**POMYSŁ NA LEKCJĘ**

**ROZWIJANIE KOMPETENCJI MATEMATYCZNYCH I LOGICZNEGO MYŚLENIA**

**KORZYSTANIE Z GIER PLANSZOWYCH I KODOWANIE**

**DLA DZIECI W WIEKU 3-4 LAT**

**Data: 10 października 2023 r**

**Imię i nazwisko nauczyciela: Beata Wypasek**

**Temat: Droga psa do domu” – gra planszowa.**

**Główne cele:**

- Rozwijanie umiejętności konstruowania prostych gier.

**Cele operacyjne:**

Dziecko:

- Próby zastosowania zasad początkowych i końcowych gry.

- Konwertuje w zakresie 3 lub 6.

- Podejmuje pierwsze próby przejścia tylu kwadratów, ile jest cyfr na kostce.

Metody według M.Kwiatowskiej:

- metody aktywne - zadania postawione dziecku do wykonania

- metody percepcyjne - metoda obserwacji i demonstracji

- metody werbalne - rozmowy; wyjaśnienia i instrukcje

**Formy pracy:**

z całą grupą, indywidualnie

**Zasoby dydaktyczne:**

Arkusze papieru, kartony kwadratowe - pola, kleje, kostki, pionki, gry

gry planszowe, kredki, tamburyn, ilustracje zwierząt.

**Kurs:**

**1. Powitajmy się rymem „Uścisnijmy dłonie”.**

**2. Zagadki „Zwierzęta”. Dzieci podają rozwiązanie zagadki lub wskazują je**

**ze zdjęć zwierząt, ilustrację danego zwierzęcia.**

**Ma długie uszy i puszyste futro.**

**Ze smakiem gryzie marchewki i liście sałaty. (Królik)**

**2**

**Idzie tak cicho, że nikt go nie słyszy,**

**i dlatego myszy bardzo się go boją. ...(kot)**

**Ogon dziękuje za rzucone kości. ...(pies)**

**Od nosa do ogona pokryte są łuskami.**

**Pływają pod wodą, więc nie mogą mówić. (ryba)\**

**Siedzi w kolorowej klatce i powtarza różne słowa.**

**Choć nie jest to odpowiednie dla ptaków, mówi ludzkim głosem. (papuga)**

**3. Gra ruchowa „Zwierzęta”.**

Dzieci zamieniają się w zwierzęta i poruszają się według wskazówek nauczyciela

z charakterystycznymi dźwiękami tamburynu: papugi - ruszaj ramionami i idź dalej

palce; króliki - skakać w podpartej pozycji siedzącej; koty - chodź na czworakach.

4. Porozmawiaj ze swoimi dziećmi o tym, czy lubią grać w różne gry i dlaczego. Nauczyciel

pokazuje różne gry planszowe.

**5. „Psia droga do domu” – budowanie gry planszowej.**

Nauczyciel wyjaśnia zasady budowy gry planszowej i pokazuje duży arkusz

papier, z którego zostanie wykonana plansza do gry po przyklejeniu przez dzieci pól. Nauczyciel

przykleja obrazek psa z napisem start i ilustracją przedstawiającą budę, która będzie metą i

zwraca uwagę dzieci na linię biegnącą przez prześcieradło, wzdłuż której będą znajdować się dzieci

przyklej kwadratowe kawałki papieru z konturem odcisku psiej łapy. Nauczyciel pokazuje

dodatkowe kwadraty z obrazkiem kostek (1-3) i płotem. Sugeruje to dzieciom

ustalono dodatkowe zasady gry, m.in. gdy pionek stoi na polu z kostką, dziecko może

przesuń się o dodatkową liczbę pól (od 1 do 3) do przodu lub jeśli stoisz, musisz poczekać na turę

na polu z płotem. Dzieci kolorują powstałe pole kredkami i przyklejają je na nim

arkusz.

**6. Gra w grę planszową.**

Nauczyciel przypomina nam o ustalonych przez nas zasadach gry. Dzieci biorą przygotowane

wcześniej grajcie w pionki i kości oraz grajcie w czteroosobowych grupach.