
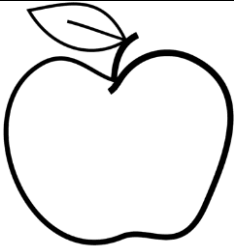
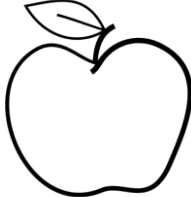

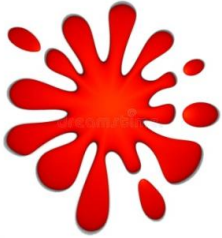




## Zabawy w kodowanie dla 3 latków

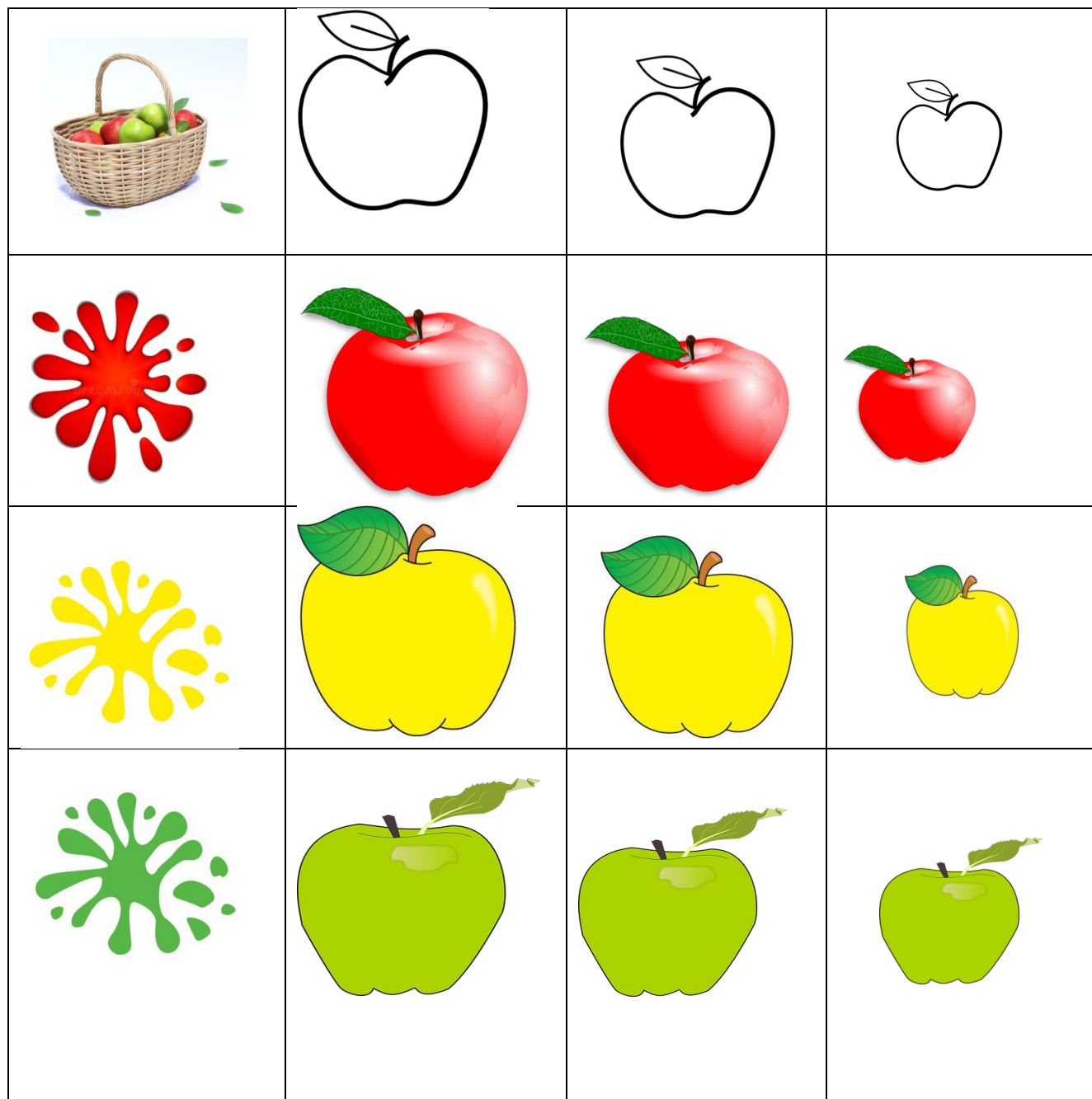
### 1. Zabawa "Co nam jesień w koszu niesie"

Nauczyciel przygotowuje mini maty do kodowania dla każdego dziecka oraz kartę (zalaminowana czysta kartka A4) z naklejonym za pomocą gumy, zestawem jabłek w trzech kolorach i wielkościach zgodnie z układem kodu na mini macie. Nauczyciel opowiada dzieciom, że Pani Jesień przyniosła w koszu jabłka i prosi aby dzieci ułożyły je w spizarni na półeczkach oznaczonych odpowiednim kolorem. Duże jabłuszka układamy pod kołem dużym, średnie pod kołem średnim, a małe pod małym. Nauczyciel wydaje polecenia:

- zabierzcie jabłuszko duże czerwone i poszukajcie miejsca dla niego na swojej macie.
- zabierzcie małe zielone jabłuszko i poszukajcie również dla niego miejsca na swojej macie.

Nauczyciel wydaje polecenia aż do momentu ułożenia przez dzieci wszystkich jabłek na macie.



Można przygotować kilka mini mat i zestawów kart w zależności od realizowanego tematu np. samochody, liście, piłeczki i różnie je modyfikować np. wskazywać wybrany kwadrat i prosić dziecko aby znalazło obrazek, który należy w nim umieścić. Zestawy można gromadzić w pudełku i bawić się nimi jak w każdą grę dydaktyczną.

## 2. Zabawa ruchowa "Kolorowe warzywa".

Dzieci otrzymują szarfy w trzech kolorach: czerwonym, zielonym i żółtym. Nauczyciel przygotowuje plansze z owocami: burakiem, sałatą i kukurydzą. Kiedy nauczyciel gra na tamburynie dzieci biegają, kiedy tamburyno milknie, nauczyciel prezentuje jedno z warzyw. Dzieci z szarfami zgodnymi z kolorem prezentowanego warzywa przybiegają do nauczyciela.

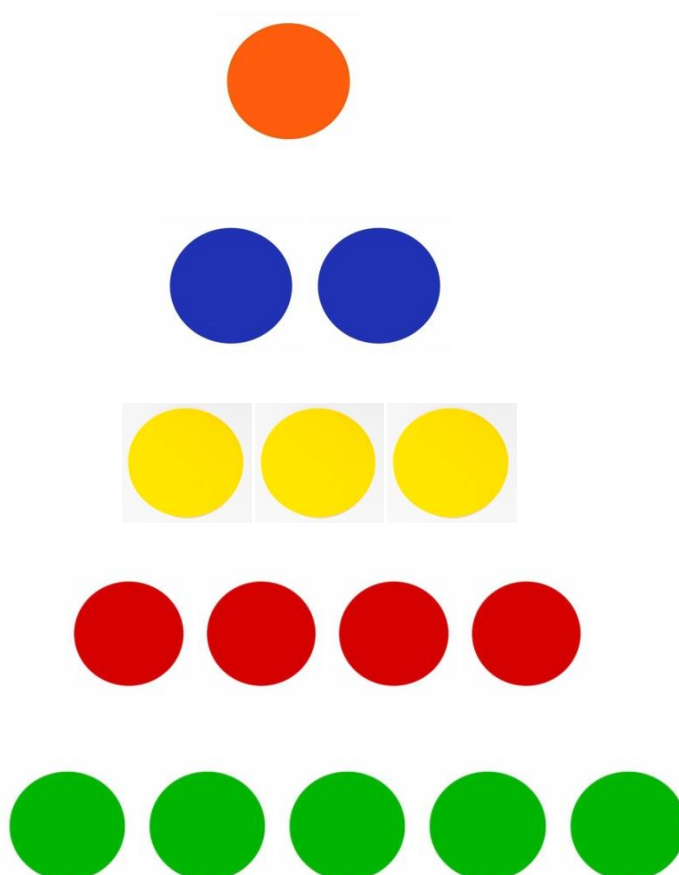
## 3. Zabawa ruchowa "Pojazdy"

Nauczyciel przygotowuje plansze z pojazdami: zielony samolot, czerwony samochód, żółty rower. Dzieci otrzymują szarfę w tych trzech kolorach. Kiedy nauczyciel gra na tamburynie dzieci biegają, kiedy tamburyno milknie nauczyciel prezentuje jeden z pojazdów. Dzieci, które posiadają szarfę w kolorze pojazdu naśladują sposób jego poruszania się omijając bez dotykania pozostałe dzieci, które stoją nieruchomo.

## 4. Zabawy z układanką mozaikową.

Dzieci otrzymują dziurkowane plastikowe plansze. Nauczyciel prezentuje wzór wydrukowany na kartce, który należy ułożyć z pionków - grzybków na planszy.

Np.

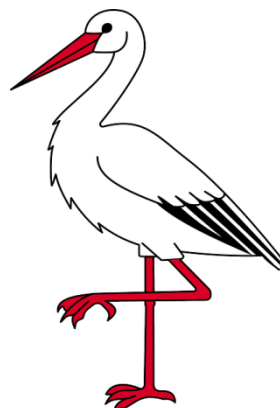
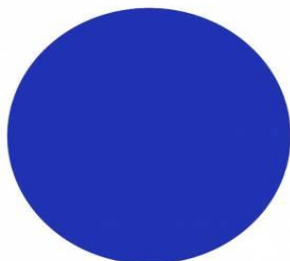
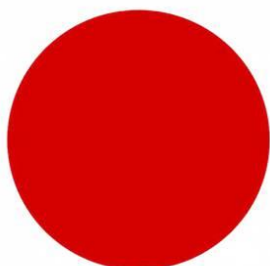
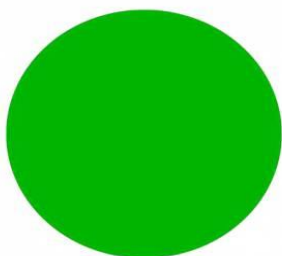


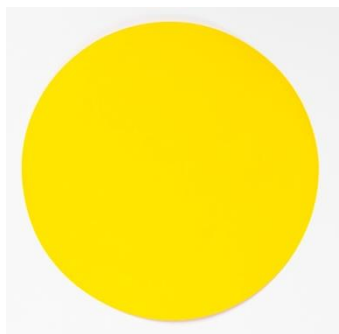
Dzieci układają, następnie sprawdzają czy ich obrazek jest zgodny ze wzorem i ewentualnie korygują błędy. Zaczynamy od prostych wzorów czasem je utrudniamy aż do tworzenia obrazów np. kwiatek, domek, łódka itp.

Analogiczne zabawy można przeprowadzać z użyciem kolorowych kubeczków, klocków, mozaiki geometrycznej, patyczków, plastikowych zakrętek itp.

### 5. Gimnastyczna gąsienica.

Nauczyciel układa na podłodze gąsienicę z dużych kolorowych obręczy. Na tablicy umieszcza instrukcję, na której przedstawione są w sposób umowny polecenia.





Dzieci ustawiają się w rzędzie i idą w rytm muzyki wchodząc do po kolei do obręczy rozłożonych na podłodze. Kiedy muzyka urywa się dzieci również się zatrzymują, sprawdzają w jakim kolorze jest obręcz w której stoją i wykonują ćwiczenia wg instrukcji:

- zielona obręcz - wykonujemy "pajacyki"
- czerwona obręcz - skaczemy jak piłeczki
- niebieska obręcz - stoimy na jednej nodze
- żółta obręcz - robimy koci grzbiet

Dzieci, które stoją poza obręczami kontrolują zgodność wykonywanych przez kolegów ćwiczeń z instrukcją znajdującą się na tablicy.