

Cu bunicii, la țară

ULBS

Titlul scenariului/denumirea jocului: Cu bunicii, la țară

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 6-7 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Numere (recunoașterea numerelor și asocierea unui set)

Scopul activității: Dezvoltarea unei înțelegeri fundamentale a estimării cantităților și a operațiilor

# Introducere

În acest joc, elevii determină numerele prin asocierea lor cu o mulțime de elemente. Animalele din joc trebuie să fie alese în funcție de numărul ales.

## Resurse:

Robot programabil sau jucărie: robotul este un robot mic și programabil care se deplasează în diferite direcții și la diferite distanțe.

Cărți: diferite animale domestice și păsări, o figură cu un băiat (Dan, nepotul) și alte cărți cu diferite alte obiecte de la țară.

Accesorii: scotch colorat pentru a face masa pe podea sau o hartă împărțită în pătrate de 15 cm sau o hartă din carton.

# O descriere detaliată a scenariului

La casa de la țară a bunicilor mei, sunt multe animale și păsări! Seara, toate se culcă împreună. Dan, nepotul, trebuie să verifice dacă toate animalele și păsările sunt în căsuța lor, gata de culcare. El știe câte sunt din fiecare, dar trebuie să numere dacă sunt toate acolo (pentru a asocia numărul cu numărul de animale).

# Pași

1. Elevii numesc animalele și numără câte sunt.
2. Elevii realizează o hartă mentală a drumului pentru a colecta animalele.
3. Apoi, ei programează robotul (sau pun săgețile în ordinea corectă).
4. Primul copil alege o carte cu un număr. De exemplu, numărul 2. Elevul se uită pe hartă și decide ce animale, toate la un loc, sunt în total 2. De exemplu, pot fi 2 vaci. Pentru a ajunge la cele 2 vaci, robotul trebuie să fie programat. Elevul verbalizează pașii pe care robotul trebuie să îi facă pentru a colecta cele două vaci.
5. Un alt copil alege cartea cu un alt număr. De exemplu, numărul 1. Elevul caută un animal care este unic. Apoi programează robotul să meargă la acel animal.
6. Jocul continuă până când toate animalele sunt duse la odihnă.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Dați instrucțiuni la începutul jocului!

Încurajați-i pe copii să vorbească cu voce tare atunci când gândesc!

Se pot lua în considerare numere mai mari. Acest lucru va face ca jocul să fie mai lung, așa că aveți grijă să vă luați suficient timp.

Lăsați copiii să facă greșeli. Să încerce din nou și să descopere eroarea face parte din joc!

Adăugați mai multe animale și complicați jocul.

Jucați jocul în echipe pentru a adăuga competiție, dacă aveți ca scop creșterea vitezei de rezolvare a sarcinilor!

# punerea în aplicare a scenariilor și alte resurse

* Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu.
* Există 5 cărți cu numerele 1, 2, 3, 4, 5, care corespund fiecărui animal.
* Elevii sunt provocați să ridice cărți cu numere cu ochii închiși. În acest fel, ei nu pot rezolva sarcina în avans. Fiecare sarcină va fi o surpriză, iar ei vor trebui să rezolve și să gândească cu voce tare rezolvarea.

# Variante ale scenariului/jocului

Același joc poate fi jucat în echipe sau prin trecerea ștafetei în aceeași echipă, dacă doriți să condimentați abordarea.

Puteți juca jocul cu animalele împrăștiate pe toată harta sau grupându-le într-un singur pătrat de pe hartă.