

Wiesława Żaba-Żabińska

Scenariusze zabaw z kostką

Kolory

Fiszki w kolorach: czerwonym, niebieskim, żółtym, zielonym, czarnym i różowym.

Pomoce dydaktyczne: kostka, paski bibułki w takich kolorach jak fiszki, plansza do gry *Kolory*.

Cele: rozpoznawanie i nazywanie kolorów; wzmacnianie rozwoju emocjonalnego.

1. Nazywanie kolorów.

Nauczyciel ma fiszki w kolorach: czerwonym, niebieskim, żółtym, zielonym, różowym i czarnym.

Rozkłada fiszki przed sobą i mówi, co jest w danym kolorze. Dzieci wskazują odpowiednią fiszkę i nazywają kolor.

Np.

- *W tym kolorze jest słońce.*

Jedno dziecko wskazuje fiszkę w kolorze żółtym, a wszystkie dzieci podają nazwę koloru. Potem dzielą za nauczycielem nazwę koloru (żółty) rytmicznie, na sylaby. Analogicznie postępują w dalszych przypadkach.

- *W tym kolorze jest niebo w pogodny dzień.* (niebieski)
- *W tym kolorze bywa pomidor, jabłko, rzodkiewka.* (czerwony)
- *Taka jest trawa, są młode liście, jest kapusta.* (zielony)
- *Jest to ulubiony kolor dziewczynek.* (różowy)
- *W tym kolorze jest ziemia, noc, gdy nie świeci księżyc.* (czarny)



2. Zabawa z kostką.

Dzieci kolejno rzucają kostką; nazywają kolor, który wskazała. Cała grupa powtarza nazwę koloru na kostce, którą pokazuje rzucająca osoba. Potem osoby, które rzucały kostką, biorą sobie paski bibułki w wylosowanym kolorze.

- Tworzenie kół według kolorów wylosowanych na kostce.

Dzieci tworzą koła. W każdym kole są osoby, którym kostka wskazała ten sam kolor – mają paski bibułki w takim samym kolorze. Przypominają nazwy swoich kół, które pochodzą od nazw kolorów pasków bibułki. Są więc koła zielone, koła niebieskie, czerwone, czarne, różowe i koła żółte. Dzieci w kołach obracają się przy nagraniu skocznej melodii.

(Po opanowaniu nazewnictwa i rozpoznaniu tych sześciu kolorów można umieścić kartoniki z kolorowego kartonu w innych kolorach i powoli uczyć dzieci ich rozpoznawania i nazywania. Gdy kostka wskaże kolor, czterolatki powoli powinny określać, co jest w takim kolorze).

- Dla czterolatek możemy ułożyć prostą grę *Kolory*, której szkielet będzie się składał z kolorowych kół w takich kolorach jak fiszki na kostce. Potrzebne będą pionki w tych sześciu kolorach. Grać może sześcioro dzieci (lub sześć drużyn). Każde dziecko otrzymuje jeden pionek. Dzieci będą rzucać kostką. Gdy kostka wskaże ich kolor, przesuną się (swoją pionek) na najbliższe koło w tym kolorze. Wygrywa ta osoba, która najszybciej dojdzie do mety. Oczywiście, gdy kostka nie wskaże koloru pionka danego dziecka, to pionek stoi w miejscu. Schemat gry *Kolory* znajduje się w załączniku 1. na stronach 26–27.

Stany emocjonalne

Fiszki przedstawiające: złość, uśmiech, śmiech, smutek, strach, wstyd.

Pomoce dydaktyczne: kostka.

Cele: rozpoznawanie, naśladowanie i próby nazywania wybranych stanów emocjonalnych.

1. Rozpoznawanie stanów emocjonalnych po minach, gestach, jakie pokazuje nauczyciel.

Nauczyciel pokazuje miną, gestem, ruchem różne emocje. Dzieci naśladową go i próbują nazwać stan emocjonalny, jaki przedstawiał (*pani się złości, pani się smuci, cieszy się, boi się*). Jeżeli nie potrafią, nauczyciel sam nazywa przedstawione stany emocjonalne.

2. Rozmowa na temat emocji.

- Jak się czujecie, gdy zniszczy się wam zabawka?
Pokażcie mi minę, jaką wtedy macie.
- Jak się czujecie, gdy przyjdzie po was mama?
Pokażcie, jak się wtedy czujecie.
- A jak się czujecie, gdy coś zbroicie i mama lub pani patrzy na was?

Pokażcie, jak się wstydzicie.

- A jak się czujecie, gdy widzicie groźnego psa?

Pokażcie, jaką macie minę.

(Nauczyciel ostrzega przed zbliżaniem się do takiego psa, nawet jeśli jest uwiązany).

3. Rozmowa na temat różnych strachów, lęków dzieci.

- Czy jest coś, czego się boicie? Dlaczego?

Nauczyciel mówi, że czasami dzieci coś sobie wyobrażają, a to tylko jest cień czy też jakieś odbicie.

- Słuchanie rymowanki.

Przy słowach *A sio*, dzieci naśladują ruch odganiaania, np., jak przy odganiu owada.

Nie bój się uwiązanego psa

ani w pokoju ciemności.

Na świecie jest wiele, wiele radości.

Przełoń te strachy – a sio, a sio!

I wszystko lepiej będzie ci szło.



4. Zabawy z kostką.

Dzieci rzucają kostką i nie pokazują, co wyszło, tylko pokazują minę, jaką ma buzia, którą wskazała kostka. Pozostałe dzieci naśladują tę minę i starają się nazwać emocje, które ona wyrażała.

Warzywa

Fiszki przedstawiające: bakłażan, brukselkę, brokuł, patison, cukinię, kalarepę.

Pomoce dydaktyczne: kostka, plansza do gry *Warzywa*, kartoniki do gry *Bingo!* przedstawiające: *bakłażan, brukselkę, brokuł, patison, cukinię, kalarepę*, kartoniki z nazwami warzyw: *bakłażan, brukselka, brokuł, patison, cukinia, kalarepa*, kartoniki wielkości fiszek (9,5 cm x 9,5 cm), na których dzieci będą rysowały warzywa.

Cele: rozpoznawanie i nazywanie mniej znanych warzyw; rozwijanie słuchu fonematycznego; wspomaganie rozwoju emocjonalnego; przestrzeganie reguł gry; rozwijanie umiejętności czytania; rozwijanie sprawności manualnych.

1. Zapoznanie z kostką.

Nauczyciel śpiewa rymowankę na melodię piosenki *Mam chusteczkę* i pokazuje na kostce obrazki warzyw wymienionych w rymowance.

*Mam ja kostkę z warzywami
dużo mniej znanymi,
nie ma pora ni selera,
nie ma nawet dyni.
Jest bakłażan i brukselka,
brokuły, patison,
kalarepka i cukinia,
one także tu są.*



2. Zabawy z kostką.

- Dzieci rzucają kostką. Dzielą na sylaby nazwę warzywa, którego obrazek wskazała kostka. Pozostałe dzieci mówią całą nazwę.
- Dzieci rzucają kostką i nie pokazują innym, jaki obrazek wskazała kostka. Opowiadają o warzywach, których obrazki zostały wskazane, nie podając ich nazw. Pozostałe osoby odgadują, o jakie warzywo chodzi.
- Dzieci rzucają kostką. Określają pierwszą i ostatnią głoskę w nazwie obrazka wskazanego na kostce.
- Dzieci grają w prostą grę *Warzywa*. Nauczyciel przygotowuje po jednym obrazku każdego warzywa z kostki (może skorzystać z obrazków warzyw na kartach do gry *Bingo!* dla starszych przedszkolaków) i kostkę z obrazkami warzyw.

Grać może sześcioro dzieci (lub sześć drużyn). Każde dziecko wybiera sobie kartonik z jednym z warzyw, który układa na starcie gry. Kartonik będzie symbolizował pionek. Dzieci rzucają kolejno kostką. Żeby rozpocząć grę, dziecko musi wyrzucić na kostce obrazek wybranego przez siebie warzywa. Jeśli tak się stanie, to przekłada swój kartonik z warzywem na najbliższy obrazek tego samego warzywa na szkieletcie gry. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do obrazka swojego warzywa na mecie. Schemat gry *Warzywa* znajduje się w załączniku 3. na stronach 30-31.

- Dzieci rzucają kostką i wskazują umieszczony na tablicy wyraz – nazwę obrazka, który wskazała kostka (jest to ćwiczenie dla dzieci, które znają litery).
- Można ogłosić konkurs na najładniejszy obrazek warzywa. Dzieci rysują warzywa na kartkach wielkości gotowych fiszek. Najlepiej, gdyby kartki były z kartonu. Obrazki te można wykorzystać do ćwiczeń.

Postacie w różnym położeniu

Fiszki przedstawiające postać: pochyloną w prawą stronę, stojącą na jednej nodze, leżącą z nogą uniesioną do góry, schyloną do przodu, leżącą z nogami uniesionymi od góry, pochyloną w lewą stronę.

Pomoce dydaktyczne: kostka, nagranie muzyki dyskotekowej, tamburyn.

Cele: naśladowanie ruchów nauczyciela; rozwijanie pamięci – wzrokowej i ruchowej.

1. Zabawa ruchowo-naśladowcza *Tak jak ja*.

Dzieci stoją w rozsypce. Przed nimi znajduje się nauczyciel, który wykonuje rytmiczne ruchy przy nagraniu muzyki dyskotekowej. Dzieci naśladowują ruchy nauczyciela, starając się to robić w miarę dokładnie.

2. Słuchanie rymowanki; naśladowanie przez dzieci wymienionych w niej czynności.

*Pływam, biegam, podskakuję,
ciężko w ruchu się znajduję.
Tu posprzątam, tam rozrzucę,
poprzyglądam się, przykucnę.
Tam coś zerwę, tu podrzucę,
poprzez ruch się życia uczę.*

(dzieci biegną w miejscu)



3. Zabawy z kostką.

Dzieci do rzutu kostką są wybierane za pomocą wyliczanki:

*Raz, dwa, trzy,
teraz kostką
rzucasz ty!*

- Dzieci rzucają kostką. Przyjmują taką pozycję, jaką wskazała kostka. Pozostałe osoby ją naśladowują.
- Wybrane dziecko rzuca kostką trzy, cztery razy. Za każdym razem pokazuje rysunek, jaki wskazała kostka. Dzieci starają się zapamiętać pozycje przedstawione na rysunkach. Po zakończeniu rzutów przedstawiają je w takiej kolejności, jak wskazała kostka (ćwiczenie pamięci wzrokowej).
- Kostkę można wykorzystać do zabawy *Figurki*.

Dzieci poruszają się po sali odpowiednio do dźwięków tamburynu. Podczas przerwy w grze zatrzymują się i patrzą, jaki obrazek na kostce pokazuje nauczyciel. Przyjmują wtedy przedstawioną na nim postawę. Dźwięki tamburynu zapraszają do dalszego poruszania się po sali... itd.

Stany emocjonalne

Fiszki przedstawiające: złość, radość, zazdrość, smutek, wstyd, strach.

Pomoce dydaktyczne: kostka, obrazki (zdjęcia wycięte z kolorowych gazet): *skradającego się tygrysa; burzy; ogrodu z kwiatami; lwa goniącego, np. małą gazelę; dużego, ładnie opakowanego prezentu; lasu zniszczonego przez huragan.*

Cele: określanie swojego nastroju za pomocą obrazka buzi; kojarzenie emocji z obrazkiem (zdjęciem) przedmiotu, zwierzęcia, rośliny; wypowiedanie się na temat emocji; określanie, kiedy występują; naśladowanie miną, gestem danych emocji; rozwijanie pamięci słuchowej.



1. Rundka z kostką.

Dzieci siedzą w kole. Podają sobie kostkę, mówiąc: *Wesoły, smutny, zły. W jakim nastroju jesteś ty?* Pytane dziecko pokazuje rysunek buzi, który odzwierciedla jego aktualny nastrój. Mówi rymowanek i podaje kostkę następnej osobie.

2. Kojarzenie nastroju z obrazkiem (zdjęciem) przedmiotu, rośliny, zwierzęcia. Nauczyciel umieszcza na tablicy obrazki (zdjęcia wycięte z kolorowych gazet): *skradającego się tygrysa; burzy; ogrodu z kwiatami; lwa goniącego, np. małą gazelę; dużego, ładnie opakowanego prezentu; zniszczonego przez huragan lasu*. Dzieci mówią, co przedstawiają obrazki (zdjęcia), a później określają, jakie emocje wzbudzają w nich przedstawione sytuacje.



3. Zabawy z kostką.

- Kostkę wykorzystujemy do rozmowy na temat emocji.

Nauczyciel pokazuje kolejne buzie z obrazków z kostki i wspólnie z dziećmi nazywa przedstawione na nich emocje: strach, złość, wstyd, zazdrość, smutek, radość. Potem pyta:

- Kiedy się złościśmy? (Kiedy ktoś lub coś nie pozwala nam robić tego, co chcemy, dostać tego, czego potrzebujemy lub gdy ktoś chce nam wyrządzić krzywdę).
- Kiedy się smucimy? (Gdy żegnamy się z czymś, co straciliśmy, albo gdy godzimy się z tym, że niektórych rzeczy nie będziemy mieli).
- Kiedy się boimy? (Gdy czujemy zagrożenie, strach chroni nas przed nim, bo każe nam krzyczeć, uciekać, chować się lub walczyć).
- Kiedy się wstydzimy? (Gdy różnimy się czymś od innych i oni dają nam to odczuć; gdy nie spełniamy czyichś oczekiwań, nadziei; gdy przyłapano nas na czymś niewłaściwym).
- Kiedy zazdrościmy? (Czegoś, co mają inni; co potrafią zrobić lub jacy są – pojawiają się wtedy u nas złość lub smutek, możemy czuć jedno i drugie).
- Kiedy się cieszymy? (Różne osoby cieszą różne rzeczy, zdarzenia...).
- Dzieci rzucają kostką; nie pokazują obrazka, który ona wskazała, tylko przedstawiają miną, gestem daną emocję. Pozostałe osoby naśladują daną minę i starają się nazwać przedstawioną emocję.

4. Nauka rymowanki.

Uczymy dzieci rymowanki, żeby zrozumiały, że odczuwanie emocji to coś naturalnego, i przeżywa je każdy człowiek. Niepokojące jest tylko nieodczuwanie emocji.

*Emocje ma każdy z nas
i to naturalne.*

*Złość, smutek, radość
często przepelnia nas,
zdarza się, że strach,
wstyd nas ogarnia.*

Kolory

Fiszki przedstawiające kolory: różowy, brązowy, fioletowy, pomarańczowy, szary, granatowy.

Pomoce dydaktyczne: kostka, piłka, plastelina w takich kolorach jak fiszki, przykrywkę do słoików, kartoniki wielkości fiszek (9,5 cm x 9,5 cm), które dzieci będą kolorowały na wybrane kolory.

Cele: rozpoznawanie i nazywanie kolorów; kojarzenie przedmiotów, roślin, zwierząt z danym kolorem; dostrzeganie rytmu w ciągu przedmiotów w określonym kolorze i kontynuowanie go; rozwijanie umiejętności malowania; rozwijanie sprawności fizycznej.

1. Zabawa *Czarny parzy.*

Dzieci stoją w kole; w jego środku znajduje się nauczyciel z piłką. Rzuca on piłkę do wybranych dzieci i mówi nazwy kolorów. Dzieci łapią ją, powtarzają nazwę koloru i odrzucają piłkę. Gdy usłyszą nazwę: *czarny*, wtedy dziecko, do którego jest rzucona piłka, nie powinno jej złapać. Gdy jednak złapie, odpada z zabawy.

2. Zabawa *Ciąg kolorów.*

Dzieci mówią kolejno nazwy różnych kolorów do momentu, aż ktoś już nie poda nazwy.



3. Zabawy z kostką.

- Dzieci rzucają kostką; podają nazwy przedmiotów, roślin, zwierząt w kolorach, które wskazała kostka (brązowym, różowym, fioletowym, pomarańczowym, szarym, granatowym).

- Do każdego koloru przyporządkowany jest ruch:

różowy – podskoki

granatowy – przysiad

szary – czołganie

brązowy – chodzenie na czworakach

fioletowy – karuzela (siad na podłodze, zgięte nogi uniesione nad podłogą, obracanie się poprzez odpychanie się rękami od podłogi)

pomarańczowy – stanie na jednej nodze.

Nauczyciel nazywa i pokazuje dany kolor oraz przypisany mu ruch. Potem dzieci rzucają kostką i wykonują ruch przypisany danemu kolorowi, a pozostałe osoby go naśladowują.

- Dzieci przygotowują sobie samodzielnie pomoc do gry – wypełniają plasteliną w takich samych kolorach jak na kostce pokrywki do słoików.

Potem siadają w kole.

W zależności od tego, jak dzieci radzą sobie z dostrzeganiem i kontynuowaniem rytmu, układamy różny ciąg kolorowych pokrywek.

Nauczyciel układa ciąg rytmiczny ze swoich kolorowych pokrywek. Optymalny to: szara pokrywka, pomarańczowa, fioletowa, brązowa, różowa, granatowa, szara ... (trzy sekwencje). (Jeżeli dzieci mają z tym problem, można ułożyć sekwencje trzelementowe lub czteroelementowe. Wtedy dzieci biorą tylko pokrywki w tych trzech, czterech kolorach). Dzieci nazywają kolejne kolory; mówią, jaki kolor powinna mieć kolejna pokrywka. Rzucają kostką. Osoba, której kostka wskaże ten kolor, dokłada swoją pokrywkę w tym kolorze. Następnie dzieci określają, jaką pokrywkę należy położyć dalej i, tak jak poprzednio, rzucają kostką. Komu kostka wskaże dany kolor, ten dokłada swoją pokrywkę... itd. Wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich pokrywek.

- Dzieci mogą pomalować kartoniki z kartonu, wielkości kieszonki na kostce, na inne kolory i stosować je w zabawie.