właśnie wyskoczyli z samolotu. Co widzicie będąc 3000 metrów nad ziemią? A co widzicie będąc 500 metrów nad ziemią? Co, gdy jesteście już tylko 10 metrów nad ziemią? Spróbujcie opisać wrażenia z lotu, co widzieliście i co czuliście.

**Dodatki:** Można poprosić dzieci, aby spróbowały kredkami namalować to co widziały lecąc ze spadochronem.

## 14. Wymyślanki

**Walory edukacyjne:** Rozwijanie wyobraźni, myślenia, wrażliwości słuchowej.

**Opis zabawy:** Rozpoczynamy zabawę od przypomnienia dzieciom prostej wyliczanki np. „Entliczek-pentliczek, czerwony stoliczek, na kogo wypadnie na tego bęc”. Dzieci starają się wymyślić jak najwięcej rymów do słowa „pentliczek” np.

Entliczek-pentliczek różowy guziczek...,

Entliczek-pentliczek niebieski patyczek...,

Entliczek-pentliczek czekoladowy króliczek...,

Entliczek-pentliczek słoneczny promyczek...,

**Dodatki:** Można tę zabawę wykorzystać przy codziennych zabawach, gdy potrzeba wybrać jedno dziecko. Proponujemy wówczas wymyślenie wyliczanki.

## 15. Karciane rozkazy

**Walory edukacyjne:** Rozwijanie wyobraźni, myślenia, wrażliwości słuchowej.

**Pomoce:** talia kart

**Opis zabawy:** Dzieci siedzą w kole na dywanie. Nauczyciel trzyma w ręku talię kart (od dziewiątek do asów). Kolejno odkrywa po jednej karcie. Dzieci muszą przy każdej odkrytej karcie wykonać ustaloną wcześniej komendę, np:

9 – zaklaskać,

10 – zatupać

walet – podrapać się po głowie

dama – obrót baletnicy

król - pogłaskać się po brodzie

as – podnieść rękę do góry.

Dzieci, które się pomylą wykonują dodatkowe komendy np. przysiady, podskoki.

**Dodatki:** Zabawę można modyfikować zwiększając lub zmniejszając liczbę kart – w zależności od możliwości dzieci.