



**Wyższa Szkoła Zarządzania i Administracji w Opolu**  
dot. projektu WND-POWR.02.10.00-00-7007/17  
„Efektywne wspomaganie to wyższa jakość edukacji”  
Konkurs POWR.02.10.00-IP.02-00-007/17

# Scenariusze zajęć rozwijające kompetencje matematyczno-przyrodnicze dla klasy 1

opr. Renata Najwer



**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



# Scenariusze zajęć rozwijające kompetencje matematyczno-przyrodnicze dla klasy 1

Cele ogólne :

- inspiracja, wskazówka, baza pomysłów do zabaw rozwijających kompetencje matematyczno-przyrodnicze
- poznanie zabaw integralnych, sprawdzenie wiedzy ucznia w formie zabawy, zabaw ruchowych, których stosowanie w czasie zajęć zaspokaja naturalną potrzebę ruchu dziecka.



# ĆWICZENIA/ZABAWY PROPONOWANE W SCENARIUSZACH?

## Przykładowe zabawy:

- zabawy ruchowe,
- zabawy w grupach/parach,
- zabawy dramowe,
- zabawy integracyjne,
- zabawy naśladowcze.



## Przykładowe ćwiczenia:

- rozmowy kierowane dotyczące danego tematu,
- ćwiczenia w liczeniu,
- ćwiczenia rozwijające logiczne myślenie (umiejętności takie jak: klasyfikacja, dostrzeganie zależności przyczynowo-skutkowych, dostrzeganie prawidłowości),
- ćwiczenia analizy i syntezy słuchowej.

## **BINGO MATEMATYCZNE**

Przybory: dwie kostki, karty z cyframi (0,2,4,5,7,8 i 0,2,8,3,6,4,)

Wybierz dziewięć dowolnych liczb od 0 do 20 i wpisz je w puste pola (9 pól) na przygotowanej kartce. Prowadzący rzuca kostkami, z wyrzuconych oczek układa i wypowiada działanie (bez podawania wyniku). Kiedy usłyszysz działanie, którego wynik to jedna z Twoich liczb – zakreśl ją w kółko. Gdy zakreślisz ostatnią spośród swoich liczb, krzyknij BINGO!

## EMOCJE

Przybory: kostka do gry z kartami: emocje.



Wesoły, smutny czy zły? W jakim nastroju jesteś dziś Ty?

Prowadzący rzuca kostką, uczniowie nazywają wyrzucane emocje.

Uczeń kończy zdanie

Jestem smutny gdy.....

Jestem wesoły gdy.....

Jestem zły gdy.....

Jestem zazdrosny gdy....

Cieszę się , gdy..

Wstydzę się , gdy....

## PUZZLE

Przybory: kostka do gry, kartki z owocami, koperty z dużymi puzzlami (obrazki z owocami takimi, jak na kostce)

Każdy owoc na kostce jest zakryty – dla ucznia widoczny może być mały szczegół.

Prowadzący rzuca kostką, zadaniem grupy jest odgadnięcie, jaki owoc kryje się za kartką.

OWOCE NASZYCH SADÓW

OWOCE EGZOTYCZNE

### **Pytania :**

- Na jaką głoskę zaczyna się nazwa tego owocu
- Podziel nazwę na sylaby
- Ile jest sylab
- Ile w nazwie jest samogłosek a ile spółgłosek
- Podaj słowo, które ma taką samą liczbę głosek, sylab.....

## **ZWIERZĘTA**

Przybory: kostka z obrazkami zwierząt

Ułóż jak najwięcej wyrazów z nazwami zwierząt, które rozpoczynają się pierwszą głóską z nazwy wyrzuconego zwierzęcia.

## ZAPAMIĘTAJ I ZRÓB

Przybory: 2 kostki do gry, obrazki: aparat, ser, foka, igła, buda, wilk, cyfry 1-6

Każdemu obrazkowi przyporządkowany jest ruch:

aparat - pajacyki,

ser - skłony,

foka - przysiady,

igła – wyskok w górę,

buda – krążenia ramion,

wilk – wykroki.

1. Uczniowie rzucają kostką, pozostali wykonują przypisany **ruch** do obrazka który został wyrzucony.
2. Wybrani uczniowie rzucają kostką z obrazkami i cyframi, następnie cała grupa wykonuje w kolejności ćwiczenia przypisane do obrazków z ilością powtórzeń, którą wskazywała kostka przy danym obrazku.



## **RYSUNEK GEOMETRYCZNY**

Przybory: 2 kostki, obrazki z cyframi 1-6 i figurami geometrycznymi ( np.6 x 4 figury.)

Każda grupa ma 4 rzuty, jednocześnie rzucają kostką z cyframi i figurami. Po wykorzystaniu rzutów otrzymują wyrzucone figury. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie geometrycznego obrazka.

## **DO 25**

Przybory: 2 kostki, 2 zestawy cyfr 1-6

Uczestników dzielimy na 4 grupy. Każda grupa rzuca kostkami. Za wyrzucenie pary otrzymuje 5 pkt, jeśli wyrzucą dwie różne cyfry nie otrzymują punktów. Wygrywa drużyna, która najszybciej zbiera np.25 pkt.

## **ZDANIA – CZYNNOSCI**

Przybory: kostki, karty z czynnościami

Prowadzący rzuca kostką, zadaniem uczniów jest ułożenie zdania do wyrzuconej ilustracji. Uczeń rzuca do kolegi i pyta z ilu wyrazów składa się to zdanie. Po odpowiedzi uczeń rzuca kostką i powtarza zadanie.

## **ZAWODY**

Przybory: kostki, karty z zawodami

Prowadzący rzuca kostką, zadaniem każdej grupy jest zapisanie jak największej ilości skojarzeń z wyrzuconym zawodem.

## **POŁOŻENIE PRZEDMIOTÓW**

Przybory: kostki, kartki z położeniem przedmiotów.

Każda grupa otrzymuje przedmiot i krzesło. Prowadzący rzuca kostką, zadaniem uczniów jest ustawienie przedmiotu przeciwnie do przedmiotu z obrazka.

## **Łańcuszek sylabowy**

Przybory: kostki, kartki z dowolnym obrazkiem.

Wybrane dziecko rzuca kostką. Nazwa obrazka jest pierwszym słowem w łańcuszku. Dzieli wyraz na sylaby .

- Kolejne dziecko wymyśla wyraz zaczynający się ostatnią sylabą podanego wcześniej wyrazu.
- Kolejne dziecko wymyśla wyraz zaczynający się ostatnią głóską podanego wcześniej wyrazu.

## **Dobieranie słów do kategorii**

Przybory: kostki, kartki z dowolnym obrazkiem.

Wybrane dziecko rzuca kostką.

W zależności jaki obrazek wyrzuci, musi podać słowo należące do wyrzuconej kategorii np.:

- obrazek warzywa- podaję nazwę innego warzywa
- obrazek emocji -podaję nazwę innej emocji.....



Dziękuję za  
uwagę.