

SYLABOWE
PLANSZE
EDUKACYJNE

Scenariusze zabaw z planszą Sylabowe Miasteczko

grupy
przedszkolne



WiR

Opracowała:
Joanna Piasecka



– do stymulacji mowy
dzieci nazywają, opisują to, co widzą na
ilustracji (czynności, kolory, emocje itd.).

– do poszerzania wiedzy o świecie
ilustracja na planszy jest inspiracją do
rozmów o życiu w mieście.

– do rozwijania orientacji
przestrzennej, kompozycja ilustracji
umożliwia ćwiczenie relacji przestrzen-
nych (przyimki).

DO CZEGO
SŁUŻY?

– do ćwiczeń umiejętności matematycz-
nych i rozwijania spostrzegawczości
(Zadanie na dole planszy: *Ile jest?*).

– do nauki czytania
dymki uzupełniamy dowolną treścią.
Suchościerna powierzchnia planszy
umożliwia wielokrotne zapisywanie.



GRA PLANSZOWA

TEMAT: ZAKUPY

ORIENTACJA PRZESTRZENNA I LICZENIE
gra wspomaga naukę liczenia oraz
utrwała zasady poruszania się po
planszy

DO CZEGO
SŁUŻY?

Dzieci, wykonując zadania z poszczególnych pól gry:

- usprawniają komunikację językową (dialogi zakupowe),
- rozwijają logiczne myślenie (wykluczanie ze zbioru, kategoryzacje),
- doskonałą pamięć i koncentrację,
- ćwiczą liczenie w zakresie do 5,
- poszerzają wiedzę o otaczającym świecie.

1. DOKĄD MAM PÓJŚĆ?

CO ROBIMY?

Nauczyciel prezentuje plansze **Sylabowe Miasteczko**. Wskazuje i omawia budynki, jakie w nim się znajdują. Następnie zadaje dzieciom pytania.

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:
– uzupełnia swój słownik o nowe nazwy,
– rozwija logiczne myślenie.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

Najpierw nauczyciel omawia budynki na planszy:

To jest budynek biurowy. Budynek, w którym znajdują się biura, czyli pomieszczenia, w których wykonuje się pracę.

Obok niego stoi dom, w którym mieszka kot.

To jest sklep, w którym można kupić owoce i warzywa.

Dalej znajduje się kawiarnia. Można tu wypić kawę lub zjeść ciastko lub kupić lody.

Ostatni budynek to bank. W banku przechowywane są pieniądze.

Następnie zadaje pytania:

- Chciałabym kupić marchewkę. Dokąd mam pójść? (dziecko wskazuje sklep i powtarza jego nazwę).
- Potrzebuję wypłacić pieniądze. Dokąd mam pójść?
- Gdzie mieszkam? Dokąd mam pójść?
- Zapraszam Cię na lody. Dokąd powinniśmy pójść?
- Pracuję w biurze. Dokąd mam pójść?

2. ILE JEST?

CO ROBIMY?

Nauczyciel prosi, by dziecko zaznaczyło na planszy (mazakiem suchościernym) poszczególne elementy, a następnie policzyło je:

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:
– uczy się liczyć – ćwiczy umiejętności matematyczne,
– rozwija pamięć, logiczne myślenie, zdolność kojarzenia i skupienia uwagi.

PRZYKŁADY:

Nauczyciel prosi:

- Zaznacz wiaderka. Ile jest wiaderek?
- Zaznacz lody. Ile jest lodów?
- Zaznacz dynie. Ile jest dyni?
- Zaznacz koty. Ile jest kotów?
- Zaznacz chmurki. Ile jest chmur?
- Zaznacz ptaszki. Ile jest ptaszków?
- Zaznacz psy. Ile jest psów?
- Zaznacz ludzi. Ile jest ludzi?

3. CO ROBI?

CO ROBIMY?

Nauczyciel pyta dzieci:

- Co robi Pani w budynku biurowym?
- Co robi chłopiec, który ubrany jest w białą koszulę i czerwone buty?
- Co robi Pan w żółtej koszuli?
- Co robi Pani, która siedzi przy kawiarni?
- Co robi Pani w różowej bluzce?
- Co robi Pan w zielonym kombinezonie?

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:
– swobodnie wypowiada się na określony temat,
– gromadzi nowe słownictwo,
– uczy się odpowiadać na pytania typu: *Co robi?* – ćwiczy formy czasowników.

4. ZASTANÓW SIĘ I ODPOWIEDZ

CO ROBIMY?

Nauczyciel rozmawia z dziećmi o wydarzeniach przedstawionych na planszy.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

- Z jakiej okazji dziewczynka dostaje kwiaty?
- Po co Pan kupił dynię? Co z niej będzie robił?
- O czym czyta Pani?
- Jaki sok pije dziewczynka?
- Komu przygląda się czarny kot, siedzący na dachu?

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:

- rozwija wyobraźnię,
- swobodnie wypowiada się na określony temat,
- gromadzi nowe słownictwo,
- uczy się opowiadać,
- uczy się słuchać kolegi/koleżanki.

5. CO POWIESZ?

CO ROBIMY?

Nauczyciel rozmawia z dziećmi o zilustrowanych na planszy sytuacjach, gdzie postaci ze sobą rozmawiają, są to:

- pan sprzedający warzywa i klientka,
- dziewczynka i chłopiec dający jej kwiaty.

Zadaniem dzieci jest odegranie tych scenek w parach.

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:

- ćwiczy umiejętności komunikacyjne,
- rozwija mowę i poszerza słownictwo.

6. GRA PLANSZOWA "ZAKUPY"

CO ROBIMY?

Nauczyciel kładzie planszę na podłogę, przygotowuje kostkę i pionki do gry. W zależności od liczebności grupy:

- każde dziecko rzuca kostką,
- dzieci łączą się w pary lub małe zespoły i wspólnie pokonują kolejne pola planszy.

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:

- uczy się komunikacji w sklepie, używania zwrotów grzecznościowych,
- ćwiczy pamięć i logiczne myślenie,
- poszerza swoją wiedzę o otaczającym świecie.

