

SYLABOWE
PLANSZE
EDUKACYJNE

Scenariusze zabaw z planszą SYLABOWY PARK

grupy
przedszkolne



WiR

Opracowała:
Joanna Piasecka



PLANSZA SYLABOWY PARK

SYLABOWY PARK

wir

www.wir-sklep.pl

– do stymulacji mowy

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

– do poszerzenia wiedzy o świecie

ilustracja na planszy jest inspiracją do rozmów o formach spędzania wolnego czasu, roślinach i zwierzętach w parku.

– do rozwijania orientacji przestrzennej,

kompozycja ilustracji umożliwia ćwiczenie relacji przestrzennych (przyimki).

DO CZEGO SŁUŻY?

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

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



PLANSZA SYLABOWY PARK

START

META

GRA PLANSZOWA

TEMAT: W PARKU

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:

- doskonłą naukę czytania (czytanie sekwencji samogłosek),
- ucą się rozpoznawania kolorów,
- ćwiczą liczenie w zakresie do 5,
- poszerzają wiedzę o otaczającym świecie,
- ucą się współzawodnictwa i przestrzegania reguł gry.

1. ILE JEST?

CO ROBIMY?

Nauczyciel zadaje pytania, dzieci głośno liczą elementy na planszy.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

- Ile jest jeży?
- Ile jest żonkili?
- Ile jest wiewiórek?
- Ile jest psów?
- Ile jest kaczek?
- Ile jest ludzi w parku?
- Ile jest dziewczynek?
- Ilu jest chłopców?

CELE EDUKACYJNE:

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

2. GDZIE TO JEST?

CO ROBIMY?

Zadaniem dziecka jest opowiedzenie, co widzi na planszy. Następnie nauczyciel pyta:
Kto z Was spaceruje po parku?
Czym różni się Wasz park od tego z planszy?

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:
– swobodnie opisuje planszę,
– gromadzi nowe słownictwo.

3. CO ROBI?

CO ROBIMY?

Nauczyciel wskazuje na planszę i zadaje pytania o czynności.

PRZYKŁADY:

- Co robi pani w żółtej bluzce?
- Co robi chłopiec w zielonych spodkach?
- Co robi dziewczynka w różowej opasce?
- Co robi biały piesek?

CELE EDUKACYJNE:

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

4. ZWIERZĘTA W PARKU

CO ROBIMY?

Nauczyciel pyta dzieci:
Jakie zwierzęta można spotkać w parku?
Zadaniem dziecka jest wskazanie na planszy zwierząt. Dzieci wraz z nauczycielem dzielą nazwy zwierząt na sylaby.

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:
– poznaje różne zwierzęta mieszkające w parku,
– ćwiczy funkcję wzrokowo-słuchową i analizę dźwiękową.

5. BYSTRE OCZKO

CO ROBIMY?

Zadaniem dziecka jest odnalezienie i zakreślenie w kółko (pisakiem suchościernalnym) wskazanego przez nauczyciela elementu.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

Znajdź i zakreśl:

- sowę, dzięcioła, jeża, wiewiórkę, wiośło psa, kaczkę, żołądzia, okulary, słuchawki, wrotki, fartuszek, plecak, skakankę

CELE EDUKACYJNE:

Dziecko:

- rozwija umiejętność dłuższego skupienia,
- ćwiczy koordynację wzrokową.

6. KTO LUBI?

CO ROBIMY?

Nauczyciel pokazuje dzieciom postać na planszy i pyta: *Kto lubi...?* Dzieci, które lubią daną czynność siadają w środku koła.

PRZYKŁADOWE PYTANIA:

- Kto lubi słuchać muzyki?
- Kto lubi biegać?
- Kto lubi skakać na skakance?

- Kto lubi pływać łódką?
- Kto lubi jeździć na wrotkach?
- Kto lubi odpoczywać na ławce w parku?
- Kto lubi spacerować po parku?

3. GRA PLANSZOWA "W PARKU"

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:

- doskonalą naukę czytania (czytanie sekwencji samogłosek),
- uczy się rozpoznawania kolorów,
- ćwiczy liczenie w zakresie do 5,
- poszerza wiedzę o otaczającym świecie,
- uczy się współzawodnictwa i przestrzegania reguł gry.

