



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



*Człowiek - najlepsza inwestycja*



# ZESTAW GIER I ZABAW DLA NAUCZYCIELI EDUKACJA FUNDAMENTALNA w PRZEDSZKOLU

*egzemplarz bezpłatny*

Katarzyna Lotkowska  
Colin Rose





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

ZESTAW GIER I ZABAW DLA NAUCZYCIELI  
EDUKACJA FUNDAMENTALNA w PRZEDSZKOLU

Autorzy:  
Katarzyna Lotkowska  
Colin Rose

Publikacja współfinansowana przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Publikacja dystrybuowana nieodpłatnie do uczestników projektu *Edukacja Fundamentalna w Przedszkolu*.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadna część niniejszej publikacji nie może być powielana ani rozpowszechniana w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób, tak elektroniczny, jak mechaniczny, włącznie z fotokopiowaniem, nagrywaniem na taśmy lub przy użyciu innych systemów, bez pisemnej zgody wydawcy.

Projekt okładki: Paweł Matysiak  
Skład graficzny: Paweł Matysiak

Wydawca:  
Fundacja Instytut Nowoczesnej Edukacji  
[www.ine.edu.pl](http://www.ine.edu.pl)



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

# Zestaw gier i zabaw dla nauczycieli



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

# Gry i zabawy rozwijające przedsiębiorczość







## Zabawa P-1

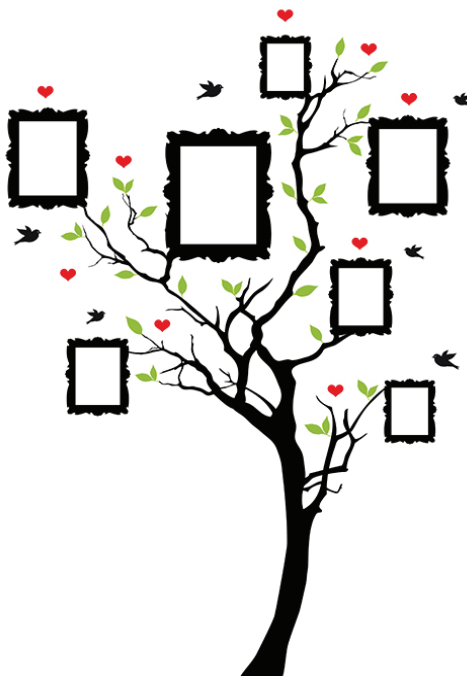
### Opis zabawy

Każda grupa przedszkolna powinna w pewnym momencie wykonać drzewo całej grupy. Na dużym arkuszu brystolu narysujecie drzewo, przyklejcie fotografie i dopiszcie kilka istotnych informacji – datę urodzenia, ulubione zajęcia dzieci itp. Rozmawiajcie o znaczeniu uczuć, miłości, przyjaźni, znaczeniu całej grupy dla każdego przedszkolaka.

Oglądając zdjęcia przypominajcie sobie uczucia i nastroje, jakie towarzyszyły zdarzeniom utrwalonym na zdjęciach.

### Walory edukacyjne

Dziecko dostrzega, że w grupie każdy jest tak samo ważny. Liczą się uczucia i emocje każdego Przedszkolaka.









## Zabawa P-2

### Opis zabawy

Wesołym i pożytecznym pomysłem jest założenie w przedszkolu kącika humoru. Możecie tam umieszczać zdjęcia z wakacji, zdjęcia w śmiesznych pozach – dosłownie wszystko, co warto zapamiętać. Możecie również podpisywać wszystkie zdjęcia. W kąciku humoru można także umieszczać historyjki lub dowcipy. Zapisujcie wszystkie śmieszne powiedzenia i lapsusy.

### Walory edukacyjne

Kształtuje poczucie humoru i umiejętność żartowania. Osoby, które potrafią się cieszyć i umieją nazywać swoje uczucia, a także potrafią śmiać się z siebie, łatwiej nawiązują kontakty.

### Dodatek

Co miesiąc postarajcie się zmieniać „motyw przewodni” w kąciku humoru – dodajcie nowy wiersz, rysunek lub przedszkolną anegdotę.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-3

### Opis zabawy

Dobrze jest stworzyć Księgę Rekordów każdego dziecka. Wystarczy przeznaczyć na ten cel album. Zapisujcie osiągnięcia dziecka: czas, w jakim dobiegnie do końca boiska, największą złowioną rybę, czas, jaki dziecko potrafi nic nie mówić i powstrzymać się od śmiechu, największą liczbę klocków, jaką dziecko umie ułożyć w wieżę, najdłuższe słowo, jakie dziecko umie napisać itp.

Wszystkie wyniki umieszczajcie w Księdze Rekordów.

### Walory edukacyjne

Ważne, by dziecko podejmowało wyzwania dla własnej satysfakcji, a nie w celu zadowolenia Nauczyciela – jest to klucz do prawdziwej motywacji wewnętrznej.

### Dodatek

Można wykonać Księgę Rekordów w segregatorze z przegródkami, by można było oddzielać różne dziedziny – sport, gotowanie, zabawy, biegi na czas. Dobrze jest fotografować rekordy dziecka, gdy tylko jest to możliwe.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-4

### Opis zabawy

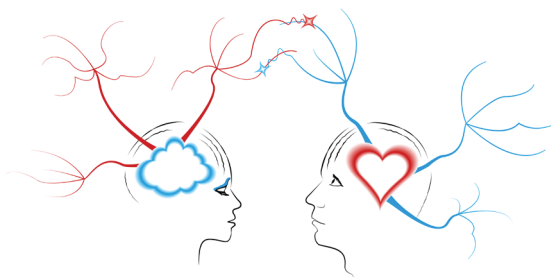
Na środku kartki papieru należy napisać imię dziecka. Następnie należy dorysować odgałęzienia prowadzące do wszystkich osób, które dziecko zna — członków rodziny, przyjaciół (wszystkich osób, które dziecko kocha i które kochają dziecko). Przy tworzeniu mapy pamięci pokaż dziecku, że gdy pomyślimy o jednej osobie, często przypominamy sobie także kilka innych osób.

### Walory edukacyjne

Jest to obrazowy sposób, w jaki można pokazać dziecku, że między wszystkimi ludźmi jest wiele zależności i powiązań. Jest to także dobry sposób na wprowadzenie map pamięci, które stanowią pomocne narzędzie w rozumieniu i zapamiętywaniu wątków opowiadań. Mapy pamięci także ułatwiają pisanie wypracowań (w wieku szkolnym).

### Dodatek

Dzięki temu ćwiczeniu dziecko zrozumie, że stanowi centrum swojego świata, ale inni widzą świat inaczej.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-5

### Opis zabawy

Dziecko powinno mieć czytelny i pozytywny obraz siebie.

Mój wyjątkowy album jest wspaniałym narzędziem umożliwiającym osiągnięcie tego celu. Powinien on być duży i powinien przedstawiać wszystkie ważne momenty życia przedszkolnego dziecka i wszystkie jego osiągnięcia.

### Walory edukacyjne

Dzieci, które mają wysoką samoocenę, częściej czują się szczęśliwe i zadowolone z siebie, a także lepiej radzą sobie w sytuacjach stresowych.

### Dodatek

Zadaniem tego albumu jest udzielenie dziecku odpowiedzi na pytania: „Kim jestem?“, „Czy pasuję do otaczającego mnie świata?“, „Czy jestem wyjątkowy/wyjątkowa?“.









## Zabawa P-6

### Opis zabawy

1. Opowiedz przedszkolakom bajkę (np. „Trzy małe świnki”) i rozmawiajcie o tym, jak ciężko pracowała najstarsza świnka i o tym, że była odpowiedzialna. Opowiedz przedszkolakom o odpowiedzialności zwierząt za ich potomstwo — zwierzęta karmią i chronią swoje rodziny.
2. Rozmawiajcie o tym, na czym polega odpowiedzialność rodzica za dziecko (wyłutnac pojęcie *odpowiedzialność* i *obowiązek*).
3. Rozmawiajcie o tym, na czym polega odpowiedzialność dziecka (np.: sprzątanie zabawek, karmienie zwierzęcia domowego, nakrywanie do stołu lub zanoszenie po posiłku naczyń do kuchni). Pozwól dziecku zdecydować, jakie będą jego obowiązki.

### Walory edukacyjne

Dzięki temu ćwiczeniu zachowanie dziecka pokrywa się z oczekiwaniami dorosłych i unikamy zachowań niepożądanych (i krytykowanych).

### Dodatek

Powieście na ścianie kartkę przypominającą o obowiązkach przedszkolaków.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-7

### Opis zabawy

Opowiedz przedszkolakom bajkę, która opowiada o odwadze. Jest wiele tradycyjnych bajek, które opowiadają o wadze odwagi, ale należy także podkreślać, że prawdziwa odwaga polega także na umiejętności podejmowania nowych wyzwań i na odmawianiu, jeśli jesteśmy namawiani do złego lub niewłaściwego czynu.

Rozmawiajcie o tym, czym jest odwaga w życiu przedszkolnym — na przykład: robienie tego, co jest słuszne (choćby było trudne); odmawianie, gdy ktoś namawia nas do zrobienia rzeczy złej lub niewłaściwej; podejmowanie wyzwań, nawet jeśli łączy się to z opanowaniem tremy lub wstydu; nawiązywanie nowych znajomości; wytrwałość (np. ponowna próba opanowania jazdy na rowerze nawet po upadku).

Chwal każdy akt odwagi dziecka.

### Walory edukacyjne

Podstawowym elementem sprzyjającym osiągnięciu sukcesu jest odwaga polegająca na wytrwałości i postępowaniu według własnych norm moralnych.

### Dodatek

Pokaż dziecku, że wytrwale dążysz do tego, by postępować w życiu w sposób prawy. Dziecko uczy się wartości w znacznej mierze od osób dorosłych!







## Zabawa P-8

### Opis zabawy

Przy każdej okazji pokazuj dzieciom , na czym polega planowanie:

„O godzinie 9:00 mamy śniadanko a o 11:00 zajęcia gimnastyczne, a potem o 13: 00 wszyscy idziemy na obiadek”. Pokaż dzieciom, że większość rzeczy ma swą ustaloną kolejność — od nakrywania stołu do pisania bajek — każda czynność ma swój początek, środek i zakończenie.

Opowiadaj, jakie czynności trzeba wykonać przy koszeniu trawy, przy zakupach, a nawet przy tankowaniu benzyny.

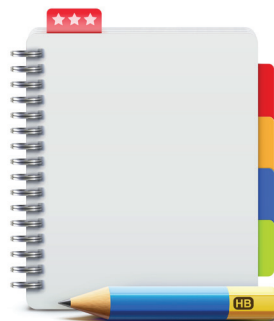
### Walory edukacyjne

Uporządkowanie myśli to pierwszy krok do logicznego myślenia. Jeśli napotkacie trudne zadanie, pokaż dzieciom, że dobrze jest:

1. rozpoznać, jakie przeszkody są do pokonania,
2. znaleźć najlepsze rozwiązanie,
3. w logicznej kolejności wykonać wszystkie czynności. Jasno i wyraźnie pokaż dzieciom kolejność czynności: 1-2-3.

### Dodatek

Gdy dzieci opowiadają, co ciekawego wydarzyło się danego dnia, zapytaj: „Co wydarzyło się najpierw? A później? A co wydarzyło się na końcu?”.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-9

### Opis zabawy

Poniższe 4 kroki dobrze jest stosować przy rozstrzygnięciu wszelkich przedszkolnych dylematów — od planów wakacyjnych do przygotowania prac szkolnych.

1. Zatrzymaj się i pomyśl. Co chcemy zrobić? Na czym polega problem? Może być inaczej, niż się na początku wydaje. Czy spotkaliśmy się wcześniej z podobną sytuacją? W ten sposób można poskromić naturalną inklinację dziecka do pośpiechu.
2. Zaplanuj. Ile jest różnych sposobów postąpienia w danej sytuacji? Nie poprzestańcie na podaniu jednego rozwiązania; gdy pomyślicie, możecie wymyślić coś lepszego. Zapiszcie główne punkty — za i przeciw.
3. Co zrobimy? Gdy ustalimy, jaki cel chcemy osiągnąć, zapiszmy kolejno rzeczy, które musimy zrobić.
4. Jak nam poszło? Sprawdźcie, czy osiągnęliśmy zamierzony cel. Co się udało? Co się nie udało? Co możemy zrobić lepiej następnym razem?

### Dodatek

Pochwal dziecko zawsze, gdy stosuje tę zasadę. Bez ogólników typu „Świetnie. Dokładnie wszystko przemyślałaś/łeś i dobrze rozwiązałaś/łeś zadanie”.









## Zabawa P-10

### Opis zabawy

Jak najczęściej zastanawiajcie się wspólnie, jak można poprawić świat. Można co miesiąc próbować wcielić w życie nowy pomysł. Gdy czytacie książki i opowiadania, pamiętaj, by pytać: „Czy dzięki temu świat będzie lepszy, czy gorszy? Jak możemy sprawić, by świat był lepszy?”.

Pomysłów do rozważań może Wam dostarczyć wspaniała bajka „Mały Książę” Antoine de Saint-Exupéry’ego.

### Walory edukacyjne

Pomaga określić, jakie zachowania wpływają na szczęście i sukces grupy oraz społeczeństwa.

### Dodatek

Jakie zawody przyczyniają się do poprawy życia w społeczeństwie? Jak możemy dbać o środowisko? Jak muzyka, literatura i sztuka wpływają na jakość życia?







## Zabawa P-11

### Opis zabawy

Zachęć dzieci, by starały się przewidywać przyszłe wydarzenia. Jakie będą konsekwencje...? „Dzisiaj będzie ciepły dzień. Co w związku z tym chcesz ubrać jak wyjdziemy na dwór?”, „Coś ładnie pachnie. Jak myślisz, co będzie na podwieczorek?”, „Kto przyjdzie na obiad? Ile w związku z tym potrzebujemy nakryć?”, „Jak myślisz, jak skończy się bajka?”.

Wyszukaj w czasopiśmie (lub w książkach) ciekawych rysunków i zapytaj: „Jak myślisz, co się wcześniej wydarzyło? Jak myślisz, co wydarzy się później?”.

### Walory edukacyjne

Rozmawiaj z dzieckiem, by zaczęło świadomie kierunkować swoje myśli.

### Dodatek

W zdaniach używaj słów *jeśli* i *wówczas*, aby zmobilizować dziecko do myślenia o konsekwencjach: „Jeśli będziesz krzyczeć na spacerze, co się wówczas stanie?”. Dzięki takim pytaniom dziecko zaczyna kontrolować swoje zachowanie.







## Zabawa P-12

### Opis zabawy

Quiz to dobra zabawa budująca przekonanie, że dziecko dużo wie. Pytania należy układać tak, by dzieci zawsze umiały podać odpowiedź. Należy też mobilizować do udzielania bogatszych odpowiedzi. Przykłady:

- Wymień trzy rzeczy, które spadają z nieba. Coś jeszcze?
- Wymień trzy zabawy, do których potrzebna jest piłka (lub piłki). Coś jeszcze?
- Wymień części ciała, których mamy po dwie.
- Wymień trzy nakrycia głowy.
- Wymień trzy sposoby podróżowania; trzy przykłady rzeczy, które chowamy do lodówki; trzy przykłady rzeczy, które trzymamy w łazience/kuchni; trzy rzeczy do czytania; trzy zwierzęta futerkowe (lub inne: z muszlami, z łuskami); trzy okazje, gdy przesyłamy znajomym karty okolicznościowe itp.

### Walory edukacyjne

Dzięki temu, że dziecko zna odpowiedź na zadawane pytania, ma poczucie, że dużo wie i odpowiadanie sprawia mu przyjemność — w konsekwencji, w przyszłości dziecko będzie chętnie przystępowało do testów.

### Dodatek

Trudniejsza zabawa polega na podaniu rzeczy lub zwierząt, które dzwonią, klekoczą, bębnią, migoczą, bzyczą, wyją, gwizdzą, świecą, odbijają światło, błyszczą; są szorstkie, gładkie, kłujące, itp.







## Zabawa P-13

### Opis zabawy

Wprowadź zwyczaj rozmawiania przy stole w porze posiłków. Każdy przedszkolak opisuje na przykład najmiłą, albo najważniejszą rzecz, jaka mu się danego dnia przydarzyła. Tematem rozmów może być także:

„Czego nowego dziś się nauczyłem”, albo „Spotkałam kogoś, kogo lubię” lub też „Coś, co mi się nie spodobało, ponieważ...”.

Słuchaj uważnie, gdy dziecko z Tobą rozmawia. Zależy Ci przecież na tym, by wiedziało, iż jego słowa są bardzo ważne.

### Walory edukacyjne

Dziecko uczy się uważnego słuchania, wyrażania sądów i opinii, a także mówienia o swoich emocjach, odczuciach i preferencjach.

### Dodatek

Rozmawiajcie o uczuciach bohaterów książek i ich postępowaniu. Zastanawiajcie się nad tym, jak każdy z Was czułby się w danej sytuacji.









## Zabawa P-14

### Opis zabawy

- Opowiedz przedszkolakom bajkę o tym, jak ważna jest siła woli — na przykład 12 prac Herkulesa z mitologii greckiej.
- Rozmawiajcie o tym, jak ważna jest siła woli w życiu (wy tłumacz pojęcie siła woli). Dla dziecka „siła woli” będzie przede wszystkim oznaczać kontrolowanie swoich zachowań lub na przykład ograniczanie spożywania słodczy.
- Rozmawiajcie o tym, jak można trenować siłę woli. Można na przykład policzyć do 10 w chwili złości, wykonywać swoje obowiązki przed zajęciami przyjemnymi, oszczędzać kieszonkowe.
- Naucz dziecko, jak można się wyciszyć
- Gdy dziecko wykazuje siłę woli, nagradzaj jego zachowanie.

### Dodatek

Znajdźcie w swojej sali „Spokojny kącik”, czyli miejsce, gdzie dziecko może się uspokoić zamiast wybuchnąć złością. Gdy dziecko wyjdzie ze „Spokojnego kącika”, może przeprosić za swoje zachowanie.







## Zabawa P-15

### Opis zabawy

Opowiedz dzieciom bajkę o szacunku — np. „Piękna i Bestia”.

Rozmawiajcie o tym, jak ważny jest szacunek, który wyrażamy przez uprzejmość, posłuszeństwo, czekanie na swoją kolej, troskę i szacunek dla życia.

Rozmawiajcie o tym, jak dziecko może okazać szacunek (także przeprosiny są oznaką szacunku).

Chętnie chwal każdy przejaw szacunku (poszanowanie życia roślin i zwierząt, uprzejmość, dzielenie się z innymi). Pokaż dziecku przykład braku szacunku — popychanie, przerywanie, niechęć do dzielenia się i zapytaj, jak dziecko czuło się w tych sytuacjach.

Gdy dwoje dzieci kłóci się, zachęć, by każde zastanowiło się nad tym, co zrobiło źle, zamiast doszukiwać się uchybień u drugiego dziecka. Po pewnym czasie dzieci potrafią powiedzieć, co same zrobiły źle!

### Walory edukacyjne

Dzieci, które rozumieją, na czym polega okazywanie szacunku, lepiej żyją w grupie (i w społeczeństwie).

### Dodatek

Podkreślaj, że skrucha i przeprosiny umożliwiają uzyskanie szacunku innych.







## Zabawa P-16

### Opis zabawy

Opowiedz dzieciom bajkę, która wyjaśni, na czym polega uczciwość i pokaże, dlaczego uczciwość jest tak istotna (np. Pinokio).

Rozmawiajcie o tym, na czym polega uczciwość (mówimy prawdę, przyznajemy się do popełnienia błędów, nie zabieramy przedmiotów należących do innych osób).

Chwal każdy przejaw uczciwości dziecka. Rozmawiajcie o przykładach uczciwości także w takich przypadkach, gdy nikt tego nie widzi i nie może nas nagrodzić (np. co należy zrobić, gdy znajdzie się portfel na ulicy). Jeśli dziecko oszukuje, zapytaj, jak się z tym czuje. Czy nie jest lepiej wygrać uczciwie?

### Walory edukacyjne

Uczciwość to podstawowa umiejętność społeczna.

### Dodatek

Upewnij się, że dzieci wiedzą, co jest prawdą, a co nie. Możesz na przykład powiedzieć: „Samochód ma koła” albo „Mam nos na stopie”. W podobny sposób rozmawiajcie o tym, co jest słuszne, a co nie.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-17

### Opis zabawy

Jeśli macie w przedszkolu zwierzątko, obowiązkiem dzieci powinno stać się codzienne jego karmienie. Ustalcie dyżury. Jeśli dziecko przyniesie do przedszkola np. gąsienicę, niech wie, że trzeba jej zapewnić liście, którymi się żywi. Trzeba także zadbać o to, by nie przynieść do przedszkola gąsienicy chronionego gatunku. Wypuszczenie gąsienicy na wolność uczy dziecko poszanowania wolności.

Karmienie ptaków, wiewiórek i jeży to także doskonały moment do rozmów o ochronie przyrody i o tym, że współdzielimy naszą planetę z wieloma istotami.

### Walory edukacyjne

Uczymy się odpowiedzialności, gdy ktoś (lub coś) od nas zależy.

### Dodatek

Czy jest w waszym otoczeniu starsza osoba, której dziecko mogłoby pomóc?





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## Zabawa P-18

### Opis zabawy

Dobrze jest w pozytywny sposób przekazywać swoje oczekiwania dotyczące zachowania w przedszkolu. Zamiast mówić: „Nie trzaskaj drzwiami”, lepiej powiedzieć: „Proszę, zamykaj drzwi delikatnie”. Zamiast mówić: „Szybciej się ubierzcie bo nie wyjdziemy na dwór”, można powiedzieć: „Zobaczymy, czy umiecie szybko się ubrać. Za pięć minut wychodzimy”. Gdy dzieci popełnią błąd, zawsze pytaj: „Czego możemy się nauczyć z tego błędu?”.

### Walory edukacyjne

Osoby z pozytywnym nastawieniem łatwiej nawiązują kontakt z innymi ludźmi. Na swojej drodze życiowej dziecko na pewno będzie napotykać problemy, ale zawsze trzeba pozytywnie do nich podchodzić i szukać sposobów na ich rozwiązanie.

Średnio, dziecko słyszy około 50 negatywnych uwag dziennie – „nie rób”, „nie wolno”, „zostaw”, a tylko 5 pozytywnych. Staraj się budować w dziecku pozytywne nastawienie.

### Dodatek

Nie pytaj dzieci: „Co się dzisiaj wydarzyło?” ale „Co dobrego się dzisiaj wydarzyło?”. Wypracujcie pozytywne podejście do życia.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-19

### Opis zabawy

Gdy dziecko jest coraz starsze, należy zwrócić uwagę na jego obowiązki:

1. Spiszcie razem listę codziennych zadań.
2. Codziennie po zajęciach sprawdźcie, czy zadania z listy zostały wykonane i nagradzaj dziecko punktami i gwiazdkami. To zajmuje tylko chwilę.

Pochwal codziennie każdy odniesiony przez dziecko sukces i przydziel odpowiednią liczbę punktów, a raz w tygodniu — nagrodę.

### Walory edukacyjne

Nagradzanie właściwego zachowania naprawdę skutkuje.

### Dodatek

Dodatkowe punkty za dobre zachowanie umożliwiają nagradzanie (a tym samym także utrwalanie) wszystkich pozostałych wartości.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-20

### Opis zabawy

Spędzajcie czas w sposób aktywny i twórczy. Możecie wspólnie coś wykonać (np. latawiec, huśtawkę, wędkę, karmnik dla ptaków), naprawić zepsute zabawki lub pobawić się w „przytulanki”. Podczas wykonywania prac zadbajcie wzajemnie o swoje bezpieczeństwo.

### Walory edukacyjne

Dziecko czuje, że jest ważną osobą.

### Dodatek

Postaraj się zdobyć rysunki zawierające proste i czytelne instrukcje – umożliwiają one połączenie obrazu, czytania i tworzenia.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-21

### Opis zabawy

Najprostszy sposób na podjęcie decyzji to zadanie pytania: „Jakie są argumenty za danym pomysłem, a jakie przeciw?”. Możecie zapisywać argumenty na tablicy lub na arkuszu papieru w następujący sposób: wpiszcie kolejno:

*Dobre strony to:...*

*Niezbyt dobre (lub złe) strony to:*

*Jaka jest nasza decyzja?*

### Walory edukacyjne

Zwykle myślimy po cichu, lecz dzieci muszą zobaczyć i usłyszeć, jak należy w logiczny sposób podejmować decyzje. Dzięki temu uczą się logicznie postępować. Na tej karcie (i na następnej) znajdują się ćwiczenia stanowiące dla dziecka wzór logicznego myślenia, którego może używać we wszystkich sytuacjach życiowych.

### Dodatek

Pokaż dziecku, że przy podejmowaniu decyzji starasz się wziąć pod uwagę wszystkie okoliczności, a także, że inne osoby mają odmienne zdanie i należy je także brać pod uwagę.









## Zabawa P-22

### Opis zabawy

Dzieci należy bezpośrednio angażować w ustalanie zasad i granic — wówczas nie są one narzucone, lecz stają się uzgodnione.

- Organizuj „konferencje”, które staną się ważnym elementem życia grupy.
- Rozmawiajcie o potrzebie określania zasad — na przykład: dlaczego potrzebna jest sygnalizacja świetlna, albo dlaczego ważne są zasady w grach.
- Rozmawiajcie o zasadach, jakie powinna mieć grupa.
- Uprość zasady i zapisz je razem z dzieckiem.
- Przeprowadźcie głosowanie.
- Ustalcie, co wyniknie ze złamania zasad.
- Każdy (Ty też!) musi obiecać, że będzie przestrzegać ustalonych zasad.

### Walory edukacyjne

Dzieci (tak jak dorośli) czują się zobowiązane do przestrzegania zasad, jeśli uczestniczą w ich tworzeniu.

### Dodatek

Zasady muszą być krótkie i proste. Zapiszcie je i umieśćcie w widocznym miejscu, by można było się do nich odwoływać.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-23

### Opis zabawy

Każdemu dziecku potrzebny jest bohater. Zbierz zdjęcia różnych postaci (z bajek, filmów, kreskówek).

Następnie przeczytaj lub opowiedz dzieciom o takich postaciach jak Beethoven, który skomponował wiele dzieł w okresie, gdy już nie słyszał. Opowiedz o Edisonie, który ciężko pracował nad swoimi wynalazkami. Opowiedz też o dziecięcych bohaterach sportowych lub religijnych.

Przedstaw dzieciom takie postacie jak Nelson Mandela, matka Teresa, Neil Armstrong (można oprzeć się o pozytywne postaci z bajek).

Tematy do rozmów dla dzieci starszych:

Kto jest Twoim bohaterem? Kogo chcesz w życiu naśladować? Dlaczego? Jaką postać w telewizji lubisz najbardziej? Dlaczego? Gdybyś mógł stać się kimś innym, kim chciałbyś być. Dlaczego? Jaką postać z wierszy lubisz najbardziej? Dlaczego lubisz właśnie tę postać? Jak myślisz? Czy lepiej być uczciwym czy odważnym? (Oczywiście obie cechy są równie ważne).

### Walory edukacyjne

Im więcej pozytywnych postaci dzieci poznają, tym bardziej będą się starały naśladować postępowanie osób stawianych im za wzór.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-24

### Opis zabawy

Rozmawiajcie o pracy, jaką wykonują różne osoby. W zabawie przedstawiajcie, na czym polega ich praca. Przykładowe zawody: lekarz, pielęgniarka, stomatolog, kasjer, mechanik samochodowy, kucharz, nauczyciel, kierowca autobusu, pilot, weterynarz, kapitan łodzi podwodnej, akrobata, aktor. Dobrze będzie, jeśli przygotujecie odpowiednie przebrania.

Zanim przystąpicie do zabawy, zaplanujcie ją. „Przerwijmy na chwilę i pomyślimy – co powinniśmy zrobić...?”.

### Walory edukacyjne

Podstawową umiejętnością, niezbędną do prawidłowego funkcjonowania w grupie, jest umiejętność spojrzenia na świat oczyma innych osób i wyobrażenia sobie ich odczuć.

### Dodatek

Rozmawiaj z dziećmi o zawodach, jakie przedstawicie w zabawie, a także o tym, jakie umiejętności trzeba posiadać, żeby daną pracę wykonywać.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa P-25

### Opis zabawy

Kupon za wysiłek jest bardzo przydatną pomocą wychowawczą. Należy przygotować różne kupony.

Gdy dziecko bardzo stara się wykonać zadanie lub nawet jeśli nie uda się dziecku w 100% wykonać zadania, daj mu Kupon za wysiłek. Następnie, gdy dziecko zbierze ustaloną liczbę kuponów, możecie razem wybrać naturalny sposób gratyfikacji.

### Walory edukacyjne

Dzięki temu prostemu zabiegowi dziecko poznaje wartość wysiłku i wytrwałości, a także uczy się dostrzegać i doceniać te wartości u innych.

### Dodatek

Opowiadaj o tym jak trenują sportowcy, a także o tym, jak aktorzy ćwiczą na próbach, zanim będą mogli odnieść sukces i zyskać uznanie za swój występ. Aby odnieść sukces, trzeba wykazać się wytrwałością.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
**FUNDUSZ EUROPEJSKI**  
**FUNDUSZ SPOŁECZNY**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## Zabawa P-26

### Opis zabawy

Podczas oglądania bajki zwracajcie uwagę dzieci na motywy postępowania bohaterów:

- Dlaczego bohater postąpił w ten sposób?
- Czy postąpił dobrze, czy źle?
- Czy mógł inaczej postąpić?
- Co czują bohaterowie?
- Czy „złego” bohatera spotkała zasłużona kara?
- Czy dobre zachowanie zostało nagrodzone?

### Walory edukacyjne

Dzieci uczą się, że istnieją różne sposoby rozwiązywania tego samego problemu i różne mogą być motywy postępowania, uczą się rozróżnia dobra i zła.

### Dodatek

Analizujcie kreskówki, w których groźne dla zdrowia i życia postępowanie bohatera nie kończy się dla niego przykrymi konsekwencjami (np. pies skaczący z 10 piętra wieżowca spada na cztery łapy, otrząsa się i idzie dalej. Czy to możliwe?).







## Zabawa P-27

### Opis zabawy

Poświęćcie trochę czasu i zastanówcie się wspólnie nad tym, co dziecko umie już zrobić. Dzieci nieustannie stają przed zadaniami, których jeszcze nie umieją wykonać i dlatego tak ważne jest, by pokazać im, że robią postępy. Zadawaj dziecku pytania, na które umie odpowiedzieć. Pokazuj, co umie zrobić i chwal jego prace, umieszczone na przedszkolnej wystawie. Wytłumacz, że umiejętności nie przychodzą same i że trzeba ćwiczyć, zanim osiągnie się mistrzostwo. Pozwól, by samo próbowało wykonywać różne czynności. Pomagaj możliwie jak najmniej – tylko tyle, ile trzeba, by osiągnęło sukces.

### Walory edukacyjne

Dzieci będą chętnie podejmowały nowe wyzwania, jeśli będą miały poczucie, że dotychczas zrobiły już duże postępy i jeśli wcześniejsze próby podejmowania wyzwań kończyły się sukcesem.

### Dodatek

Jak najczęściej rozmawiajcie o ćwiczeniu i doskonaleniu umiejętności (a nie na błędach). Tak właśnie postępują sportowcy. Trening czyni mistrza!





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

# Gry

## i zabawy rozwijające zdolności matematyczne





## Zabawa M-1

### Opis zabawy

Dziecko klasyfikuje od momentu narodzin – wszystko układa w grupy: ptaki, psy, zwierzęta, samochody.

Przez zabawę można pomóc dzieciom tak określić te grupy, by były jasne i konkretne.

Ile zwierząt potraficie sobie przypomnieć? Ile ras psów?

Ile zwierząt futerkowych? Ile zwierząt latających? Ile dinozaurów, zawodów, sposobów podróżowania, narzędzi z garażu? Ile jest sposobów na ugotowanie ziemniaka?

Na ile różnych sposobów można bawić się piłką? Ile zwierząt można spotkać w gospodarstwie wiejskim?

A w sklepie zoologicznym? Najpierw poproś dziecko, by wymieniło trzy zwierzątka, a dopiero później sprawdźcie, ile różnych zwierząt umie sobie przypomnieć.

### Walory edukacyjne

Umiejętność klasyfikowania jest podstawą myślenia i rozumienia mowy.

### Dodatek

Jeśli często będziecie się w ten sposób bawić, słownictwo dziecka znacznie się wzbogaci. Jest to doskonałe zajęcie, które można wykorzystać w wolnym czasie.









## Zabawa M-2

### Opis zabawy

W talii kart zostaw tylko karty z liczbami. Podziel karty na dwie równe części i przed każdym graczem połóż połowę kart kolorem w dół.

Gracze jednocześnie odwracają górną kartą ze swojego zestawu. Wyższa karta wygrywa, ale gracz musi domagać się przyznania mu punktu. Oczywiście dziecku należy dać dużo czasu na określenie, która karta jest wyższa.

Można grę utrudnić (powyżej 5 roku życia): gracze odejmują od liczby wyższej — niższą. Wygrywa ten, kto pierwszy poda wynik.

### Walory edukacyjne

Pomaga w szybkim rozpoznawaniu wartości cyfr. Gra w karty doskonale nadaje się do ćwiczenia matematyki.

### Dodatek

Wymij z talii jedną kartę i zapytaj dziecko, jaka karta jest niższa, a jaka wyższa od pokazanej.







## Zabawa M-3

### Opis zabawy

Naucz dzieci podstawowych zasad dotyczących pieniędzy:

1. Należy rozpoznawać wartość poszczególnych monet.
2. Należy rozpoznawać wartość banknotów.
3. Pieniądze należy trzymać w bezpiecznym miejscu.
4. W czasie robienia zakupów wymieniamy pieniądze na towary.

Najlepiej będzie, jeśli dzieci nauczą się tych podstaw na konkretnych przykładach.

### Walory edukacyjne

Dziecko widzi, że matematyka jest potrzebna do posługiwania się pieniędzmi i dzięki temu rozumie potrzebę dodawania i odejmowania. Dzięki kieszonkowemu dziecko uczy się podejmować decyzje.

### Dodatek

Zabawa w sklep z użyciem prawdziwych lub plastikowych monet doskonale pokazuje dziecku, że dodawanie i odejmowanie nie jest abstrakcyjne.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-4

### Opis zabawy

Podaj 4 rzeczy, które można ułożyć w kolejności — na przykład z kategorii wzrost, waga, etapy procesu, wiek, itp. Następnie poproś, by dziecko ułożyło je w odpowiedniej kolejności (podaj je dziecku w niewłaściwej kolejności).

Przykładowe pomysły:

- Dorosły, niemowlę, dziecko, nastolatek (wiek)
- Sto, dziesięć, pięć, tysiąc (wiek)
- Kot, mysz, żyrafa, osioł (wielkość)
- Pszenica, chleb, ciasto, mąka (etapy)
- Dąb, drewno, żołądź, mebel (etapy)
- Kamień, piasek, skała, góra (wielkość)
- Tydzień, godzina, dzień, rok (czas)
- Domek dla lalek, blok mieszkalny, dom, wieżowiec (wielkość)

### Walory edukacyjne

Dziecko uczy się, na czym polega kolejność, następstwo i czas.

### Dodatek

Gdy dziecko pozna zasady gry, można przejść do bardziej skomplikowanych przykładów (może to być wartość przedmiotów lub populacja krajów).





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-5

### Opis zabawy

Liczenie to nasionko, z którego wyrasta matematyka. Aby korzenie tej rośliny były zdrowe i silne, zachęć dziecko, by codziennie troszkę liczyło.

Liczyć wszystko: dwa noże i dwa widelce, po pięć palców u rąk i po pięć u nóg, kroki na schodach, guziki przy zapinaniu koszuli, lampy na ulicy, ręczniki w łazience, ziemniaki w garnku, nogi od krzesła, kieszenie przy ubraniach.

### Walory edukacyjne

Łatwiej nauczyć się matematyki, jeśli jest ona połączona z konkretnymi przedmiotami.

### Dodatek

Jeśli codzienne wydarzenia przerodzą się w gry i zabawy z liczeniem, dziecko w naturalny sposób nauczy się matematyki.









## Zabawa M-6

### Opis zabawy

Gdy dziecko zaczyna rozróżniać liczby dwucyfrowe, wskazujcie je na spacerze.

Jeżeli Wasze przedszkole mieści się w budynku z numerem 4, powiedz dzieciom, że następny dom ma numer 6, a kolejny — 8. Zachęcaj dziecko do zgadywania, jaki numer domu będzie następny (w ramach podpowiedzi możesz pokazać dziecku numer domu po przeciwnej stronie ulicy).

### Walory edukacyjne

Doskonałe ćwiczenie wprowadzające liczby parzyste i nieparzyste.

### Dodatek

Podawanie numerów domów od największego do najmniejszego uczy odejmowania — na konkretnym przykładzie!

- 10 odjąć 2 równa się 8,
- 8 odjąć 2 równa się 6.







## Zabawa M-7

### Opis zabawy

Codziennie zadawaj dzieciom logiczną zagadkę. Na przykład:



„Co jest białe i mokre z płatkami śniadaniowymi?” albo „Co mruczy, drapie i lubi mleko?” albo „Co mruczy, drapie, ryczy i ma duże kocięta?”. Za każdym razem sprawdźcie, czy odpowiedź dziecka spełnia wszystkie podane warunki. W drugiej zagadce odpowiedzią jest kot, ale w trzeciej — lew lub tygrys. Pierwsze zagadki muszą być łatwe. Zachęć dziecko, by wyobraziło sobie, jak wygląda na przykład kot, lew, tygrys i niech poda uzasadnienie swojej odpowiedzi.

### Walory edukacyjne

Takie zagadki rozwijają logiczne myślenie i wzbogacają słownictwo.

Przykładowe zagadki:

Umiem pływać głęboko pod wodą, lecz nie jestem rybą.

Moja pierwsza litera to...

Prawidłowa odpowiedź to łódź podwodna, a zagadka zadana w ten sposób uczy, że nie należy odpowiadać pochopnie, lecz trzeba myśleć logicznie.

Mam dwa rękawy. Często mnie nosisz. Czasem jestem z wełny. Odp.: Sweter  
Buduje się ze mnie domy. Zwykle jestem czerwona. Rymują się ze słowem mgła. Odp.: Cegła

Co trzeba zrobić, gdy ktoś rzuca do ciebie piłką? Odp.: Złapać

Nie widać mnie, lecz czujesz mnie, jak dmucham. Zaczynam się na literkę „w”.

Odp.: Wiatr wszystkie rośliny mnie potrzebują.

Zaczynam się na literkę „d” (ostatnia głoska to cz). Odp.: Deszcz

### Dodatek

Możesz podawać zagadki w taki sposób: „Kto ja jestem? Mruczę, jak mi dobrze. Drapię, gdy mi źle”.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-8

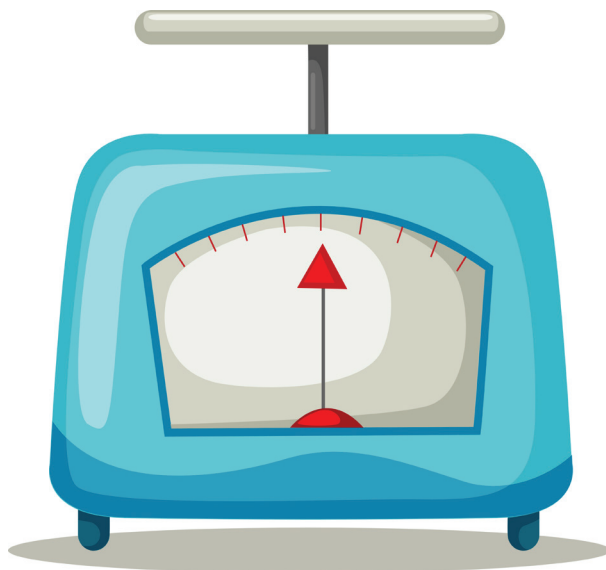
### Opis zabawy

Jeśli dziecko już zna podstawowe „miarki”, jakimi posługujemy się w kuchni (łyżeczka, szklanka), wprowadź prawidłowe jednostki: pół kilograma, kilogram, 60 gramów, pół litra itd.

Nawet, jeśli zwykle nie odmierzasz składników dokładnie, zacznij używać kubeczków z miarką i wagi, aby dokładnie odmierzać ilość produktów.

### Walory edukacyjne

Jak zwykle, najlepiej się uczymy przez doświadczenia. Nawet małe dziecko szybko nauczy się, że jest różnica między 40 gramów i 100 gramów.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-9

### Opis zabawy

Kredą na chodniku narysuj drabinę i opisz ją liczbami od 1 do 10. Poproś dziecko, by stanęło na liczbie 4.

Potem podaj inną liczbę. Gdy dziecko przestanie liczyć kroki, powiedz: „Tak, 4 dodać 2 równa się 6, rzuć kostką i powtórz ćwiczenie z dodawaniem lub z odejmowaniem (np. 6 odjąć 1 równa się 5) Można rysować dłuższe drabiny (do 20) lub grać w sali, a drabinę narysować na papierze.

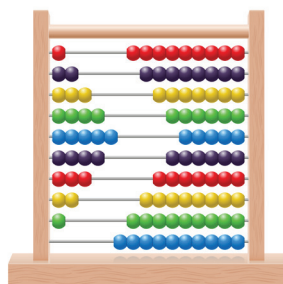
Śpiewaj matematyczne piosenki, np. „Wyszły w pole kurki trzy i gęsiego sobie szły. Pierwsza przodem, w środku druga...”.

### Walory edukacyjne

Im częściej w nauce dziecko używa wszystkich zmysłów, tym szybciej się uczy.

### Dodatek

Przetnij 20 słomek na części o różnych długościach: krótkie, średnie i długie. Na kartce papieru odrysuj te trzy długości. Pomieszaj słomki. Poproś dziecko, by brało po jednej słomce i mówiło, czy jest krótka, średnia, czy długa. Sprawdzajcie odpowiedzi według wzoru odrysowanego na kartce. Wygrywa osoba, która poda najwięcej poprawnych odpowiedzi. To ćwiczenie dobrze rozwija umiejętność szacowania.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## Zabawa M-10

### Opis zabawy

Zróbcie duży plakat (najlepiej z twardej tektury), na którym będziecie zapisywać wszystkie wymiary dziecka — wzrost, długość nóg, długość rąk, długość palców i stóp, obwód pasa, obwód klatki piersiowej, obwód uda, szyi i głowy. Porównujcie zapisane wymiary z innymi wymiarami: szerokością drzwi, szerokością szafek, wysokością krzesel i stołów.

Inna wersja ćwiczenia: Jako jednostki miary można użyć także długości ołówka — „Jaką wysokość mają drzwi, gdy mierzy się je długością ołówka?

Jaką długość ma ramię?”.

### Walory edukacyjne

Tak jak większość innych rzeczy, zasady miary najłatwiej przyswoić, jeśli można je odnieść do siebie.

### Dodatek

Mierzcie przedmioty miarą lub linijką. Pokazuj, że warto dokonać pomiaru, by było wiadomo, czy szafka zmieści się w drzwiach, czy łóżka nie będą dla nas za krótkie itp.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-11

### Opis zabawy

Wymijcie z pudełka 10 herbatników, ciasteczek lub biszkoptów i pobawcie się w kupowanie.

W zabawie każde ciasteczko może kosztować 1 grosz.

Daj dziecku pięć monet 1 gr, jedną monetą 5 gr i jedną monetą 10 gr. Zaproponuj, by kupiło 5 ciasteczek — pokaż dziecku, że może „zapłacić” pięcioma monetami groszowymi, albo jedną monetą pięciogroszową. Pokaż, że przy płaceniu monetą o nominale 10 gr dziecko otrzyma resztą.

### Walory edukacyjne

Dziecko uczy się podstawowej zasady: małe kwoty można połączyć w większą wartość.

### Dodatek

Gdy dziecko opanuje dodawanie groszy od 1 do 10, liczcie do 20 używając 20 monet jednogroszowych oraz 2 monet dziesięciogroszowych. Dzięki temu pozna praktyczne zastosowanie systemu dziesiętnego.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-12

### Opis zabawy

Pomyśl o dowolnej rzeczy i podaj jej definicję:

„Myślę o zwierzęciu, które umie skakać i żyje w stawie” (żaba).

„Myślę o zwierzęciu, które umie latać, mieszka w jaskiniach i wisi do góry nogami” (nietoperz). Możesz także podać, od jakiej litery zaczyna się dane słowo, np.: „Myślę o słowie, które oznacza zamrznięty deszcz i zaczyna się na literą g” (grad).

### Walory edukacyjne

Zachęca dziecko do dociekań, do klasyfikowania przedmiotów i do myślenia.

### Dodatek

Jest to zabawa bez ograniczeń. Można zgadywać nazwy postaci z bajek, znane osoby, charakterystyczne elementy z otoczenia dziecka — dosłownie wszystko!







## Zabawa M-13

### Opis zabawy

Na początku można składać papierową chusteczką na pół, a potem na ćwiartki. Następnie można poprzecinać rysunki na połówki i na ćwiartki.

Tnijcie na kawałki pizzę lub ciasto. Pizza umożliwi poznawanie wszystkimi zmysłami — szczególnie jeśli własnoręcznie ją przygotujecie. Rozmawiajcie o użytych ziołach i ich zapachach, a także o pozostałych składnikach.

Takie owoce jak melony, arbuzy, dynie i ananasy świetnie się nadają do dzielenia na połówki i ćwiartki (a nawet na mniejsze części).

### Walory edukacyjne

Dzięki takim ćwiczeniom dziecko uczy się, że jeśli każdą ćwiartkę przetnie na pół, otrzyma osiem kawałków, ponieważ  $2 \times 4 = 8$ .

### Dodatek

Tabliczki czekolady są gotową pomocą dydaktyczną do nauki ułamków — a prawidłową odpowiedź można zjeść!





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## Zabawa M-14

### Opis zabawy

- 1 Przygotuj 12 pchełek i jedno winogrono.
- 2 Każdy gracz, gdy jest jego kolej, może wziąć jedną pchełkę lub dwie.
- 3 Gra toczy się tak długo, aż zostanie tylko winogrono.

Przegrywa gracz, który będzie musiał wziąć winogrono.

- 4 Po kilku grach zadaj dziecku pytanie: „Co trzeba zrobić, aby nie wziąć winogrona? Czy w lepszej sytuacji jest pierwszy gracz, czy drugi? Czy są jakieś zasady, które pomagają wygrać?”.

### Walory edukacyjne

Dzięki tej grze dziecko zastanawia się, dlaczego dzieją się różne rzeczy. Gra uczy też sekwencyjnego, systematycznego rozwiązywania problemów.

### Dodatek

Kup książkę z różnymi grami i dostosuj je do wieku i umiejętności dzieci.







## Zabawa M-15

### Opis zabawy



Oto kilka odpowiednich pomysłów:

- Pisz cyfry palcem na plecach dziecka. Zadaniem dziecka jest odgadnięcie napisanej cyfry.
- Dodawaj ziarna prażonej kukurydzy — najpierw 2, potem kolejne 2 i następne 2.  
Na końcu ćwiczenia wszystko zjedzcie.
- W ogrodzie szukajcie kwiatka, który ma najwięcej płatków. Możecie też szukać kwiatka najwyższego.
- Wymyślajcie bajki z liczbami, np.: Wiewiórka zebrała 3 orzechy, potem kolejne 2 — ile miała razem? Potem znalazła kolejne 2 — ile miała? Potem zjadła 1. Ile zostało? Potem przyszła druga wiewiórka i...
- Ustaw minutnik kuchenki mikrofalowej na 10/20/30 sekund i razem odliczajcie do zera.
- Stań za dzieckiem i powiedz: „Ty jesteś pierwszy, a ja jestem druga”. Stańcie odwrotnie. Powiedz: „Teraz ja jestem pierwsza, a ty jesteś drugi”. (Pojęcie pierwszy/drugi nie jest dla dziecka oczywiste).
- Pod trzema kubkami schowaj 2 winogrona. Dotykaj kolejno kubków, mówiąc: „To jest pierwszy kubek, ten jest drugi, a ten jest trzeci. Pod którymi kubkami są winogrona?”.

### Walory edukacyjne

Dziecko polubi matematykę, gdy będzie ona wesoła i będzie mogło się przy niej ruszać.





## Zabawa M-16

### Opis zabawy

Matematyki trzeba uczyć w sposób prawidłowy, ale także zabawny. Oto kilka przykładów ćwiczeń, które można wykonywać z dziećmi.

- Na spacerze popatrzcie, jak wysoko sięgały dinozaury (na podstawie wymiarów podanych w książkach).
- Policzcie, ile miesięcy, dni i godzin żyje każde z Was.
- Ile czasu potrzebuje ślimak, by przejść jeden metr? Jak długo topnieje kostka lodu? Ile czasu zajmuje dojazd do miasta? Zgadnijcie, a potem sprawdźcie.
- Ile w tym miesiącu było deszczowych dni?
- Wymyślcie nowy system miar — na przykład mierzcie długość przedmiotów długością ołówka. Jaką długość ma kot, gdy mierzy się go długością ołówka?
- Odlicz dwa razy po 10 ziaren prażonej kukurydzy, a potem jeszcze 6 i policzcie wszystkie (26). Zjedzcie kukurydżę. Dzieci interesuje matematyka praktyczna, a nie teoretyczna.

### Dodatek

Odwróćcie role w zabawie — licz, ile razy dziecko zadzwoni dzwoneczkiem.

Tą grę można stosować przy stole i liczyć uderzenia łyżeczki o szklanę. Najlepsze skutki przynosi uczenie z zastosowaniem wielu zmysłów.





**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Zabawa M-17

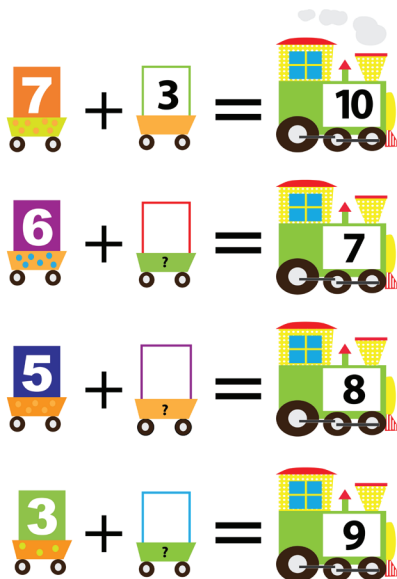
### Opis zabawy

Skorzystajcie z patyczków do liczenia. Poproś dziecko, by ułożyło patyczki kolejno od 1 do 10, dzięki czemu zobaczy, że 10 następuje zaraz po 9, a 9 zaraz po 8 (dziecko dotyka i patrzy, czyli angażuje w naukę dwa zmysły).

Ułóżcie patyczki w różnych kombinacjach — patyczki z 3 i 7 kwadratami mają razem taką samą długość, jak patyczek z 10 kwadratami. Taką samą długość mają też łącznie patyczki z 6 i 4 kwadratami, z 8 i 2 kwadratami, a także dwa patyczki z pięcioma kwadratami.

### Dodatek

Gdy dziecko zna cyfry, można użyć tych samych patyczków (lub kolorowych pionków), by pokazać, że  $1 + 2 = 3$ , a  $2 + 3 = 5$ .









## Zabawa M-18

### Opis zabawy

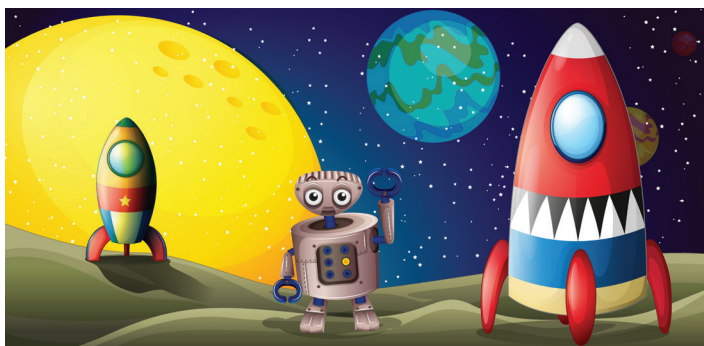
Powiedz dzieciom, że jest to gra o nowej planecie, która nazywa się Id. Na tej planecie żyje wiele śmiesznych zwierząt. Żyją tam Oki (narysuj 3 proste zwierzęta z rogami). Ale na planecie Id żyją też inne zwierzęta, nie tylko Oki. Narysuj kolejne 3 proste zwierzęta, ale bez rogów — nie mów, jaka jest różnica między nimi, a Okami. Następnie narysuj kolejne 6 zwierząt (niektóre z rogami, inne bez). Następnie poproś dziecko, by na nowym rysunku wskazało Oki.

### Walory edukacyjne

Umiejętność dostrzegania wspólnych cech i wyciągania wniosków jest kluczem do analitycznego myślenia.

### Dodatek

Gdy czytacie lub rozmawiacie, wymieniacie także cechy charakterystyczne — np.: wszystkie ssaki karmią swoje młode mlekiem, wszystkie ptaki mają pióra.







## Zabawa M-19

### Opis zabawy

Przygotuj karty z cyframi oraz karty ze znakami matematycznymi i połóż je na stole. Karty ze znakiem plus oraz karty ze znakiem minus należy położyć obok.

Każdy gracz, po kolei, bierze dwie karty z cyframi i jedną kartę ze znakiem plus lub minus. Zadanie polega na dodaniu wartości obu kart. Najwyższa suma wygrywa. Jeśli ćwiczyacie odejmowanie, wygrywa najmniejsza różnica.

### Walory edukacyjne

Umiejętności matematyczne trzeba ćwiczyć, ćwiczyć, ćwiczyć... — ale najlepiej ćwiczyć w zabawie!

### Dodatek

W grze można używać kostki i 30 monet. Po rzucie kostką gracz bierze tyle monet, ile oczek wypadło na kostce. Kto po 10 rzutach ma najwięcej monet?







## Zabawa M-20

### Opis zabawy

W zabawie uczestniczą osoby, które przebywają w tym samym pomieszczeniu i każda osoba staje się zwierzęciem. Jedna osoba staje się psem, inna — słońmiem, a jeszcze kto inny — królikiem.

Zabawa polega na przekazywaniu wymyślonej piłki i podawaniu nazwy zwierzęcia swojej i osoby, której przekazujemy piłkę. Np.: „tygrys do konia”. Osoba, która otrzymała piłkę postępuje w ten sam sposób i mówi na przykład: „koń do jeża”. Kluczowym elementem w zabawie jest zapamiętanie nie tylko zwierzęcia, które się wybrało dla siebie, ale także zwierząt, które wybrały pozostałe osoby.

### Walory edukacyjne

Wspomaga pamięć i koncentrację.







## Zabawa M-21

### Opis zabawy

Pójdźcie na spacer i zaproponuj polowanie na kształty.

„Ile znajdziesz trójkątów? Ile kół?” (znaki drogowe, koła samochodów, kierownice, opony, kołpaki).

Potem bawcie się w polowanie na kształty w sali przedszkolnej. Narysuj podstawowe kształty na białej kartce papieru. Gdy dziecko znajdzie dany kształt, stawia przy nim kreskę.

### Walory edukacyjne

Jest to doskonałe ćwiczenie wprowadzające rozpoznawanie i liczenie zbiorów. Rysujemy cztery kreski pionowe, co piąta kreska służy do przekreślenia wcześniejszych czterech — dzięki temu kreski grupują się w zbioro po pięć.

### Dodatek

Gdy jesteście na wycieczce, szukajcie podstawowych kształtów, a także kształtów w konkretnych kolorach. Na przykład: „Kto widzi zielony trójkąt?”.









## Zabawa M-22

### Opis zabawy

Jeśli dziecko umie liczyć, ale nie rozróżnia jeszcze wszystkich liczb (na przykład myli liczbę 27 z liczbą 72), zaproponuj polowanie na liczby. Zapisz wybraną liczbę na kartoniku i poproś dziecko, by odszukało taką liczbę w domu.

Zacznij od liczb mniejszych niż 30, które dziecko może znaleźć na kalendarzu ściennym. Następnie zapisuj liczby, które dziecko może odnaleźć na pudełkach, etykietach, na stronach książki lub na stronach czasopism. Weź kalendarz i załóż dowolną liczbę. Jaka to liczba?

### Walory edukacyjne

Jest to kolejny sposób na pokazanie rzeczywistego doświadczania matematyki w życiu.

### Dodatek

Jeśli dziecku podoba się gra, zachęć, by samo zaproponowało i zapisało liczbę, na którą będziesz „polować”. Możecie „polować” razem.







## Zabawa M-23

### Opis zabawy

Dzieci w wieku szkolnym, które uczą się pisowni nowych słów, zachęcaj do stosowania zasady „popatrz, zakryj, napisz, sprawdź”.

Popatrz uważnie na nowe słowo i zapamiętaj, co widzisz.

Zakryj słowo, by nie było go widać.

Napisz słowo z pamięci, mówiąc je po cichu do siebie. Rozbij je na części (syłaby).

Sprawdź, czy napisane słowo jest poprawne.

Jeśli słowo nie zostało dobrze napisane, nie poprawiaj go, lecz powtórz ćwiczenie od początku.

### Walory edukacyjne

Pisanie słów tworzy w pamięci dzieci wzorzec pisania.

### Dodatek

Wielu dzieciom pomaga próba „zobaczenia” słowa. W tym celu zamykają oczy zanim zaczną pisać z pamięci.







## Zabawa M-24

### Opis zabawy

Przygotuj dwa przedmioty i zastanówcie się wspólnie z dziećmi, w jaki sposób te dwa przedmioty są do siebie podobne np.: pytanie: Jakie widzisz podobieństwo między kółkiem zębatym a grzebieniem?



Odpowiedź: oba przedmioty mają zęby i oba są potrzebne. Zwykle jest więcej odpowiedzi niż jedna — celem zabawy jest zachęcenie do twórczego i logicznego myślenia. W zabawie ze starszym dzieckiem, można podawać pary dowolnych słów — zadaniem jest obmyślenie możliwego połączenia obu przedmiotów. Doskonale rozwija zdolność twórczego myślenia.

### Walory edukacyjne

Kluczem do twórczego myślenia jest szukanie związków, które mogą z początku nie być oczywiste.

Kilka pomysłów:

Przedmioty:

Cechy wspólne:

filiżanka/konewka

można do nich nalać wodę,  
można wylewać wodę, mają uchwyt

kotek/dziecko

małe, dużo śpią, wiercą się

orzęł/tygrys

polują, są silne

czekolada/kino

przyjemne, lubią je dzieci

wiatr/woda

poruszają przedmioty (np. koło młyńskie, wiatrak)

bułka/biskopt

jadalne, z mąki, na literę b

nóż/nożyce

tną, ostre

### Dodatek

Można łączyć słowa z rysunkami. Można także łączyć dwa przedmioty.





## Zabawa M-25

### Opis zabawy

Dzieci w wieku trzech, czterech lat bardzo lubią bawić się w sklep. Można kupić kasę sklepową, monety i banknoty do zabawy, metki, a nawet małe opakowania po produktach. Takie zabawki to doskonały prezent na trzecie urodziny. Oczywiście, dziecko może się także bawić pustymi opakowaniami po prawdziwych produktach, a metki można wykonać własnoręcznie. Powiedz dzieciom, że niektóre owoce sprzedawane poza sezonem są drogie. Wytłumacz też, na czym polega dobra cena.

### Walory edukacyjne

**Zakupy stanowią doskonały wstęp do zrozumienia roli pieniędzy i do ćwiczenia matematyki — uczą też dziecko właściwie korzystać z kieszonkowego.**

### Dodatek

Weź dwie monety jednogroszowe i powiedz, że razem mają taką samą wartość, jak jedna moneta dwugroszowa.

Naucz też dziecko wartości monet 5 gr, 10 gr, 20 gr oraz 50 gr.









## Zabawa M-26

### Opis zabawy

Należy przygotować tarczę podobną do tarczy przedstawionej na ilustracji. Każdy gracz zamyka oczy i ołówkiem dotyka tarczy. Każdy gracz zapisuje liczbę na swojej kartce. Gdy gracz „nie trafi” w tarczę, próbuje jeszcze raz. Gdy zostanie „trafiona” kolejna liczba, zadaniem gracza jest podać sumę tej liczby i liczby poprzedniej.

### Walory edukacyjne

Umiejętności matematyczne trzeba ćwiczyć... w zabawie! Dlatego warto wprowadzić tę zabawę, jak tylko dziecko pozna zapis liczb.

### Dodatek

W podobny sposób można odejmować — na początku od 10, a potem od 20.







## Zabawa M-27

### Opis zabawy

Poproś dziecko, by rozejrzało się po sali i opisało wszystko, co widzi. Dziecko wymieni na początku tylko kilka podstawowych przedmiotów, więc należy podpowiedzieć także pozostałe rzeczy i powiedzieć, że widzimy wiele rzeczy, ale często ich nie zauważamy! To samo ćwiczenie można wykonywać pod czas wycieczki.

Daj dziecku zdjęcie z czasopisma i poproś, by dokładnie się mu przyjrzało. Następnie odłóż zdjęcie i poproś, by dziecko opowiedziało wszystko, co zapamiętało. Podpowiadaj. Na przykład: „Ile było samochodów? W co pani była ubrana?”.

Poproś też, by dziecko zamknęło oczy i przypomniało sobie, w co jest ubrany kolega lub ile okien jest w sąsiedniej sali.

### Walory edukacyjne

Koncentracja wymaga uważnego przyglądania się, a przy tym jest kluczowym elementem potrzebnym do zapamiętywania.

### Dodatek

Gdy dziecko przypomina sobie zdjęcie, możesz podkreślić wagę systematyczności — należy przyglądać się zdjęciu od lewej strony do prawej i od góry do dołu.











## Zabawa M-29

### Opis zabawy

Przygotuj jadłospis na tablicy albo na kartce papieru. Poproś dziecko, by pokolorowało jadłospis — im śmieszniej, tym lepiej. Jeśli dziecko nie umie wszystkiego przeczytać, narysuj odpowiednie rysunki.

Daj dziecku jednogroszowe monety i zapytaj, co zamawia. Ile to kosztuje? Czy dziecko ma wystarczająco dużo pieniędzy, by kupić wybraną potrawę?

### Walory edukacyjne

To świetna zabawa i prawdziwa matematyka.

### Dodatek

Wymyślajcie bajki o robakach przychodzących do restauracji i zamawiających obrzydliwe potrawy. Dzieci bardzo lubią takie bajki.









## Zabawa M-30

### Opis zabawy

Naucz dziecko, w jaki sposób robi się szaszłyki z warzyw i owoców.

Podczas wykonywania poszczególnych czynności, opowiadaj o tym, co robicie: „W jednej ręce trzymasz drewnianą szpadkę, a drugą nakłuwasz ćwiartkę pomidora. Świetnie! Przesuń warzywo i teraz nakłuj kawałek ogórka”. Gdy dziecko radzi już sobie z nakłuwaniem, wprowadzaj trudniejsze wersje tej zabawy:

1. Zrób kolorowy szaszłyk, połóż go przed dzieckiem jako wzór i poproś, by wykonało taki sam.
2. Narysuj na kartce rząd kolorowych plamek – zadaniem dziecka jest kolejne nakłuwanie warzyw w kolorach zgodnych z sekwencją przedstawioną na rysunku.
3. Podaj dziecku jedynie słowną instrukcję.

### Walory edukacyjne

**Czytanie i pisanie to umiejętność odtwarzania sekwencji znaków kolejno od lewej do prawej.**







## Zabawa M-31

### Opis zabawy

Wizyty w sklepach dają wiele możliwości poznawania świata. Policzcie wszystkie zawody, które wykonują pracownicy sklepu: sprzedawca, kontroler, sprzątaczką, rzeźnik, piekarz, kierowca. Zapytaj dziecko, jaki zawód jest najciekawszy i jaką pracę chciałoby wykonywać. Pytaj dziecko, co by robiło, gdyby było strażakiem, policjantem, bibliotekarzem itp.

### Walory edukacyjne

Tak rozmawiaj z dziećmi, by interesowały się wszystkim, co się wokół nich dzieje.

### Dodatek

Szukaj ciekawych zawodów.







## Zabawa M-32

### Opis zabawy

Do uczenia matematyki można także wykorzystać numery rejestracyjne samochodów. Na początku, zachęć dziecko do rozpoznawania cyfr. Następnie możecie dodawać poszczególne cyfry lub odejmować je.

Starsze dzieci mogą podawać dwucyfrowe lub trzycyfrowe liczby znajdujące się na rejestracjach:

„55-78” lub „23-478”.

### Walory edukacyjne

Matematyka staje się o wiele łatwiejsza, jeśli jest zabawna i można ją wykorzystać w praktyce. Jeśli na spacerze lub wycieczce często wykorzystujecie ćwiczenia matematyczne jak najczęściej proponuj, by dzieci same wybierały gry na dany dzień.

### Dodatek

Litery z tablic rejestracyjnych możecie wykorzystać do wymyślania wyrazów.







## Zabawa M-33

### Opis zabawy

Przygotuj trzy pojemniki (na przykład trzy puste pudełka po jogurcie lub trzy plastikowe kubeczki) oraz mały przedmiot, który można łatwo pod nimi ukryć — może to być moneta lub piłeczka.

Umieść przedmiot pod kubeczkiem, wyraźnie pokazując dzieciom, pod którym kubeczkiem będzie się on znajdować. Następnie zmień ułożenie kubeczków i zapytaj: „Pod którym kubeczkiem znajduje się moneta?”.

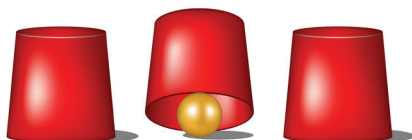
Zamieniajcie się rolami, by każde dziecko ukrywało przedmiot pod kubeczkiem.

### Walory edukacyjne

Jest to przyjemna zabawa ucząca koncentracji.

### Dodatek

Pokaż dzieciom przedmiot (np. klucz) i powiedz: „Schowam ten klucz”. Pokaż, gdzie będzie leżał klucz i odczekaj chwilę, by dzieci skupiły uwagę. Następnego dnia zapytaj: „Gdzie jest klucz?”.









## Zabawa M-34

### Opis zabawy

Pokaż dzieciom dowolną ilustrację i wspólnie opowiedzcie, co się na niej znajduje. Podpowiadaj im, o czym ma mówić. Na początku nadajcie obrazkowi ogólną nazwę, np. „Zima”.

Potem poszukajcie różnych szczegółów i opiszcie je słowami. „Na obrazku jest bałwan, pada śnieg. Bałwan ma czerwony kapelusz i biało-czerwony szalik. Świeci słońce”.

Potnij obrazek na kilka części i poproś dzieci, by go ułożyły. Podczas układania przyglądajcie się poszczególnym częściom, a Ty przypominaj dzieciom plan całego obrazka.

### Walory edukacyjne

Rozwija mowę czynną, pamięć i kojarzenie, uczy koncentracji uwagi, a także rozwija koordynację wzrokowo-ruchową.

### Dodatek

Warto układać gotowe układanki składające się z kilku dużych elementów, np. mega puzzle podłogowe, puzzle w ramce lub na kołeczkach.







## Zabawa M-35

### Opis zabawy

Poproś, aby każde dziecko wybrało ulubioną maskotkę – będzie ona Wędrowniczkiem. Podawaj Wędrowniczкови polecenia dotyczące tego, w jakim miejscu w sali ma się znaleźć i co zrobić, a następnie wspólnie prowadźcie maskotkę we wskazane miejsca, np.

„Wędrowniczku, usiądź na stoliczku!” – posadźcie maskotkę na stole;

„Wędrowniczku, zajrzyj do szafki!” – otwórzcie szafkę i zajrzyjcie do środka.

### Walory edukacyjne

Uczy określania miejsca i położenia w przestrzeni różnych przedmiotów.

### Dodatek

Zabierajcie Wędrowniczka na spacer: wspólnie zaglądnijcie pod ławkę, do piaskownicy, siadajcie na huśtawce.







## Zabawa M-36

### Opis zabawy

Zapytaj dzieci: „Co waży więcej: pół kilograma masła, czy pół kilograma cukru?”. Weź wagę. „Która pomarańcza jest najcięższa? Który ziemniak jest najcięższy? Które jabłko jest najlżejsze?”

O ile więcej waży ziemniak od winogrona? Jakie warzywo jest najcięższe? Który owoc jest najlżejszy? Która zabawka jest największa? Ile waży miś?”. Ważcie i mierzcie, co się da! Zróbcie tabelkę i porównajcie wymiary.

### Walory edukacyjne

Jest to dobre ćwiczenie wprowadzające zarówno pojęcie wagi, jak i wielkości.

### Dodatek

Dziecko poniżej czwartego roku myśli, że w wąskiej i wysokiej szklance jest więcej wody niż w niskiej i szerokiej o tej samej pojemności. Gdy ukończy cztery lata, pokaż, że jest inaczej!







## Zabawa M-37

### Opis zabawy

Najpierw układaj wzory z pionków. Ułóż pionki tak, jak przedstawiono na rysunku i zapytaj: „Jaki to jest wzór?”

W tym ćwiczeniu używajcie pionków pogrupowanych w słupki, kolejno: 2, 4, 6, 8 itd. Zawsze pytaj: „Jak trzeba położyć kolejny pionek?”

Układaj wzory uczące odejmowania, dodawania (np.  $2+2=4$ ,  $4+2=6$ ) i mnożenia razy 2 i 3, (np.  $2 \times 2=4$ ,  $2 \times 3=6$ ).

### Walory edukacyjne

Dziecko zauważa, że światem liczb rządzą wzory, które mogą być zabawne i ciekawe.

### Dodatek

Aby urozmaicić zabawę pokaż dziecku, że wzory występują w świecie liczb, a także w świecie cyfr.









## Zabawa M-38

### Opis zabawy

Narysuj na chodniku bardzo duży zegar z wszystkimi godzinami. Poproś dziecko, by stanęło na godzinie 12 i przechodziło po kolejnych godzinach, wymieniając je. Gdy dziecko zna już wszystkie godziny, staje ono na środku zegara i przeskakuje na dowolnie wybraną przez Ciebie godzinę. Za każde dziesięć prawidłowych odpowiedzi dziecko dostaje nagrodę.

Ćwiczenie można utrudnić, mówiąc „A teraz... jedna godzina wcześniej” albo „Jedna godzina później”.

### Walory edukacyjne

Im częściej dziecko uczy się matematyki, wykonując ćwiczenia ruchowe, tym szybciej się uczy.

### Dodatek

Podawania godziny można uczyć także w grze z kartami, na których zapisane są różne godziny (np.: 4:30), a zadaniem dziecka jest dopasowanie karteczki z rysunkiem zegara.







## Zabawa M-39

### Opis zabawy

W swoim otoczeniu szukajcie największych i najmniejszych przedmiotów. Możecie na przykład szukać największej i najmniejszej książki, największego i najmniejszego obrazu lub zdjęcia, największego i najmniejszego garnka, krzesła, kwiatka i okna. Na dworze możecie szukać największego i najmniejszego drzewa, kamienia lub krzaka.

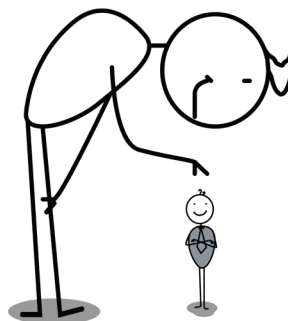
### Walory edukacyjne

**To ćwiczenie zachęca do obserwacji i pomaga dzieciom klasyfikować przedmioty ze względu na wielkość — jest to kolejna podstawowa zasada matematyki.**

### Dodatek

Można tę grę zmodyfikować i wymieniać rzeczy w kategoriach:

„duże, większe, największe” lub „małe, mniejsze, najmniejsze”.







## Zabawa M-40

### Opis zabawy

Przy użyciu stopera można rozwiązać poniższe zagadki:

- Ile podskoków/przewrotów można wykonać przez minutę? Najpierw postarajcie się zgadnąć. O ile się pomyliliście? Ile podskoków/przewrotów można wykonać przez dwie minuty?
- Ile czasu potrzeba, by wspiąć się na drabinkę? Ile czasu potrzeba na napełnienie wiadra wodą? Ile czasu potrzeba na napisanie imienia? Ile czasu zajmuje przejście dookoła pokoju? Ile czasu potrzeba na powiedzenie całego alfabetu? Najpierw postarajcie się zgadnąć. O ile się pomyliliście?
- Jak długo piórko spada na ziemię? A liść? A kawałek papieru toaletowego? A kamień?
- Ile czynności potraficie wykonać przez trzy minuty? Powiedzieć wierszyk? Policzyć do 100? Napisać alfabet od A do K?

### Walory edukacyjne

Jest to bardzo dobre ćwiczenie doskonalące umiejętność liczenia. Dzięki niemu, liczenie oraz pojęcie czasu staje się dla dziecka ważne i zabawne.

### Dodatek

Przy pomocy minutnika ucz dzieci odgadywać, w jakim tempie upływa czas. Potem pokaż dzieciom taką samą „jednostką” czasu na zegarze.







## Zabawa M-41

### Opis zabawy

Talię kart podziel na dwie części. Przed każdym graczem, na stole połów jedną część talii kolorem w dół. Po kolei, każdy odwraca jedną kartę i kładzie na środku.

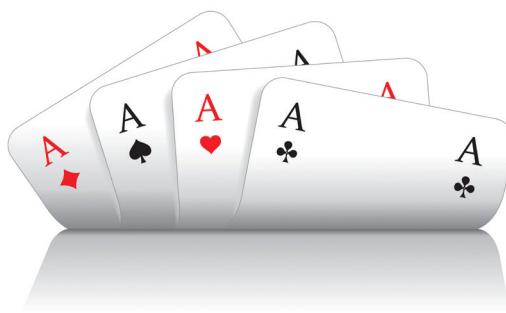
Gdy kolejno zostaną położone dwie takie same karty (dwie piątki lub dwa króle), każdy z graczy może powiedzieć „Zabieram!” i położyć rękę na ostatnio położonej karcie. Kto zrobi to pierwszy, zabiera w nagrodę wszystkie karty, które leżą kolorem do góry. Wygrywa osoba, która ma najwięcej kart po ustalonym czasie gry lub po wyłożeniu wszystkich kart do końca.

### Walory edukacyjne

Gra w karty pomaga dziecku szybko rozróżniać cyfry i rysunki.

### Dodatek

Dla ułatwienia, na początku możecie grać tylko kartami z figurami.









## Zabawa M-42



### Opis zabawy

Wersja 1: Powiedz, że wykonasz dwie czynności, a zadaniem każdego dziecka jest uważne obserwowanie. Na przykład, możesz najpierw dotknąć swojego ucha, a potem nosa. Potem powiedz dzieciom „Teraz ty” i ich zadaniem jest powtórzenie czynności. Gdy dziecko umie powtórzyć dwie czynności, należy dodać trzecią, a potem czwartą.

Wersja 2: Dotknij kolejno dwóch przedmiotów i po 5 sekundach poproś dziecko, by powtórzyło sekwencję w tej samej kolejności. Ćwiczenie będzie zabawniejsze, jeśli będziecie dotykać przedmiotów magiczną pamięciową różdżką (np. drewnianą łyżką!).

### Walory edukacyjne

To ćwiczenie pokazuje, że łatwiej zapamiętać rzeczy śmieszne i wyjątkowe, niż zwyczajne. Ta lekcja bardzo przyda się dzieciom.

### Zdanie dnia

Przy śniadaniu ustalcie, jakie słowo (lub zdanie) zapamiętacie danego dnia. Zdania powinny rozwijać słownictwo — np. „Siedem szmaragdowo zielonych żab skakało na liściach lilii wodnych”. W ciągu dnia wielokrotnie proś dzieci o powtórzenie zdania. Najpierw poproś o powtórzenie zdania po 30 minutach, a potem w odpowiednich odstępach czasu. Stopniowo zwiększaj liczbę zapamiętywanych słów i/lub odstęp czasu, po którym dzieci mają powtórzyć zdanie. Zdania powinny być wyjątkowe i bardzo zabawne. Jeśli dzieci uczą się obcego języka, można w tej zabawie wykorzystywać słówka z tego języka. W ten sposób ćwiczenie spełnia dwa zadania.

### Dodatek

Powiedz dzieciom, by wykonały trzy czynności, ale ich nie pokazuj — tylko powiedz, co dzieci mają zrobić. Powiedz, że będzie łatwiej, jeśli na głos (lub w myśli) powtórzą usłyszane instrukcje.





## Zabawa M-43

### Opis zabawy

Zaproponuj dzieciom zawody z dinozaurami:

„Liczcie od 20 do 0, a ja będę mówić słowo tyranozaur. Potem się zamienimy. Zobaczymy, kto więcej razy powie słowo tyranozaur”.



Należy zapisać na kartce papieru liczby od 0 do 20 od lewej strony do prawej. Zadaniem dziecka jest odszukanie liczby 20 i liczenie do zera. Gdy dziecko odlicza, mów przez cały czas słowo tyranozaur, a na oddzielnej kartce papieru zaznaczaj każde powiedziane słowo. Potem zamieńcie się rolami. To ćwiczenie można dowolnie zmieniać.

### Walory edukacyjne

Ćwiczenie doskonalące umiejętność liczenia.

### Dodatek

Można dowolnie zmieniać sposób liczenia. Na przykład:

1. Ile zapiszecie kolejnych cyfr, zaczynając od 1, gdy ja będę liczyć od 32 do 11?
2. Jak daleko zajdziecie, jak będę liczyć od 50 do 100?
3. Ile monet wrzucicie do kapelusza, jak będę odliczać od 38 do 18?

Potem zamieńcie się rolami.





## Zabawa M-44

### Opis zabawy

Zacznij zdanie: „Ziemniak to...”. Zaczekaj, aż wskazane przez Ciebie dziecko odpowie – zwykle w odpowiedzi usłyszymy: warzywo. Jeśli dziecko odpowie: „Jedzenie”, odpowiedź jest również prawidłowa. Jest to także okazja do rozmowy o tym, czym są różne kategorie.

Inne pomysły:

spódnica - ubranie

samolot - środek transportu

wołowina - mięso

złoto - metal

tenis - sport

trąbka - instrument muzyczny

kiwi - owoc i ptak

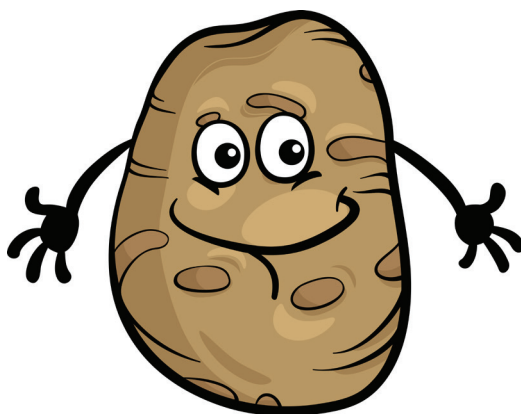
Rozpoczynając grę, naprowadź dzieci na sposób myślenia kategoriami, mówiąc na przykład: „Królik to zwierzę. A wróbel?”.

### Walory edukacyjne

Pomaga dzieciom zrozumieć, na czym polega klasyfikowanie i zachęca do logicznego grupowania elementów.

### Dodatek

W dalszej kolejności można wprowadzać dzieciom kolejne grupy: zawody, waluty, kraje, meble, owady, gady, rośliny itd.







## Zabawa M-45

### Opis zabawy

Gdy dzieci mają zadanie do wykonania, zaproponuj, by skończyły, zanim doliczysz do...

Przykład: „Umyjcie ręce, zanim doliczę do 20”.

„Poukładajcie zabawki w rzędzie, zanim odliczę od 10 do 1”.

### Walory edukacyjne

Zdziwisz się, jak szybko dzieci nauczą się liczyć dzięki tej prostej zabawie. Możesz w ten sposób nauczyć dziecko odliczać na przykład od 20 do 1, co 2 (liczby parzyste lub nieparzyste), a nawet co 3 — w ten sposób dzieci poznają podstawy mnożenia.

### Dodatek

Jeśli nie masz dla dzieci prawdziwego zadania, wymyśl coś śmiesznego na poczekaniu, np.: „Przejdźcie przez salę na palcach, zanim doliczę do ...”.

