

MISTRZOSTWA EKO-PAMIĘCI - KLASA KONTRA NATURA

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Eko-memory



● CEL ZABAWY

Rozwijanie spostrzegawczości, pamięci i wiedzy przyrodniczej poprzez rywalizację i współpracę w oparciu o Eko-memory.

👥 GRUPA WIEKOWA

~ 7-12 lat

● CZAS TRWANIA

45–60 minut
(jedna lekcja) lub cykl tygodniowy

📍 MIEJSCE

szkolny ogród (przestrzeń z dostępem do tablicy Eko-memory)



WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

W naszej klasie ruszają wyjątkowe mistrzostwa przyrodnicze. Eko-memory to tajemnicza tablica natury – drzewa, liście, zwierzęta i ich ślady ukrywają się w obrotowych kostkach. Każdy z was stanie do wyzwania: kto najszybciej odkryje prawidłowe pary i zostanie Mistrzem Natury?

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ Ustawienie tablicy Eko-memory w widocznym miejscu
- ☐ Przygotowanie stopera (telefon, zegarek, aplikacja)
- ☐ Tabela wyników (flipchart/tablica)
- ☐ Kartki z imionami uczniów lub drużyn
- ☐ Marker do zapisywania czasów
- ☐ Ustalenie zasad fair play

AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

POJEDYNEK MISTRZÓW NATURY

10-15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Stoper
- ☐ Tabela wyników

INSTRUKCJA

1. Każdy uczeń podchodzi indywidualnie do tablicy.
2. Nauczyciel uruchamia stoper.
3. Zadaniem jest odnalezienie 10 poprawnych par (drzewo-liść, zwierzę-trop).
4. Uczeń wykonuje obroty kostek, szukając par.
5. Czas zostaje zapisany w tabeli wyników.
6. Najlepszy wynik tygodnia zostaje liderem klasy.

CEL EDUKACYJNY

Uczeń rozwija spostrzegawczość i rozpoznawanie zależności w świecie przyrody.

2

EKSPERYMENT ·

SZTAFETA EKO-ODKRYWCÓW

10-12 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Stoper
- ☐ Tabela drużynowa

INSTRUKCJA

1. Klasa dzieli się na drużyny 3-5 osobowe.
2. Każda osoba w drużynie wykonuje 2 pary i przekazuje kolejkę.
3. Drużyna działa na wspólny czas.
4. Kostki można obracać tylko po jednej turze.
5. Nauczyciel zapisuje czas końcowy.
6. Wygrywa drużyna z najlepszym wynikiem.

CEL EDUKACYJNY

Uczeń uczy się współpracy i odpowiedzialności za wynik zespołu.

3

EKSPERYMENT ·

ŁOWCA ŚLADÓW

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Karta „tropy zwierząt” (opcjonalnie)
- ☐ Stoper

INSTRUKCJA

1. Nauczyciel wskazuje konkretne zwierzę (np. lis, jeleń).
2. Uczeń musi znaleźć jego trop oraz dopasowane zwierzę.
3. Następnie odnaleźć odpowiadające drzewo lub środowisko.
4. Każde poprawne dopasowanie to punkt.
5. Błędne wybory nie są punktowane.
6. Liczy się czas i liczba poprawnych par.

CEL EDUKACYJNY

Uczeń poznaje powiązania między zwierzętami a ich środowiskiem.

4

EKSPERYMENT ·

EKO-REKORD TYGODNIA

10-20 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Tabela wyników klasowych
- ☐ Stoper

INSTRUKCJA

1. Raz w tygodniu wybrany uczeń bije rekord klasy.
2. Wykonuje 10 par na czas.
3. Wynik wpisywany jest do tabeli rekordów.
4. Każdy uczeń ma szansę poprawić swój wynik w kolejnych tygodniach.
5. Rekordy są porównywane w skali miesiąca.
6. Motywacja rośnie wraz z postępami klasy.

CEL EDUKACYJNY

Uczeń uczy się systematyczności i pracy nad własnym wynikiem.

5

EKSPERYMENT

KOD NATURY – TRYB DETEKTYWA

10-15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Lista zagadek (np. „szukaj drzewa z tym liściem”)
- ☐ Stoper

INSTRUKCJA

1. Nauczyciel podaje „kod przyrody” (np. liść dębu + ślad sarny).
2. Uczeń musi znaleźć oba elementy na tablicy.
3. Następnie dopasować je do właściwych par.
4. Każda poprawna kombinacja daje punkt.
5. Zadania mają różny poziom trudności.
6. Gra kończy się po rozwiązaniu wszystkich kodów.

CEL EDUKACYJNY

Uczeń rozwija logiczne myślenie i analizę zależności w przyrodzie.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Co było najtrudniejsze w szukaniu par?
- Czy lepiej pracowało się samemu czy w zespole?
- Jakie zwierzęta i drzewa zapamiętałeś najlepiej?
- Czy twój wynik poprawiał się z każdą próbą?
- Co pomogło ci znaleźć pary szybciej?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

✦ współpraca

✦ cierpliwość

✦ wytrwałość

✦ spostrzegawczość

✦ zdrowa rywalizacja

✦ poszerzanie wiedzy

✦ świadomość przyrodnicza

✦ szacunek dla przyrody

AKCESORIA I DODATKI

- 🍃 stoper (telefon/aplikacja)
- 🍃 tablica wyników (flipchart lub tablica suchościeralna)
- 🍃 markery
- 🍃 kartki z imionami/drużynami
- 🍃 opcjonalne karty z zadaniami i tropami
- 🍃 nagrody symboliczne (naklejki, dyplomy „Mistrza Natury”)