**Scenariusz zajęć**

**Które papiery są wartościowe?   
Odpowiedzi mamy już gotowe!**

**Przewidywane osiągnięcia ucznia**

Uczeń:

* aktywnie i twórczo uczestniczy w zajęciach, zgodnie współpracuje w zespole;
* doskonali umiejętność słuchania ze zrozumieniem i wypowiadania się na podstawie wysłuchanego tekstu;
* swobodnie wypowiada się na podany temat, odpowiada na pytania, odwołując się do tekstu i własnych doświadczeń;
* rozwiązuje zagadki i zadania logiczne;
* estetycznie wykonuje pracę plastyczną;
* posiada podstawową wiedzę o ważnych dokumentach i papierach wartościowych;
* wie więcej o polskich banknotach;
* wie, czym zajmuje się Polska Wytwórnia Papierów Wartościowych;
* śpiewa i porusza się w rytm muzyki;
* potrafi samodzielnie wykonać grę matematyczną i w nią zagrać.

**Uwaga!** Sytuacje dydaktyczne oznaczone symbolem **◙** można wykorzystywać w pracy z dziećmi sześcioletnimi.

**Potrzebne będą:**

* Czasopismo „Świerszczyk” nr 9/2025.
* Papierowe żetony.
* Koszyczek z zadaniami matematycznymi dostosowanymi do poziomu klasy.
* Pomoce do zadań matematycznych (figury geometryczne, kostki do gry, papierowe monety, centymetry krawieckie i klamerki, ołówki, karty z kropkami).
* Komputer z dostępem do internetu.
* Nagranie piosenki „Matematyczna gimnastyka”.
* Materiały plastyczne: bloki techniczne z kolorowymi kartkami, arkusze szarego papieru, pastele, pisaki, nożyczki, klej.
* Nagrody dla zwycięzców.

**Plan zajęć**

1. **◙ Zabawy powitalne**.
2. **◙ Trening spostrzegawczości** i opowiadanie historyjki obrazkowej.
3. **◙ Słuchanie i czytanie** opowiadania z podziałem na role, analiza głoskowa wyrazów.
4. **◙ Kształtowanie umiejętności** słuchania ze zrozumieniem i wypowiadania się na podstawie tekstu.
5. **◙ Zdobywanie wiedzy** na temat ważnych dokumentów i banknotów. Ćwiczenia spostrzegawczości, koncentracji oraz czytania ze zrozumieniem.
6. **◙ Zadania logiczne**, matematyczne, językowe i grafomotoryczne.
7. **◙◙ Zabawa ruchowo-naśladowcza** – improwizacje ruchowe przy muzyce.
8. **◙◙ Ćwiczenia spostrzegawczości** i grafomotoryczne.
9. **◙ Zadania inspirowane komiksem**.
10. **◙ Praca z opowiadaniem** „Ciepło-zimno” z rubryki „Wielkie Czytanie”.
11. **◙◙ Wykonanie klasowej gry matematycznej** – praca plastyczna.

**Przebieg zajęć**

**1. ◙ Wprowadzenie do zajęć – Świerszczykowo-matematycznych rozgrywek.** Nauczyciel wita dzieci uściskiem dłoni. Każdy uczeń losuje z koszyczka jedno działanie matematyczne i je rozwiązuje. Następnie uczniowie odczytują swoje wyniki i siadają w kole, ustawiając się w kolejności od najmniejszego do największego rezultatu. Nauczyciel informuje, że w czasie zajęć uczniowie będą zbierać żetony, które na koniec pomogą wyłonić zwycięzcę.

UWAGA! Poziom trudności działań matematycznych należy dopasować do poziomu klasy.

**2. ◙◙ Rozgrzewka – „Zwariowane litery”** Nauczyciel lub chętne dzieci czytają wiersz M. Strzałkowskiej „Od przybytku głowa nie boli!” (s. 22–23). Wszyscy wspólnie szukają liter, które utworzą hasło: **Zbieraj znaczki**. Uczeń, który najszybciej sobie poradzi, otrzymuje żeton.

**3. Zabawa matematyczna – „Tropiciele różnorodnych znaczków”**   
  
Potrzebne będą: figury geometryczne (np. wycięte z kartonu), kostka z figurami geometrycznymi.  
  
Dzieci siedzą w kole. Każde z nich losuje figurę geometryczną i ją nazywa. Następnie jedno z dzieci rzuca specjalną kostką z figurami geometrycznymi. Uczniowie, którzy mają figurę wskazaną przez kostkę, wstają, wykonują jedno okrążenie wokół koła i siadają na swoim miejscu. Osoba, która w danej rundzie wykona okrążenie najszybciej, otrzymuje żeton.

**4. ◙ Trening czytania ze zrozumieniem** Nauczyciel lub chętni uczniowie czytają rubrykę „Chcę wiedzieć więcej… o Polskiej Wytwórni Papierów Wartościowych” (s. 38–39). Następnie uczniowie, korzystając z internetu, wykonują polecenia:

* **„Polska forteca”**: wyszukują informacje, jak dzisiaj wygląda siedziba PWPW.
* **„Ważne dokumenty”**: sprawdzają, jak wygląda nitka zabezpieczająca w paszporcie.
* **„Banknoty do płacenia”**: wyszukują informacje, jak rozpoznać fałszywe banknoty.
* **„Banknoty do zbierania”**: oglądają zdjęcia banknotu kolekcjonerskiego „Chrzest Polski”.
* **„Bajkowe znaczki”**: sprawdzają, na czym polega hobby zwane filatelistyką.

**5. Zabawa matematyczna – „Podskocz tyle, ile…”**

Potrzebne będą: kostka do gry, papierowe monety.

Każde dziecko rzuca kostką do gry, układa przed sobą tyle papierowych monet, ile wypadło oczek, a następnie podskakuje tyle razy, ile wskazuje kostka. Zwycięzca rundy otrzymuje żeton.

**6. ◙◙ Ćwiczenia na spostrzegawczość i grafomotorykę** Uczniowie wykonują zadania z poniższych rubryk:

* **„Ukryte obrazki”** (s. 20): wyszukują kwiaty ukryte na znaczkach pocztowych.
* **„Znajdź różnice”** (s. 34): na czas szukają 15 szczegółów różniących obrazki przedstawiające Kartę Dużej Rodziny.
* **„Wyszukanka Łośka Tośka”** (s. 36–37): odnajdują fragmenty ilustracji i wykonują polecenie. Hasło: Ile pieniędzy ma Tosiek? (Rozwiązanie: 80 zł).
* **„Rysunkowo”** (s. 8-9): sprawdzają, której króliczej rodzinie przysługuje Karta Dużej Rodziny, i starannie kolorują bon kolekcjonerski.
* **„Znajdowanka”** (s. 16–17): wyszukują poszczególne elementy dyplomu.

**7. Zabawa matematyczna – „Przelicz”**

Potrzebne będą: karty z narysowanymi kropkami, kredki lub ołówek.

Dzieci pracują w parach. Każda para otrzymuje kartę pracy z narysowanymi kropkami po lewej stronie. Zadaniem dzieci jest policzenie kropek, a następnie narysowanie po prawej stronie monet i banknotów, których suma nominałów będzie odpowiadać liczbie kropek. Nauczyciel przyznaje żetony za poprawnie wykonane zadanie.

**8. ◙ Zadania w parach – krzyżówki** Uczniowie rozwiązują krzyżówki z działu „Krzyżówkowo”:

* **„Podpisujemy”** (s. 40), hasło: **Podpis elektroniczny**. Nauczyciel i uczniowie rozmawiają o tym, czym jest podpis elektroniczny oraz kto i gdzie może z niego korzystać.
* **„Płacimy”** (s. 41), hasło: **Banknoty obiegowe**. Nauczyciel i uczniowie rozmawiają o tym, czym są banknoty obiegowe.

*Dla dzieci sześcioletnich można przygotować powiększone ksero krzyżówek do wspólnego rozwiązywania*.

**9. Zabawa matematyczna – „Winda i stumetrowe wieżowce”**

Potrzebne będą: kostki do gry, centymetr krawiecki i klamerki.

Uczniowie w parach otrzymują kostkę do gry, centymetr krawiecki i dwie klamerki. Dzieci rzucają kostką i przesuwają swoją klamerkę w górę po centymetrze o tyle „pięter” (centymetrów), ile punktów wyrzuciły. Nauczyciel po chwili przerywa grę. Zadaniem uczniów jest określenie, kto „dojechał” wyżej. Zwycięzcy otrzymują żetony.

**10. ◙◙ Zabawa ruchowo-naśladowcza – „Matematyczna gimnastyka”** Uczniowie biorą udział w zabawie ruchowo-naśladowczej przy muzyce, korzystając z nagrania piosenki znalezionego uprzednio przez nauczyciela w internecie.

**11. ◙ Zadania inspirowane komiksem** Chętne dzieci głośno czytają komiks „Kotek Mamrotek – Znak wodny” (s. 14–15). Następnie każde dziecko samodzielnie wykonuje poniższe polecenia i zapisuje odpowiedzi na kartce:

* Wyszukuje w internecie, jak wygląda znak wodny w banknocie.
* Ogląda w internecie polskie banknoty kolekcjonerskie.
* Rysuje portmonetkę lub portfel, w którym można nosić banknoty.
* Układa co najmniej pięć wyrazów z liter zawartych w słowie „banknociki”. Nauczyciel przyznaje żetony za wykonane zadania.

**12. Zabawa matematyczna – „Dodaj i porównaj”**

Potrzebne będą: kostki do gry, po dwie dla każdego uczestnika, dwa ołówki na parę.

Dzieci siedzą w parach. Każdy uczestnik rzuca dwiema kostkami i sumuje liczbę wyrzuconych przez siebie oczek. Następnie druga osoba rzuca kostkami, sumuje liczbę oczek i układa z dwóch ołówków odpowiedni znak: <, > lub =, wskazujący jak jego wynik ma się do wyniku partnera. Zabawę powtarza się nieparzystą liczbę razy, a zwycięzca (osoba, której udało się więcej razy wyrzucić większą liczbę oczek w rundach) otrzymuje żeton.

**13. ◙ Praca z tekstem – rubryka „Wielkie czytanie”** Dzieci słuchają opowiadania Miry Rzeczko „Ciepło-zimno” (s. 42–46), czytanego przez nauczyciela lub chętnych uczniów. Następnie dzielą się wrażeniami i odpowiadają na pytania dotyczące tekstu, np.: *Co o poranku wspominał Bóbr Poligraf?*, *Co wydarzyło się podczas zabawy w „ciepło-zimno”?*, *Czy przeciwieństwa się przyciągają? Jakie były wymienione w tekście? Z kim umówił się Bóbr Poligraf? Gdzie mieli spędzić część urlopu?* *Co miał robić na urlopie Stefan? Jak motyle ładują swoje baterie? Co wiecie o ćmach i molach? Co po powrocie z urlopu robił Bóbr? Wyjaśnijcie zakończenie tekstu: jak je rozumiecie?* Nauczyciel inicjuje rozmowę na temat zawodu poligrafa. Na koniec uczniowie odpowiadają na pytania z rubryki „Prawda czy fałsz” (s. 47).

**14. ◙◙ Podsumowanie zajęć** Uczniowie przeliczają zdobyte żetony. Nauczyciel wyłania zwycięzców i wręcza nagrody. Następnie dzieci w grupach wykonują własne gry planszowe lub karciane – rysują je i zapisują zasady. Na pożegnanie wszyscy w kręgu tańczą i śpiewają piosenkę „Matematyczna gimnastyka”.

Bożena Kotasińska