



ABC MAŁEGO KONSUMENTA

Scenariusze zajęć edukacyjnych o tematyce konsumenckiej

DLA DZIECI W WIEKU PRZEDSZKOLNYM



U·<·<

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów

Copyright 2025

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów
plac Powstańców Warszawy 1
00-950 Warszawa

prawakonsumenta.uokik.gov.pl

📷 ✕ 📺 @uokikgovpl

Materiały edukacyjne dotyczące znaku CE i bezpieczeństwa zabawek zostały zrealizowane przez Fundację ProPublika w ramach zadania „Prawa konsumenta – edukacja dzieci i młodzieży 2024-2025”, finansowanego ze środków Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów.



Spis treści

1. Wprowadzenie	4
2. Charakterystyka zajęć	8
3. Scenariusz zajęć „Jestem małym konsumentem”	11
4. Karty pracy do zajęć „Jestem małym konsumentem”	21
5. Instrukcja do gry „Sklepowe memo”	25
6. Scenariusz zajęć „Robimy przemysłane zakupy”	26
7. Karty pracy do zajęć „Robimy przemysłane zakupy”	37
8. Instrukcja do gry „Na zakupach”	48
9. Scenariusz zajęć „Tropimy znak CE”	49
10. Karty pracy do zajęć „Tropimy znak CE”	57
11. Instrukcja do gry „Detektywi znaku CE”	68
12. Scenariusz zajęć „Testujemy bezpieczeństwo zabawek”	69
13. Karty pracy do zajęć „Testujemy bezpieczeństwo zabawek”	76
14. Instrukcja do gry „Laboratorium zabawek”	87
15. Słowniczek pojęć konsumenckich	88
16. Rymowanki	89
17. Gry planszowe	90
18. Dyplom	92
19. Plakat	93
20. Podsumowanie	94



Konsumentem jest każdy z nas – niemal codziennie zawieramy mniejsze lub większe umowy, kupujemy produkty i korzystamy z usług. Nawet najmłodsze dzieci, które towarzyszą rodzicom w zakupach, uczestniczą w pierwszych sytuacjach związanych z byciem konsumentem. Przed ukończeniem 13 lat mogą one samodzielnie nabywać jedynie drobne rzeczy związane z bieżącymi sprawami życia codziennego, np. napoje czy pieczywo. Już wówczas jednak mogą mieć pierwsze doświadczenia związane z zarządzaniem swoim kieszonkowym, oszczędnościami oraz wywierać wpływ na decyzje zakupowe swoich rodziców.

Z wiekiem dzieci stopniowo uczestniczą w zawieraniu coraz poważniejszych transakcji, często w towarzystwie rówieśników. W wieku 13–18 lat mają już większą samodzielność, choć przy droższych zakupach nadal wymagana jest zgoda ich rodziców. Cały czas, ze względu na swój wiek, należą one do szczególnie wrażliwej grupy konsumentów.

Ważne jest kształtowanie świadomych i odpowiedzialnych postaw konsumenckich już na wczesnym etapie nauczania. Już wówczas dzieci mogą uczyć się podstawowych zagadnień związanych z kupowaniem, bezpieczeństwem produktów i ich oznakowaniem.

Dlatego też Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów (UOKiK) kieruje swoje działania edukacyjne również do najmłodszych konsumentów. Wychodzimy z założenia, że rozwijanie kompetencji konsumenckich oraz informowanie dzieci o przysługujących im prawach i obowiązkach ma fundamentalne znaczenie dla ich świadomego i odpowiedzialnego funkcjonowania na rynku w przyszłości.



Edukacja konsumencka polega na rozbudzaniu w dzieciach zainteresowania tą tematyką, tworzeniu pierwszych skojarzeń dotyczących bycia konsumentem oraz na budowaniu elementarnych kompetencji w tym zakresie. Najlepszym kontekstem dla tych działań są codzienne, proste sytuacje, których dziecko doświadcza zarówno w sklepie, jak i w domu.

Zgodnie z tymi założeniami UOKiK przygotował projekt **ABC Małego Konsumenta**, który łączy w sobie elementy tradycyjnych zajęć przedszkolnych z nowoczesnymi narzędziami edukacyjnymi.

O projekcie

Projekt edukacyjny ABC Małego Konsumenta skierowany jest do dzieci w wieku przedszkolnym, nauczycieli przedszkolnych, edukatorów i rodziców. Wpisuje się w założenia podstawy programowej wychowania przedszkolnego: „Współczesny przedszkolak funkcjonuje w dynamicznym, szybko zmieniającym się otoczeniu, stąd przedszkole powinno stać się miejscem, w którym dziecko otrzyma pomoc w jego rozumieniu”^{*}.

Cele projektu

Głównym celem projektu jest uświadomienie dzieciom, że są konsumentami oraz zapoznanie ich z najważniejszymi pojęciami takimi jak: konsument, paragon, reklamacja, przemysłane zakupy, znak CE oraz bezpieczeństwo zabawek.

^{*} Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. z 2017 r. poz. 356).

Projekt służy również:

- rozwijaniu w dzieciach podstawowych kompetencji konsumenckich,
- wprowadzaniu tematyki konsumenckiej do zajęć dydaktycznych na etapie edukacji przedszkolnej,
- zaangażowaniu w proces edukacyjny pośredników komunikacji: nauczycieli, edukatorów oraz rodziców i opiekunów,
- zapewnieniu nauczycielom przedszkolnym materiałów edukacyjnych, stanowiących pomoc w prowadzeniu zajęć.



Elementy projektu

Na potrzeby realizacji projektu ABC Małego Konsumenta przygotowaliśmy bezpłatne materiały edukacyjne: scenariusze zajęć, gry online oraz gry planszowe. Podstawowym założeniem przy ich opracowywaniu było połączenie tradycyjnych i nowoczesnych metod nauczania rekomendowanych dla dzieci w wieku 4–6 lat.

Scenariusze zajęć „Jestem małym konsumentem”, „Robimy przemysłane zakupy”, „Tropimy znak CE” oraz „Testujemy bezpieczeństwo zabawek” mogą być wykorzystywane zarówno przez nauczycieli i edukatorów wychowania przedszkolnego, jak i przez rodziców i opiekunów.

Nowoczesne narzędzia edukacyjne w postaci czterech gier online: „Sklepowe memo”, „Na zakupach”, „Detektywi znaku CE” oraz „Laboratorium zabawek” mogą stanowić uzupełnienie tradycyjnych form nauki i zabawy podczas zajęć przedszkolnych oraz w domu.

Dwie gry planszowe „Ale pary!” oraz „Małe memo” komplementarnie i całościowo nawiązują do projektu ABC Małego Konsumenta, stanowiąc urozmaicenie i dodatek do każdej proponowanej przez nas tematyki zajęć.

Zapraszamy do odwiedzenia strony malykonsument.uokik.gov.pl, na której zamieściliśmy wszystkie materiały edukacyjne przygotowane w ramach projektu.

Wstęp

Dzieci najlepiej uczą się poprzez zabawę – ta idea przyświecała nam podczas opracowywania scenariuszy zajęć i gier dla przedszkolaków. Zależy nam na zaangażowaniu dzieci w poznawanie pierwszych pojęć konsumenckich, nauce rozpoznawania znaku CE i bezpiecznych zabawek oraz zachęceniu ich do samodzielnego zdobywania nowych doświadczeń. Zabawy edukacyjne dostosowaliśmy do zainteresowań przedszkolaków oraz ich predyspozycji poznawczych.

Przygotowaliśmy materiały pomocne w prowadzeniu czterech 30-minutowych zajęć: „Jestem małym konsumentem”, „Robimy przemysłane zakupy”, „Tropimy znak CE” oraz „Testujemy bezpieczeństwo zabawek”. Można je dostosować do potrzeb grupy oraz dostępnego sprzętu. Gry opisane w scenariuszach zaprojektowaliśmy zarówno w wersji tradycyjnej, jak i online, dzięki czemu każdy może czerpać z nich wiedzę w najdogodniejszej dla siebie formie.

Odbiorcy:

Zajęcia skierowane są do dzieci w wieku 4–6 lat. Mogą być realizowane w przedszkolu lub w domu.

Prowadzenie zajęć:

Zajęcia mogą prowadzić nauczyciele, edukatorzy, rodzice lub opiekunowie.

Cele:

- zainteresowanie tematyką konsumencką,
- tworzenie pierwszych skojarzeń związanych z byciem konsumentem,
- nauka umiejętności identyfikacji znaku CE na różnych produktach,
- nauka wstępnego rozpoznawania bezpiecznych zabawek,
- aktywizowanie myślenia,
- rozwijanie praktycznych umiejętności przydatnych w codziennym życiu.

Tematyka zajęć:

Podczas zajęć dzieci dowiedzą się, kim jest konsument i gdzie robi zakupy, co to jest paragon i do czego służy. Dzieci nauczą się także, jak robić przemyślane zakupy, jak wygląda i co oznacza znak CE oraz jak rozpoznać uszkodzone zabawki i jak na to reagować.

Czas zajęć:

Przewidziany czas każdych zajęć to 30 minut. Zabawy zaproponowane w scenariuszu można jednak wydłużać i rozbudowywać o dodatkowe elementy. Przygotowane propozycje są proste w realizacji oraz atrakcyjne dla dzieci.

Co zawierają scenariusze zajęć:

Scenariusze zawierają dokładny opis przebiegu zajęć oraz materiały przydatne do ich przeprowadzenia. Ich elementem są również karty pracy, instrukcje gier manualnych oraz gier online. Materiałami pomocniczymi, ułatwiającymi realizację zajęć, są również: „Słowniczek pojęć konsumenckich”, „Rymowanki” oraz gry planszowe.

Forma zajęć:

Zbiorowa, indywidualna, pogładowa, karty obrazkowe, ćwiczenia rozwijające pamięć. Scenariusze zajęć zawierają gry i zabawy aktywizujące dzieci.

Wymagana wiedza:

Do przeprowadzenia zajęć wymagana jest podstawowa znajomość zagadnień konsumenckich. Warto zapoznać się również z definicjami najważniejszych pojęć znajdującymi się w „Słowniczku pojęć konsumenckich” oraz z instrukcjami gier.

Sprzęt i materiały potrzebne do realizacji zajęć:

W celu przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem gier online należy przygotować komputer lub tablet z dostępem do Internetu. Opcjonalnie można skorzystać z projektora lub multimedialnej tablicy interaktywnej.

Materiały przydatne do przeprowadzenia gier i zabaw:

- karty pracy,
- instrukcje gier online,
- gry planszowe.

Dodatkowe materiały:

- dyplom dla każdego uczestnika zajęć,
- plakat kampanii, który można wydrukować i umieścić na tablicy informacyjnej w placówce przedszkolnej,
- materiały metodyczne i dydaktyczne.

Gry planszowe oraz materiały metodyczne i dydaktyczne są dostępne do pobrania na stronie malykonsument.uokik.gov.pl



Scenariusz zajęć

„Jestem małym konsumentem”
z wykorzystaniem gry
„Sklepowe memo”

Temat:

„Jestem małym konsumentem”

Adresat:

Dzieci w wieku 4–6 lat

Czas trwania:

30 minut

Potrzebne materiały:

- komputer/tablet z dostępem do sieci na potrzeby gry online
- 3 kubeczki
- 4 figurki (w tym jedna zepsuta)
- 8 kart z ilustracjami lokali usługowych:

księgarnia, supermarket, stragan, sklep z zabawkami,
zakupy online, piekarnia, wózek z lodami, kwiaciarnia
– do pobrania w Kartach pracy, str. 22–23

- karty do gry „Sklepowe memo” (Karty pracy, str. 24)
- dowolny paragon ze sklepu lub gotowy paragon z Karty pracy, str. 23

Metody:

Czynna, oglądowa, słowna, aktywizująca.

Cele zajęć:

Dzięki zajęciom dzieci dowiedzą się:

- jak nazywają się miejsca, w których robi się zakupy,
- że dzieci również są konsumentami,
- do czego służy paragon,
- jak zachować się w przypadku uszkodzonego produktu.



Czas: 4 minuty

Wprowadzenie dzieci w tematykę zajęć. Prowadzący omawia doświadczenia dzieci związane z zakupami.

Prowadzący prosi dzieci, aby każdy zajął wygodne miejsce w kole. Następnie prezentuje dzieciom swoją bluzkę.

Zobaczcie, dziś jestem w takiej bluzce. Jak myślicie, skąd ją mam?

Dzieci odpowiadają.

Tak, kupiłem(-łam) ją w sklepie. A wy gdzie kupiliście swoje ubrania? Co jeszcze kupujecie z rodzicami?

Dzieci odpowiadają.

Każdy, kto robi zakupy, jest konsumentem. Wy również jesteście konsumentami, mimo że nie możecie jeszcze sami kupować. Towarzyszyście jednak swoim rodzicom w zakupach i często pomagacie im w wyborze różnych rzeczy.

A wiecie, że można robić zakupy, nie wychodząc z domu?

Dzieci odpowiadają.

Czy ktoś z was widział kiedyś, jak mama albo tata robi zakupy online? Jakiego urządzenia rodzice używają do zrobienia zakupów przez Internet?

Dzieci odpowiadają.

Tak, rodzice korzystają z komputera albo telefonu. Potrzebne jest urządzenie z dostępem do Internetu. Czy wiecie, w jaki sposób rodzice otrzymują zakupione rzeczy?

Dzieci odpowiadają.

Rzeczy zostaną przysłane w paczce. Rodzice otrzymują ją od kuriera, listonosza lub odbierają w wybranym punkcie, np. w automacie paczkowym.



Czas: 6 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nazwami miejsc, w których robi się zakupy. Poprzez grę dzieci utrwalają sobie te pojęcia.

Gdzie robimy zakupy?

Dzieci odpowiadają.

Zobaczmy, czy znacie nazwy miejsc, w których można robić zakupy. Zapraszam was do gry w „Puk, puk”.

Prowadzący rozkłada karty z ilustracjami różnych sklepów, w tym również sklepu online (Karty pracy, str. 22–23). Umieszcza je ilustracją do podłogi.

Czy ktoś z was zna tę grę? Nie? Popatrzcie.

Prowadzący puka palcem w odwróconą kartę. Podczas wykonywanej czynności mówi: *Puk, puk*. Następnie odkrywa kartę i pyta dzieci:

Czy wiecie, jak nazywa się to miejsce?

Dzieci odpowiadają.

Prowadzący zaprasza dzieci do udziału w zabawie. Wybiera dziecko, a po odwróceniu kolejnych kart prosi o odpowiedź.

Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nowymi technologiami. Podczas gry dzieci trenują spostrzegawczość, rozwijają zdolności zapamiętywania oraz percepcję wzrokową.

Widzę, że znacie już miejsca, w których można robić zakupy. A teraz pokażę wam grę online „Sklepowe memo”, w której będziecie mieli za zadanie znaleźć pary. Jestem ciekawy(-wa), jak sobie poradzicie.

Prowadzący zaprasza dzieci do stanowiska z komputerem. Uruchamia aplikację i przechodzi do instrukcji gry (Instrukcja do gry online „Sklepowe memo”, str. 25). Wszystkie dzieci zapoznają się z zasadami.

Alternatywą do gry online jest gra manualna „Sklepowe memo”.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z zasadami gry. Podczas rozgrywki dzieci trenują spostrzegawczość, rozwijają zdolności zapamiętywania oraz percepcję wzrokową.

Przygotowałem(-łam) dla was karty do gry w „Sklepowe memo” (Karty pracy, str. 24). Poszukamy wspólnie par.

Prowadzący pokazuje, jak wygląda para. Zakrywa karty, odwracając je ilustracją do podłogi. Dzieci po kolei zapraszane są przez prowadzącego do gry.

Zabawa rozpoczyna się od 1. poziomu, w którym na stole lub dywanie rozkładane są dwie pary. W dalszej części gry prowadzący zwiększa stopień jej trudności:

- 2. poziom składa się z 3 par obrazków,
- 3. poziom składa się z 4 par obrazków,
- 4. poziom składa się z 6 par obrazków,
- 5. poziom składa się z 8 par obrazków.

Na zakończenie gry prowadzący wyciąga z talii kart parę z ilustracją paragonu.



Czy wiecie, co to jest?

Dzieci odpowiadają.



To jest paragon – karteczka, którą otrzymujemy przy kasie od pani sprzedawczyni / pana sprzedawcy. Jest ona dowodem na to, że w tym miejscu kupiliśmy daną rzecz.

Co musimy zrobić, żeby coś kupić?

Dzieci odpowiadają.

Należy podejść do kasy i zapłacić. Po dokonaniu zakupu otrzymujemy paragon, na którym znajdują się najważniejsze informacje o naszych zakupach. Popatrzcie.

Prowadzący pokazuje, gdzie na paragonie znajduje się nazwa sklepu, miejscowość, nazwa produktu oraz cena.

Posłuchajcie rymowanki, którą dla was przygotowałem(-łam):

Kiedy zakupy zrobimy,
zawsze z paragonem ze sklepu wychodzimy.

My, przedszkolaki, pamiętamy,
że po zakupach paragony zabieramy.

Prowadzący powtarza rymowankę wspólnie z dziećmi.

W dalszej części materiałów znajduje się więcej rymowanek do wspólnego wykorzystania podczas zabawy (Rymowanki, str. 89).

Czas: 8 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z pojęciem reklamacji. Podczas zabawy dzieci dowiedzą się, do czego służy paragon oraz w jakich sytuacjach można skorzystać z reklamacji.

Teraz dowiedcie się, do czego może nam się przydać paragon. Zapraszam was do zabawy w „Uszkodzone”.

Wprowadzenie do zabawy

Czy zdarzyło wam się kiedyś, że zepsuła się zabawka? Np. odpadło koło w samochodzie albo popruła się ulubiona maskotka?

Dzieci odpowiadają.



Niestety zdarza się, że zabawka się zepsuje. Wtedy należy zanieść ją do sklepu, w którym została kupiona. Trzeba to zrobić wraz z paragonem, który dostaliśmy przy kasie. Sprzedawczyni / sprzedawca pomoże naprawić lub wymienić zepsutą zabawkę na nową. To się nazywa reklamacja.

Kto z was umie dzielić słowa na sylaby?

Dzieci odpowiadają.

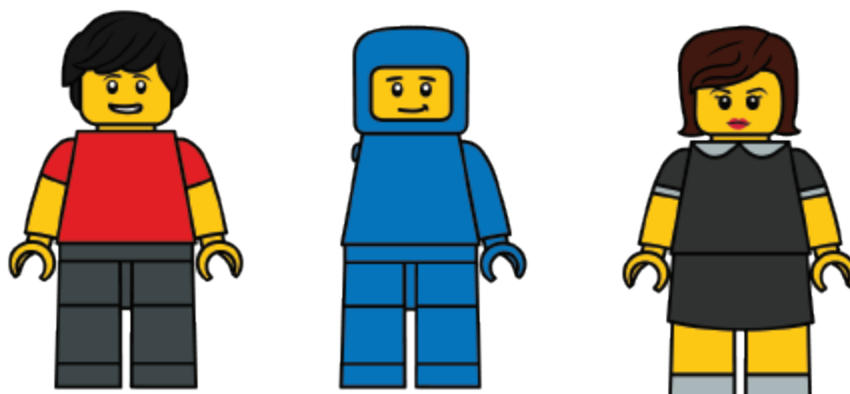
Spróbujmy razem podzielić słowo „reklamacja”. Dzieci wraz z prowadzącym mówią: re-kła-ma-cja (dodatkowo można klasnąć na każdą sylabę).

Ćwiczenie należy powtórzyć.

Prowadzący rozkłada przed sobą trzy kubeczki.



Popatrzcie, mam tu trzy figurki. Niestety jedna z nich jest uszkodzona. Waszym zadaniem jest ją odnaleźć i krzyknąć: „Re-klā-ma-cja!”, a ja wymienię figurkę na nową.



Prowadzący zaprasza dziecko do wspólnej gry. Wkłada figurki pod kubki, szybko zamienia je miejscami, a po zatrzymaniu dziecko wskazuje wybrany przez siebie kubek. Prowadzący podnosi go i sprawdza, jaka figurka została odkryta.

Reklamacja w sklepie nie jest tak szybka jak w naszej zabawie. Aby móc z niej skorzystać, musimy mieć ze sobą paragon. Pamiętajcie, paragon jest nam potrzebny do naprawy lub wymiany uszkodzonej rzeczy. Kiedy idziemy do sklepu w tej sprawie, sprzedawczyni lub sprzedawca poprosi nas o... (prowadzący przez kilka sekund oczekuje w milczeniu).

Prowadzący pokazuje paragon, dzieci mówią *Paragon*.

Czas: 2 minuty

Prowadzący podsumowuje zajęcia i wymienia pojęcia, których użył podczas zajęć.

Dziękuję wam za udział w zajęciach. Teraz już wiecie, w jakich miejscach można robić zakupy. Dowiedzieliście się również, że, podobnie jak wasi rodzice, jesteście konsumentami. Umiecie rozpoznać paragon oraz wiecie, do czego on służy. Poznaliście, czym jest reklamacja, dzięki której będziecie mogli naprawić daną rzecz lub wymienić uszkodzony produkt na nowy. Teraz wszyscy połóżcie dłonie na mojej dłoni i wspólnie zawołajmy: „Jestem małym konsumentem!”. Zapraszam do odebrania dyplomów.

Prowadzący rozdaje dyplomy (Dyplom, str. 92).





Karty pracy do zajęć

Jestem małym konsumentem

ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

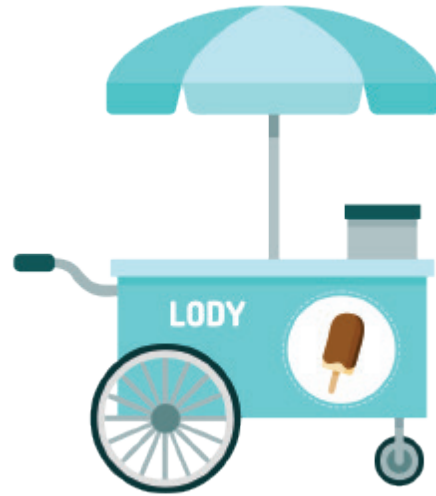
ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

ABC MAŁEGO
KONSUMENTA



ABC MAŁEGO
KONSUMENTA





Sklep spożywczy

Miejscowość: Paragonowo

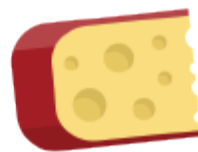
PARAGON FISKALNY

1. WODA	2 zł
2. SOK	5 zł
3. CHLEB	4 zł
4. JABŁKO	3 zł
5. JOGURTY	6 zł

SUMA: 20 zł

data: 1 czerwca 2025



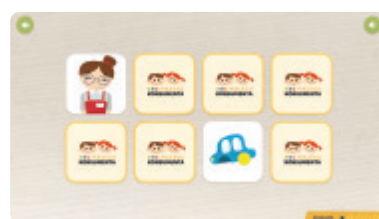


Gra składa się z pięciu poziomów. Na każdym poziomie zabawy na gracza czekają zakryte obrazki. Gdy wybierze on dowolny obrazek, karta obraca się. Wśród pozostałych obrazków gracz szuka drugiego do pary. Następnie szuka kolejnych par. Jeśli odkryte obrazki będą różne, karty odwracają się z powrotem i należy spróbować ponownie. Kiedy odszukane zostaną wszystkie pary z danego poziomu, gracz przechodzi do kolejnego, trudniejszego. Z każdym poziomem zwiększa się stopień trudności gry:

- 1. poziom składa się z 2 par obrazków,
- 2. poziom składa się z 3 par obrazków,
- 3. poziom składa się z 4 par obrazków,
- 4. poziom składa się z 6 par obrazków,
- 5. poziom składa się z 8 par obrazków.

Gra kończy się w momencie odszukania wszystkich 23 par znajdujących się na 5 poziomach.

Każdorazowe rozpoczęcie gry powoduje nowe, losowe ustawienie obrazków na wszystkich poziomach gry.



Scenariusz zajęć

„Robimy przemysłane zakupy”
z wykorzystaniem gry
„Na zakupach”

Temat:

„Robimy przemysłane zakupy”

Adresat:

Dzieci w wieku 4–6 lat

Czas trwania:

30 minut

Potrzebne materiały:

- komputer/tablet z dostępem do sieci na potrzeby gry online
- paragon
- lista zakupów
- karty z ilustracjami przedmiotów do zabawy „Lista zakupów”
- 6 list zakupów
- koszyk do złożenia
- karty z ilustracjami do gry manualnej „Na zakupach”
- banknoty i monety
- etykiety

Wszystkie materiały są do pobrania w Kartach pracy, str. 38–47.

Metody:

Czynna, oglądowa, słowna, aktywizująca

Cele zajęć:

Dzieci będą rozwijać umiejętności praktyczne. Dzięki zajęciom dowiedzą się:

- jak tworzyć listę zakupów,
- dlaczego warto robić przemysłane zakupy,
- czym jest paragon i do czego służy,
- czym jest reklamacja i kiedy możemy z niej skorzystać.



Czas: 4 minuty

Wprowadzenie dzieci w tematykę zajęć. Prowadzący omawia doświadczenia dzieci związane z zakupami.

Prowadzący prosi dzieci, aby każdy zajął wygodne miejsce w kole.

Czy robiliście kiedyś zakupy z rodzicami?

Dzieci odpowiadają.

Gdzie można zrobić zakupy?

Dzieci odpowiadają.

A co najbardziej lubicie kupować?

Dzieci odpowiadają.

Jak myślicie, czy lista zakupów jest pomocna w robieniu zakupów? Dlaczego?

Dzieci odpowiadają.

Lista zakupów pomaga nam pamiętać o rzeczach, które chcemy kupić, oraz chroni nas przed kupowaniem produktów, których wcale nie potrzebujemy. Proszę, odpowiedzcie mi na kilka pytań.

Jestem ciekawy(-wa), jak myślicie: Czy potrzebujemy wszystkiego, co znajduje się w sklepie?

Dzieci odpowiadają.

Nie potrzebujemy wszystkiego! Niektóre rzeczy mamy już w domu, a niektóre nie są nam po prostu potrzebne. Kiedy kupimy coś, z czego nie będziemy korzystać, to tracimy pieniądze, bo mogliśmy za nie kupić coś bardziej dla nas przydatnego. Mogliśmy też wrzucić je do skarbonki i zaoszczędzić. Niepotrzebne rzeczy marnują się i na koniec i tak wyrzucamy je do śmieci.

Czy warto zastanowić się w domu, co chcemy kupić, i podczas zakupów trzymać się przygotowanej listy?

Dzieci odpowiadają.

Tak, dzięki temu kupimy tylko to, czego naprawdę potrzebujemy.

Czy lista zakupów może nam pomóc zapamiętać, co chcemy kupić?

Dzieci odpowiadają.

Oczywiście, kiedy mamy zapisane na liście, czego potrzebujemy, to na pewno o niczym nie zapomnimy i nie kupimy rzeczy, które są nam niepotrzebne.

Czy robicie listę zakupów z mamą i tatą? Sprawdzicie następnym razem, czy to działa?

Dzieci odpowiadają.

To bardzo dobry pomysł, jestem ciekawy(-wa), jak wam pójdzie.

Czas: 6 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z listą zakupów. Podczas zabawy dzieci rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową. **Prowadzący** wprowadza pojęcie paragonu.

Dziś zaproszę was do zabawy w robienie zakupów. Gdy wchodzimy do sklepu, na półkach znajduje się wiele różnych produktów. Łatwo przy tym stracić głowę.

Mam ze sobą listę zakupów oraz rysunki rzeczy, których będziemy szukać (do gry należy użyć tylu kart z rysunkami, ilu jest uczestników; na liście zakupów należy wpisać nazwy wybranych rzeczy – Karty pracy, str. 38–40). Teraz zamknijcie oczy.

Prowadzący chowa karty z ilustracjami przedmiotów w zakątkach sali i wraca na miejsce.

Otwórzcie oczy i rozejrzyjcie się. W sali są pochowane karty z rysunkami różnych rzeczy, które można kupić w sklepie. Na mój znak niech każdy znajdzie jedną kartę.

Dzieci proszone są kolejno przez prowadzącego.

Po wykonanym zadaniu dzieci trzymają odnalezione karty.

Prowadzący wyciąga listę zakupów. Wraz z dziećmi sprawdza, czy wszystkie rzeczy z listy zakupów zostały odnalezione.

Na naszej liście znajdują się wszystkie odnalezione przez was przedmioty. Przy kasie dostajemy karteczkę ze spisem rzeczy, które kupiliśmy. Czy ktoś wie, jak ona się nazywa?

Prowadzący prezentuje paragon (Karty pracy, str. 38).



Paragon to karteczka, którą dostajecie przy kasie od pani sprzedawczyni / pana sprzedawcy. Jest ona dowodem na to, że kupiliście w tym sklepie różne rzeczy. Na paragonie znajdują się najważniejsze informacje o naszych zakupach. Popatrzcie.

Prowadzący pokazuje, gdzie na paragonie znajduje się nazwa sklepu, miejscowość, nazwa produktu oraz cena.

Po zrobieniu zakupów pamiętajcie o zabraniu paragonu z kasy. Teraz możecie sami sprawdzić, co się na nim znajduje.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nowymi technologiami. Podczas gry dzieci trenują spostrzegawczość i koordynację wzrokową.

Pokażę wam grę online „Na zakupach”, w której będziecie mieli za zadanie kupić tylko te rzeczy, które znajdują się na liście zakupów. Jestem ciekawy(-wa), jak sobie poradzicie.

Prowadzący zaprasza dzieci do stanowiska z komputerem. Uruchamia aplikację i przechodzi do instrukcji gry (Instrukcja do gry online „Na zakupach”, str. 48). Wszystkie dzieci zapoznają się z zasadami.

Alternatywą dla gry online jest gra manualna „Na zakupach”.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z zasadami gry. Dzieci trenują spostrzegawczość, koordynację wzrokową i usprawniają funkcje motoryczno-percepcyjne.

Popatrzcie, mam dla was przygotowane kartoniki z obrazkami, listę zakupów i koszyk na zakupy (Karty pracy, str. 41–44). Każdy z was otrzyma listę, na której znajdują się produkty. Musicie je odnaleźć. Bądźcie uważni! W waszych koszykach powinny znaleźć się tylko produkty z listy.

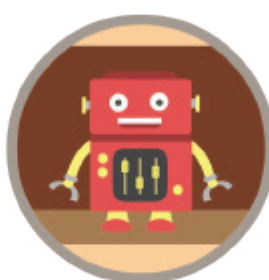
Dzieci siedzą w kole. Prowadzący rozkłada na środku kartoniki i wybiera sześć osób, którym rozdaje listy oraz koszyki. Dzieci poszukują produktów. Po wykonaniu zadania prowadzący wybiera kolejne osoby do zabawy. Pod koniec zadania każdy sprawdza, czy zawartość koszyka jest zgodna z listą zakupów.

Jeśli ktoś ma nieprawidłowy produkt, prowadzący pyta:

Czy to na pewno jest rzecz, która znajduje się na twojej liście produktów?

Dziecko próbuje jeszcze raz.

Widzę, że wiecie, jak robić zakupy z listą. Gratuluję!



Czas: 8 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nominatami na banknotach i monetach oraz wprowadza pojęcia ceny, sprzedawcy i konsumenta.

Na początku naszego spotkania powiedzieliście, że pomagaliście rodzicom w robieniu zakupów. Czy lubicie chodzić na zakupy?

Dzieci odpowiadają.

Zapraszam was do sklepu.

Prowadzący pokazuje karty z obrazkami przedmiotów. Prezentuje dzieciom portfel oraz jego zawartość – monety i banknoty (Karty pracy, str. 45–47).

Czy widzieliście kiedyś **pieniądze**?



Dzieci odpowiadają.

Wasi rodzice otrzymują pieniądze za swoją pracę. Mogą je potem wymienić w sklepie na potrzebne rzeczy. Jak myślicie, na jakie?

Dzieci odpowiadają.

Tak, na przykład na jedzenie i ubrania.

Przed kartami z obrazkami prowadzący stawia etykiety z kwotą, którą należy zapłacić za dany przedmiot.

Hmm, ... a wiecie, czym jest **cena**? Widzieliście kiedyś etykietę z ceną w sklepie?



Każda rzecz w sklepie ma swoją cenę. Dzięki niej wasi rodzice wiedzą, ile trzeba za nią zapłacić.

Zobaczcie, ten miś kosztuje 20 zł.

Prowadzący wskazuje na kartę z misiem, następnie prezentuje etykietę. Otwiera portfel i wyciąga odpowiedni banknot.

Kto chce być sprzedawcą?

Co robi taka osoba w sklepie?

Dzieci odpowiadają.

Tak, **sprzedawca** jest pracownikiem sklepu. Sprzedaje rzeczy.



Prowadzący zaprasza chętną osobę. Przekazuje banknot i prosi o misia oraz paragon. Dziecko przekazuje kartę z obrazkiem pluszaka i przygotowany paragon. Dzieci kolejno uczestniczą w zabawie.

Czy wiecie, jak nazywa się osoba, która kupuje? To konsument. Każdy, kto kupował podczas tej zabawy, był konsumentem. Czy wasz tata, robiąc zakupy w sklepie, jest konsumentem?

Dzieci odpowiadają.

Tak, konsument to osoba, która kupuje rzeczy. Wy również jesteście konsumentami.

Nauczmy się rymowanki:

Jestem małym konsumentem,
Paragon jest moim dokumentem!

Spróbujmy powtórzyć razem.

Prowadzący powtarza rymowankę wspólnie z dziećmi.

W dalszej części materiału znajduje się więcej rymowanek do wspólnego wykorzystania podczas zabawy (Rymowanki, str. 89).

Czas: 2 minuty

Prowadzący podsumowuje zajęcia i wymienia pojęcia, które zostały wyjaśnione dzieciom.

Dziękuję wam za udział w zajęciach. Teraz już wiecie, po co robić listę zakupów, jak odczytać paragon oraz kim jest konsument. Połóżcie wszyscy dłonie na mojej dłoni, zawołajmy: „Jestem małym konsumentem!”. Zapraszam do odebrania dyplomów.

Prowadzący rozdaje dyplomy (Dyplom, str. 92).





Karty pracy do zajęć

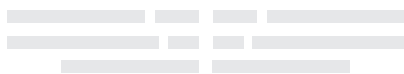
Robimy przemysłane zakupy

LISTA ZAKUPÓW



Sklep spożywczy

Miejscowość: Paragonowo



PARAGON FISKALNY

1. WODA	2 zł
2. SOK	5 zł
3. CHLEB	4 zł
4. JABŁKO	3 zł
5. JOGURTY	6 zł

SUMA: 20 zł

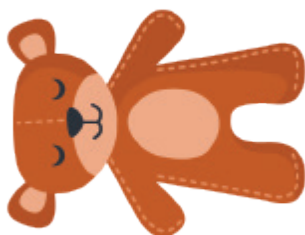
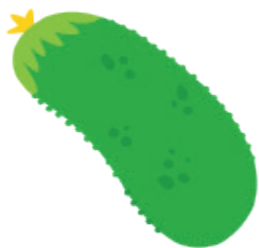
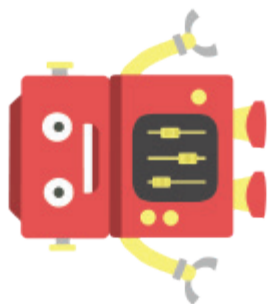
data: 1 czerwca 2025

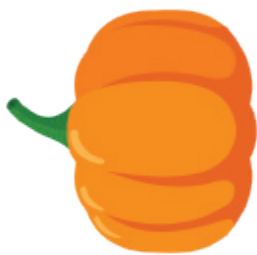


LISTA ZAKUPÓW

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
30.









LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|---|---|
| ☐  bułka | ☐  mleko |
| ☐  banan | ☐  sok pomarańczowy |
| ☐  sałata | ☐  zabawka lalka |

LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|--|--|
| ☐  chleb tostowy | ☐  woda |
| ☐  winogrono | ☐  muffin |
| ☐  jogurty | ☐  zabawka miś |

LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|---|--|
| ☐  chleb | ☐  kefir |
| ☐  pomarańcza | ☐  ogórek |
| ☐  sok jabłkowy | ☐  zabawka kot |

LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|--|---|
| ☐  chałka | ☐  masło |
| ☐  arbuz | ☐  książka |
| ☐  piłka | ☐  zabawka pies |

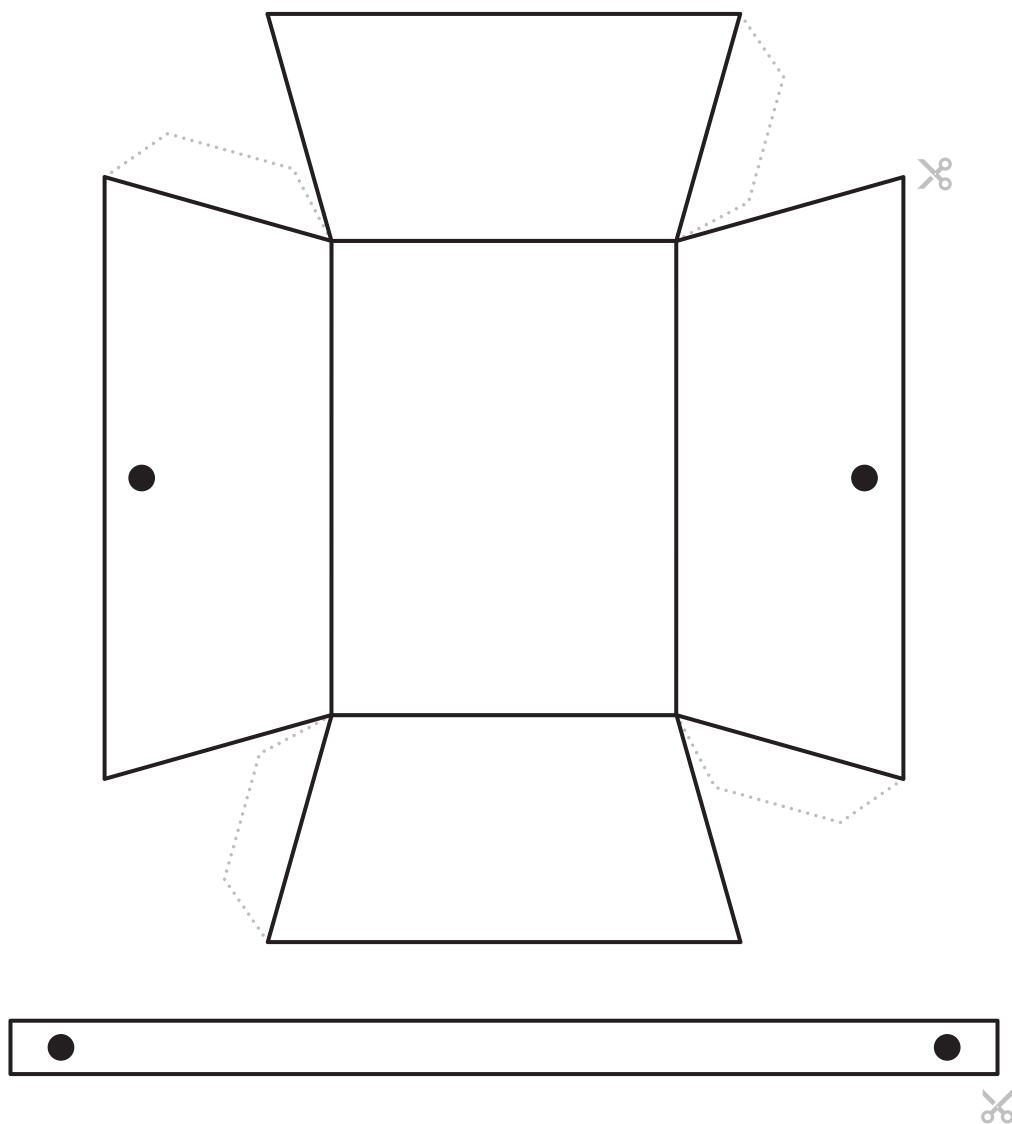
LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|--|---|
| ☐  rogalik | ☐  dynia |
| ☐  pomidor | ☐  jajka |
| ☐  biały ser | ☐  zabawka auto |

LISTA ZAKUPÓW

- | | |
|---|---|
| ☐  bagietka | ☐  żółty ser |
| ☐  jabłko | ☐  zabawka robot |
| ☐  kredki | ☐  zabawka klocki |









Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **1zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **1zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **1zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **1zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **2zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **2zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **2zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **2zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **5zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **5zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **5zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **5zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **10zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **10zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **10zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **20zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **20zł**

Blank label template with horizontal lines for text.

Barcode icon CENA **20zł**





10

10

dziesięć złotych



10

10

dziesięć złotych

10

10

dziesięć złotych





Gra rozpoczyna się od listy zakupów. Zawiera ona spis rzeczy, które gracz musi odnaleźć i kupić w sklepie. Każdą rzecz gracz rozpoznaje po obrazku.

Po zapoznaniu się z rzeczami z listy gracz wchodzi do sklepu. Na czterech kolejno ułożonych półkach sklepowych znajdują się różne produkty ułożone w kategoriach: pieczywo i ciastka, artykuły spożywcze, zabawki, warzywa i owoce.

Zadaniem gracza jest odnalezienie produktu z listy zakupów, a następnie przeciągnięcie go do koszyka. Jeśli w koszyku znajdzie się właściwy produkt, zostanie to odznaczone na liście zakupów. W każdej chwili gracz ma możliwość sprawdzenia listy zakupów poprzez kliknięcie w symbol listy. Produkty zaznaczone na liście to te, które trafiły do koszyka, natomiast produkty niezaznaczone wciąż należy odszukać na półkach sklepowych.

Jeśli gracz będzie próbował wrzucić do koszyka produkt nieznajdujący się na liście zakupów, otrzyma komunikat dotyczący nieplanowanych zakupów.

Gra kończy się w momencie odnalezienia wszystkich produktów z listy zakupów. Gracz otrzymuje przy kasie od pani sprzedawczyni paragon. Znajdują się na nim te produkty, które były wcześniej uwzględnione na liście zakupów.

Ponowne wejście do gry uruchamia nową listę zakupów.



Temat:

„Tropimy znak CE”

Adresat:

Dzieci w wieku 4–6 lat

Czas trwania:

30 minut

Potrzebne materiały:

- komputer/tablet z dostępem do sieci na potrzeby gry online
- ołówki i kredki do rysowania
- ilustracje do zabawy „Mały detektyw”:
 - 2 ilustracje kategorii: produkty ze znakiem CE i bez znaku CE
 - 6 ilustracji produktów ze znakiem CE: konsola przenośna, miś, mikser, laptop, odkurzacz, piłka
 - 6 ilustracji produktów bez znaku CE: książki, obraz, fotel, stołek, miski, przybory kuchenne
- 3 ilustracje pomieszczeń do gry „Detektywi znaku CE”
- ilustracja znaku CE – połącz kropki
- ilustracja znaku CE – układanka
- ilustracja pokoju dziecięcego – kolorowanka
- ilustracja sztalugi – rysowanka

Wszystkie materiały są do pobrania w Kartach pracy, str. 58–67.

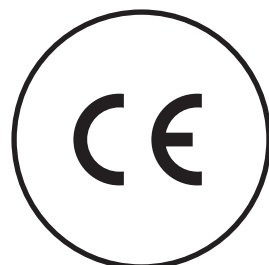
Metody:

Czynna, oglądowa, słowna, aktywizująca

Cele zajęć:

Dzięki zajęciom dzieci:

- dowiedzą się, co oznacza znak CE na produktach i dlaczego jest ważny,
- nauczą się rozpoznawać znak CE na różnych przedmiotach,
- utrwalą w pamięci jego wygląd i zapis graficzny,
- rozwiną swoje umiejętności obserwacji, koncentracji oraz spostrzegawczości.



Czas: 5 minut

Wprowadzenie dzieci w tematykę zajęć. Prowadzący omawia doświadczenia dzieci związane ze znakiem CE.

Prowadzący prosi dzieci, aby każdy zajął wygodne miejsce w kole.

Dzisiaj wcielimy się w rolę detektywów. Będziemy szukać specjalnego znaku na różnych rzeczach. Ten znak mówi nam, że te rzeczy mogą trafić do sklepu.

Tym znakiem jest CE!

Prowadzący pokazuje dzieciom ilustracje ze znakiem CE (w tym celu należy skorzystać z karty kategorii ze znakiem CE używanej w zabawie „Mały detektyw” – Karty pracy, str. 58).



Znak CE możecie znaleźć na niektórych produktach lub ich opakowaniach. Oznacza, że produkty te zostały zrobione zgodnie z ustalonymi dla nich wymaganiami.

Czy kiedyś widzieliście taki znak?

Dzieci odpowiadają.

Znak CE mówi nam, że produkt został sprawdzony przez **producenta** i że można go używać. Będziemy go dzisiaj szukać na obrazkach!



Czas: 10 minut

Sprawdzanie produktów

Dzieci wspólnie z prowadzącym sprawdzają, które produkty mają znak CE. Prowadzący wyjaśnia, że produkty ze znakiem CE mogą być sprzedawane w sklepie.

Zobaczcie. Mam przygotowane obrazki przedstawiające różne produkty (Karty pracy, str. 59–60), które można kupić w sklepie. Pomóżcie mi je nazwać.

Prowadzący przedstawia pierwszy obrazek, dzieci odpowiadają. Prowadzący przedstawia po kolei pozostałe ilustracje.

Teraz pobawimy się w detektywów znaku CE. Nie wiem, czy zauważyliście, ale na niektórych obrazkach znajdował się znak CE, a na innych nie. Postarajmy się wspólnie posegregować ilustracje.

Zobaczcie. Mam dwie karty: jedna ze znakiem CE (prowadzący prezentuje kartę) – druga bez znaku CE (prowadzący prezentuje kartę). Prowadzący kładzie karty przed sobą z ilustracjami ułożonymi w kierunku dzieci.

Prowadzący rozkłada wszystkie karty z produktami, odwracając je tak, aby ilustracje nie były widoczne. Bierze pierwszą kartę i pokazuje produkt na obrazku.

Czy ten produkt posiada znak CE?

Dzieci odpowiadają.

Prowadzący układa obrazek pod odpowiednią kartą ze znakiem CE lub bez niego.
Odkrywa kolejne karty. Po ukończeniu gry zwraca się do dzieci.

Proszę, wymieńcie po kolei produkty, na których można znaleźć znak CE.

Dzieci wymieniają produkty znajdujące się na ilustracjach.

Teraz już wiecie, na jakich produktach możecie znaleźć znak CE, a które produkty nie mają tego znaku.

Zagrajmy jeszcze raz. Wytyńcie wzrok, bo tym razem przyspieszymy tempo.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nowymi technologiami. Podczas gry dzieci trenują spostrzegawczość, rozwijają zdolności zapamiętywania oraz percepcję wzrokową.

Pokażę wam grę online „Detektywi znaku CE”, w której będziecie mieli za zadanie znaleźć wszystkie rzeczy, które mają znak CE. Jestem ciekawy(-wa), jak sobie poradzicie.

Prowadzący zaprasza dzieci do stanowiska z komputerem lub tabletem. Uruchamia aplikację i przechodzi do instrukcji gry (Instrukcja do gry online „Detektywi znaku CE”, str. 68). Wszystkie dzieci zapoznają się z zasadami.

Alternatywą do gry online jest gra manualna „Detektywi znaku CE”.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z zadaniem. Podczas wykonywania ćwiczenia dzieci rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą spostrzegawczość.

Przygotowałem(-łam) dla was karty pracy. Waszym zadaniem będzie odnalezienie w każdym pomieszczeniu 5 produktów ze znakiem CE i zakreślenie ich kołem.

Zadaniem dzieci jest odnalezienie na 3 kartach pracy produktów z oznaczeniem CE.

Każda karta przedstawia inne pomieszczenie:

- dziecięcy pokój,
- kuchnię,
- salon.

Na kartach należy zakreślić kołem 5 znalezionych produktów.

Prowadzący rozdaje dzieciom pierwszą kartę pracy:

Waszym zadaniem będzie odnalezienie zabawek w pokoju dziecięcym.

1. pokój dziecięcy:

- **ze znakiem CE:** miś, bębenek, ciężarówka, rakieta kosmiczna, statek.

Teraz czas na kuchnię, poszukajcie produktów, które mają znak CE.

2. kuchnia:

- **ze znakiem CE:** toster, czajnik elektryczny, piekarnik, ekspres do kawy, lodówka.

Ostatnia karta przedstawia salon, jestem ciekawy(-wa), jakie przedmioty odnajdziecie.

3. salon:

- **ze znakiem CE:** telewizor, odkurzacz, konsola przenośna, wieża audio, lampa sufitowa.

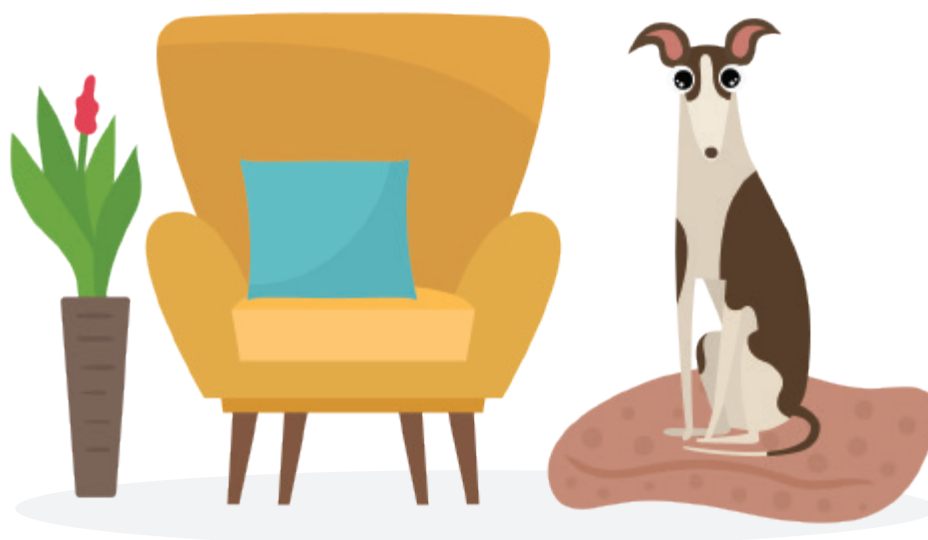
Do dyspozycji dostępne są dodatkowe materiały do znalezienia w kartach pracy – str. 61, 62, 66, 67.

Są to:

- ilustracja znaku CE – połącz kropki,
- ilustracja znaku CE – układanka,
- ilustracja pokoju dziecięcego – kolorowanka,
- ilustracja sztalugi – rysowanka.

Propozycja wykorzystania podczas zajęć:

- dla starszych dzieci: kolorowanka z ilustracją pokoju dziecięcego,
- dla młodszych i starszych dzieci: rysowanka ze sztalugą, na której dzieci mogą narysować dowolną znaną im rzecz ze znakiem CE (np. ulubioną zabawkę).



Czas: 5 minut

Prowadzący razem z dziećmi omawia, co udało im się znaleźć w grze internetowej i planszowej.

Czy znaleźliście dużo produktów ze znakiem CE? Jakie produkty miały ten znak?

Dzieci odpowiadają.

Czy pamiętacie, dlaczego znak CE jest ważny?

Dzieci odpowiadają.

Znak CE mówi nam, że produkty, które go mają, zostały zrobione zgodnie z ustalonymi dla nich wymaganiami. Zostały sprawdzone przez producenta i można ich używać. Przedmioty ze znakiem CE możecie znaleźć na półkach sklepowych.

Dziękuję wam za udział w zajęciach. Teraz już wiecie, czemu znak CE jest ważny. Możecie sprawdzić z rodzicami w domu, czy macie produkty z tym symbolem.

Prowadzący rozdaje dyplomy (Dyplom, str. 92).





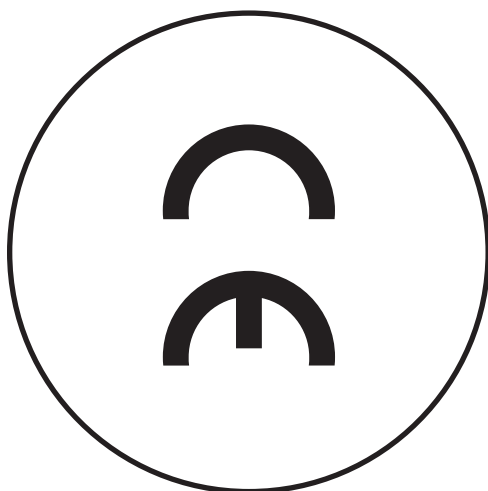
Karty pracy do zajęć

Tropimy znak CE

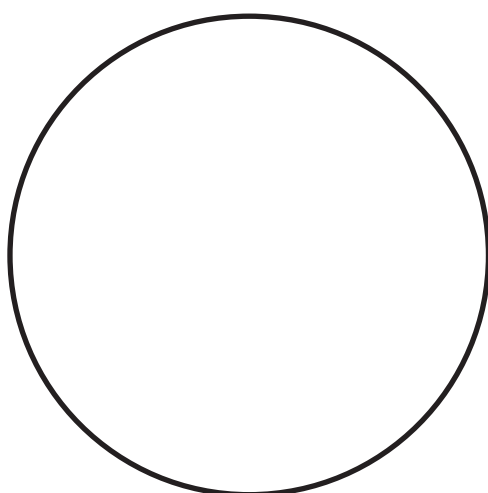


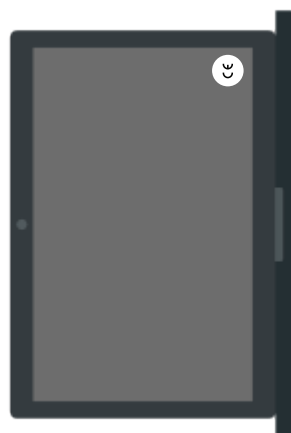
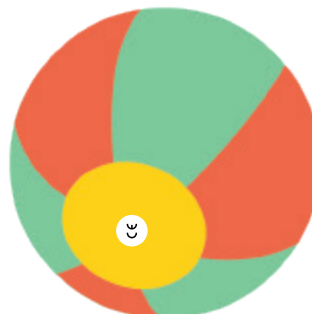
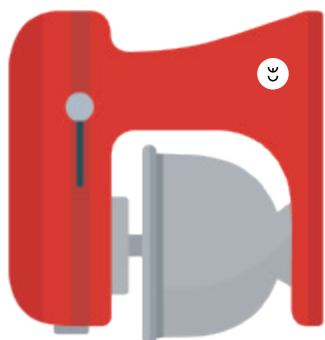


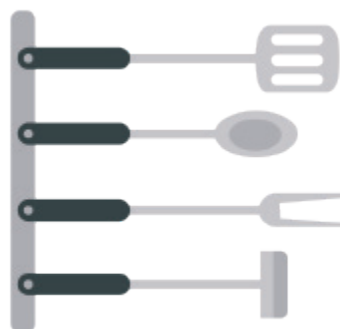
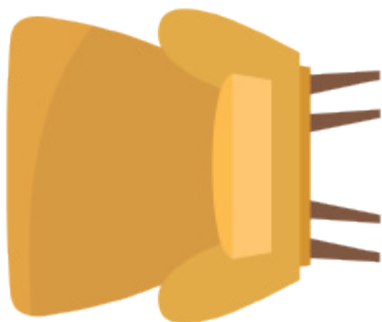
Produkty ze znakiem CE

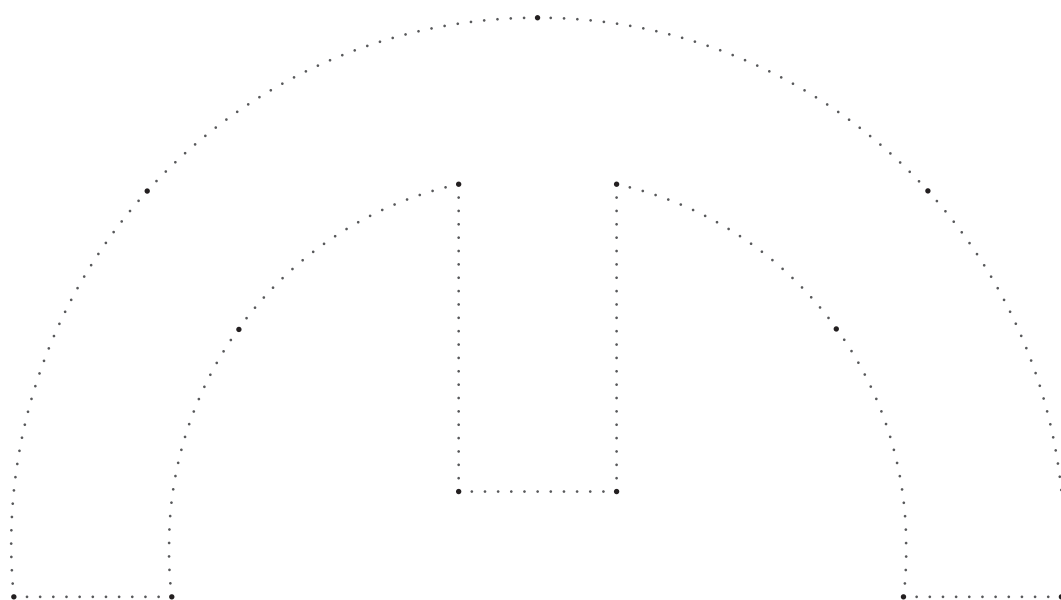
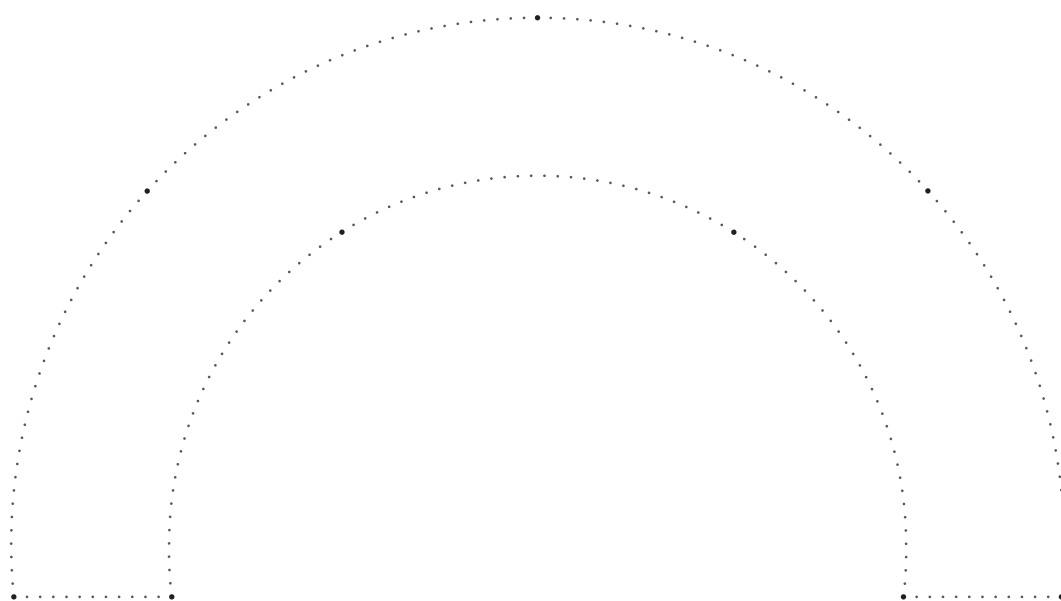


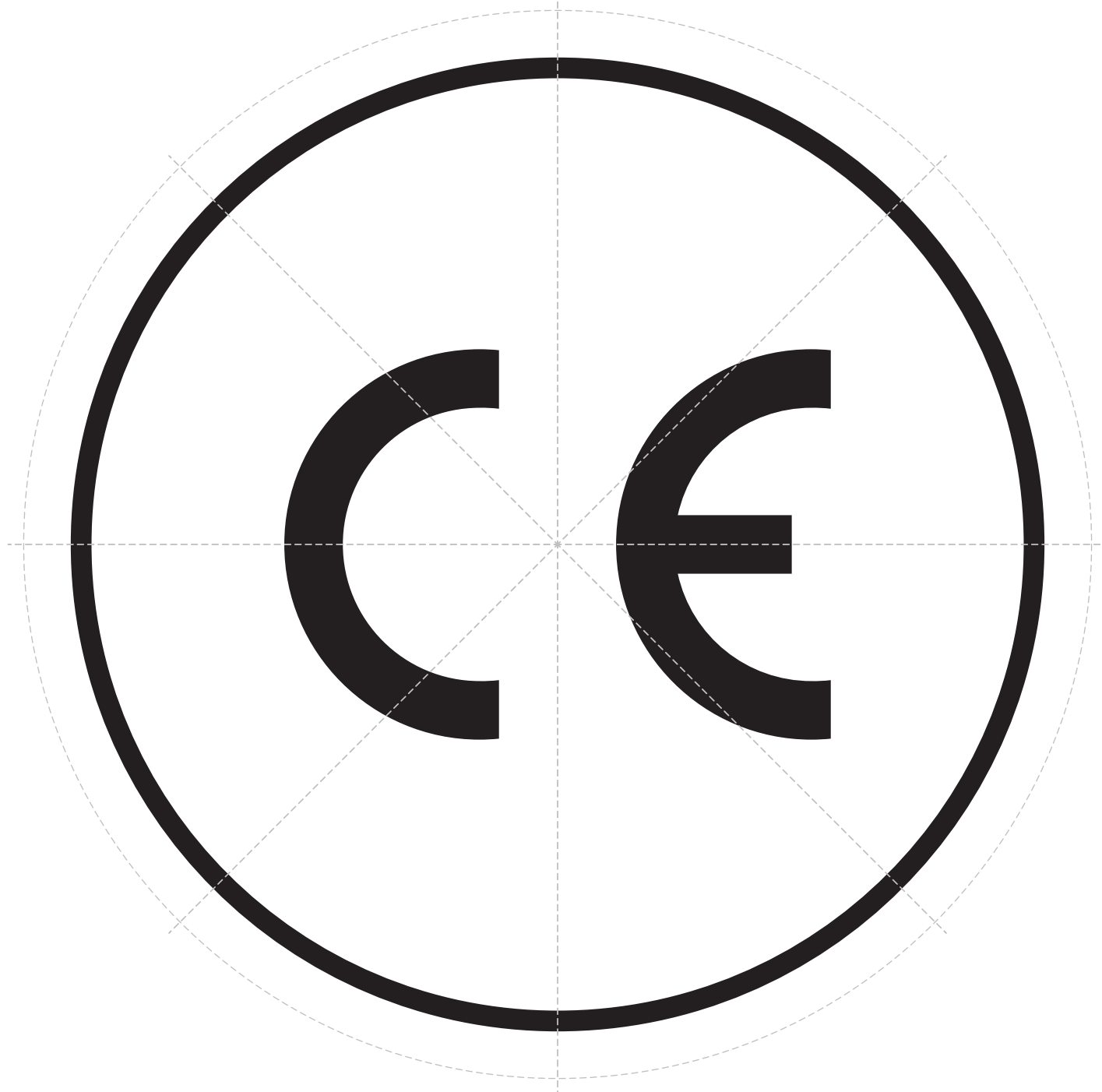
Produkty bez znaku CE











1 2 3 4 5



Znajdź i zaznacz 5 rzeczy ze znakiem CE





Znajdź i zaznacz 5 rzeczy ze **znakiem CE**

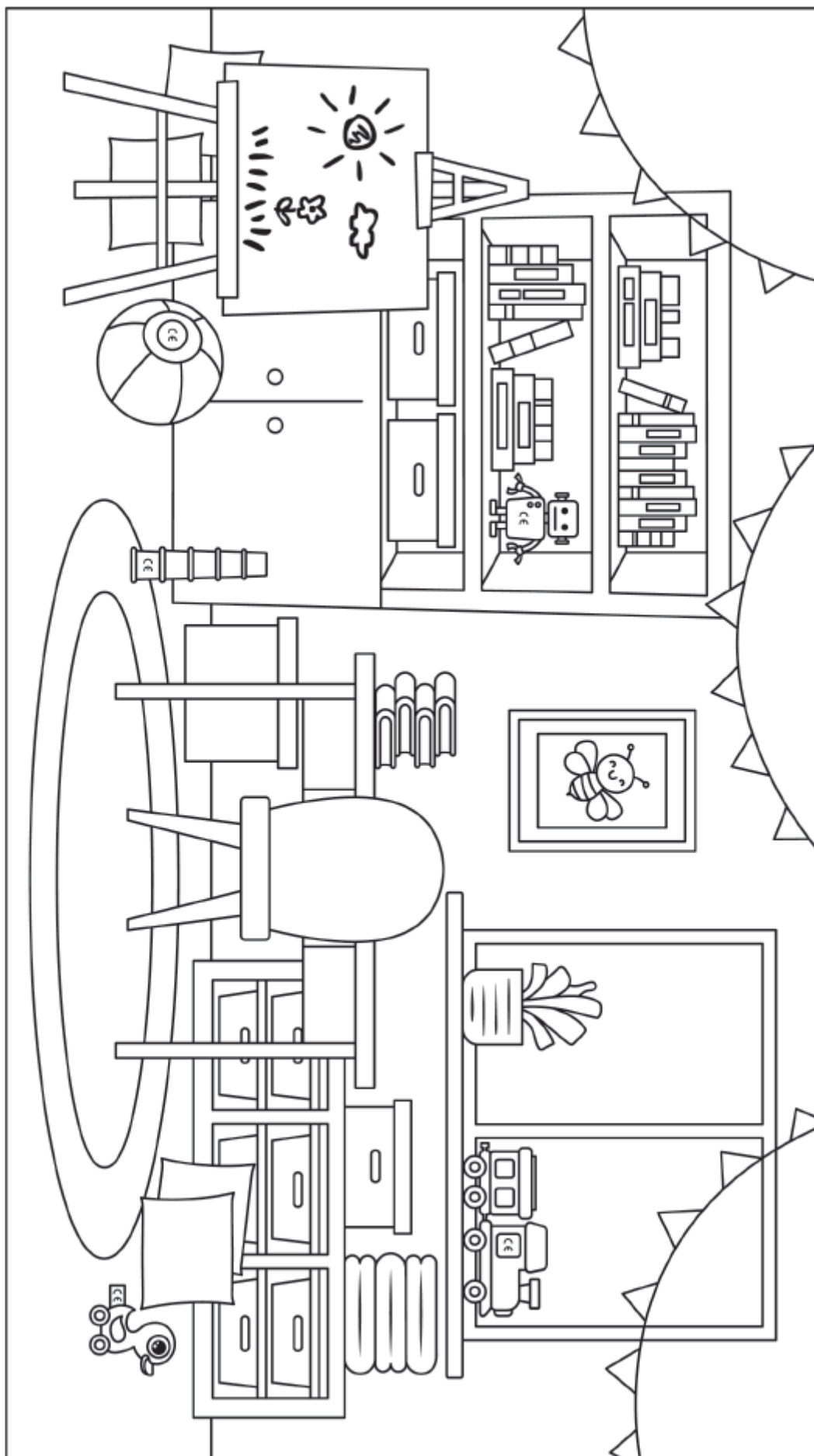
1

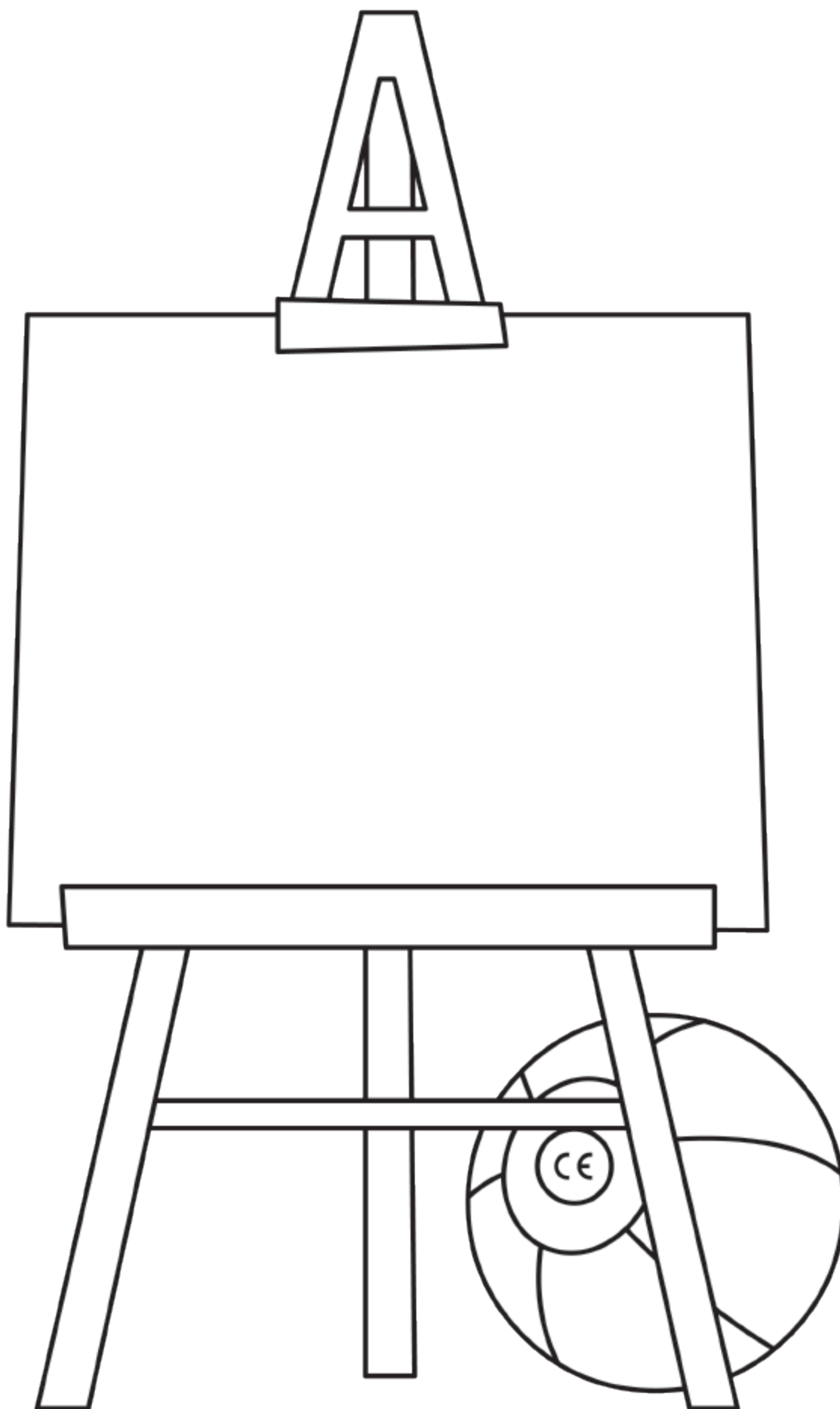
2

3

4

5





Gra podzielona jest na 3 etapy. Każdy z nich to inne pomieszczenie. W każdym pomieszczeniu znajdują się różne przedmioty, z czego 5 posiada znak CE. Zadaniem dzieci jest znalezienie przedmiotów ze znakiem CE:

1) pokój dziecięcy:

- **ze znakiem CE:** lampka biurkowa, zabawki (miś pluszowy, piesek, zamek, trąbka, bębenek, ciężarówka, rakieta kosmiczna, statek, piłka, klocki, kaczka, robot, pociąg);

2) kuchnia:

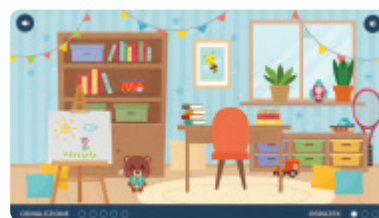
- **ze znakiem CE:** lodówka, mikser, rękawice kuchenne, piekarnik, czajnik elektryczny, toster, ekspres do kawy, robot kuchenny, kuchenka mikrofalowa, zmywarka;

3) salon:

- **ze znakiem CE:** laptop, aparat fotograficzny, wieża audio, żelazko, lampa sufitowa, telewizor, odkurzacz, konsola do gier.

Gra kończy się w momencie odszukania wszystkich 15 przedmiotów ze znakiem CE znajdujących się w 3 pomieszczeniach.

Każdorazowe rozpoczęcie gry powoduje nowe, losowe ustawienie obrazków na wszystkich etapach gry.



Scenariusz zajęć

„Testujemy bezpieczeństwo zabawek” z wykorzystaniem gry „Laboratorium zabawek”

Temat:

„Testujemy bezpieczeństwo zabawek”

Adresat:

Dzieci w wieku 4–6 lat

Czas trwania:

30 minut

Potrzebne materiały:

- komputer/tablet z dostępem do sieci na potrzeby gry online
- ołówki i kredki do rysowania
- ilustracje do gry „Laboratorium zabawek”:
 - 12 ilustracji działających zabawek
 - 12 ilustracji popsutych zabawek
 - 2 ilustracje miejsc do odkładania zabawek
- zabawki do testowania znajdujące się w najbliższym otoczeniu do zabawy „Mały tester”
- materiały do zabawy „Mały tester”:
 - instrukcja testowania zabawek do zabawy „Mały tester”
 - karta testera do zabawy „Mały tester”
- ilustracja laboratorium – kolorowanka
- ilustracja zabawek – kolorowanka

Wszystkie materiały są do pobrania w Kartach pracy, str. 77–86.

Metody:

Czynna, oglądowa, słowna, aktywizująca

Cele zajęć:

Dzięki zajęciom dzieci dowiedzą się:

- jak wstępnie rozpoznać, czy zabawka jest bezpieczna,
- jak ocenić stan zabawki poprzez praktyczne zadania badawcze,
- jak reagować, gdy zabawka się popsuje,
- jak segregować i dopasowywać elementy.



Czas: 5 minut

Wprowadzenie dzieci w tematykę zajęć.

Prowadzący prosi dzieci, aby każdy zajął wygodne miejsce w kole.

Dzisiaj będziecie mieli bardzo ważne zadanie. Zamienicie się w „Małych testerów bezpieczeństwa zabawek”.

Waszym zadaniem będzie sprawdzenie, czy zabawki, których używacie, są nieuszkodzone i bezpieczne. Dowiedziecie się, jak robią to prawdziwi **testerzy**!



Czas: 10 minut

Prowadzący kładzie przed sobą zabawki.

W sali znalazłem(-łam) zabawki, z których korzystacie w przedszkolu. Każdy z was dostanie jedną z nich.

Przykłady zabawek: klocki, instrumenty (bębenek, pianino zabawkowe dla dzieci), samochodziki, pluszaki, lalki, zabawki do ciągnięcia na sznurku, akcesoria w kącikach tematycznych (kuchnia: Kuchenka, piekarnik, przybory kuchenne, sztucce, talerzyki, kubeczki; drewniane tory, pociągi; domek dla lalek: mebelki).

Prowadzący podaje każdemu zabawkę. Bierze też jedną dla siebie.

Teraz pokażę wam, jak przeprowadzić test.

Prowadzący prezentuje test na zabawce. Mówi, co robi:

- a) Dokładnie oglądam zabawkę i sprawdzam, czy nie posiada uszkodzeń, jak np. oderwany guzik, pękający szew, pęknięte plastikowe części.
- b) Delikatnie poruszam ruchomymi elementami, aby sprawdzić ich trwałość.
- c) Dotykam drobnych części, aby upewnić się, czy są dobrze zamocowane.
- d) Upewniam się, czy zabawka nie jest zbyt ciężka.

Teraz każdy z was otrzyma kartę testera zabawek z zadaniami do wykonania. Przetestujcie zabawki, które dostaliście.

Prowadzący wręcza dzieciom karty i ołówki, a następnie tłumaczy, jak należy wpisać wyniki testów. Dzieci zapisują wyniki na karcie testera i decydują, które zabawki są bezpieczne.

Zabawki, które przeszły test, nie są uszkodzone oraz są bezpieczne. Odłóżcie zabawki na swoje miejsce w sali. Podajcie mi zabawki, które nie przeszły testu.

Świetnie się spisaliście, sprawdziliście zabawki.

Prowadzący zbiera od dzieci karty pracy.

Mam jeszcze do was pytania. Jestem ciekawy(-wa), co odpowiecie.

Czy macie w domu zabawki na baterie albo wydające dźwięk?

Dzieci odpowiadają.

Jak można je przetestować?

Dzieci odpowiadają.

Jeśli zabawka ma baterię, należy sprawdzić, czy klapka zabezpieczająca baterię nie jest uszkodzona. Jeśli zabawka wydaje dźwięk, należy sprawdzić, czy nie jest za głośna.

A co zrobić, kiedy zabawka jest uszkodzona lub niebezpieczna?

Dzieci odpowiadają.

Jeśli zabawka jest **uszkodzona** lub niebezpieczna, zgłóście to mamie, tacie, nauczycielowi lub innej osobie dorosłej. Niektóre uszkodzenia można naprawić. Warto to sprawdzić.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z nowymi technologiami. Podczas gry dzieci trenują spostrzegawczość i koordynację wzrokową.

Pokażę wam grę online „Laboratorium zabawek”, w której będziecie mieli za zadanie wcielić się w rolę testerów i sprawdzić bezpieczeństwo zabawek. Jestem ciekawy(-wa), jak sobie poradzicie.

Prowadzący zaprasza dzieci do stanowiska z komputerem lub tabletem. Uruchamia aplikację i przechodzi do instrukcji gry (Instrukcja do gry online „Laboratorium zabawek”, str. 87). Wszystkie dzieci zapoznają się z zasadami.

Alternatywą do gry online jest gra manualna „Laboratorium zabawek”.



Czas: 10 minut

Prowadzący zapoznaje dzieci z zasadami gry. Podczas gry dzieci rozwijają małą motorykę, analizę wzrokową oraz kształtują umiejętność logicznego myślenia.

Na karcie pracy znajdują się ilustracje z zabawkami: cymbałki, statek, lalka, bączek, łódź podwodna, helikopter, robot, kot, kaczka. Zadaniem dzieci jest dopasowanie obrazka do odpowiedniego miejsca:

- sprawna zabawka – regał,
- popsuta zabawka – karton z napisem „DO NAPRAWY”.

Popatrzcie, mam dla was przygotowane kartoniki z obrazkami zabawek (Karty pracy, str. 79–82). Jak widzicie, część z nich jest sprawna i bezpieczna do zabawy, a część nadaje się do naprawy.

Proszę, wytnijcie wszystkie obrazki. Kiedy skończycie, przejdziemy do kolejnej części zadania.

Teraz macie przed sobą dwie karty. Na jednej z nich znajduje się regał na zabawki, a na drugiej karton z napisem „DO NAPRAWY”.

Proszę, dopasujcie ilustracje zabawek do odpowiedniego miejsca: sprawne zabawki do regału, a zepsute do kartonu z rzeczami do naprawy.

Czas: 5 minut

Prowadzący wraz z dziećmi omawia, które zabawki zostały uznane za bezpieczne i dlaczego.

Czy wszystkie zabawki przeszły testy?

Dzieci odpowiadają.

Co można zrobić z zabawkami, które nie przeszły testu?

Dzieci odpowiadają.

Zabawki, które zostały sprawdzone i są bezpieczne, mogą zostać w sali, a wy możecie się nimi bezpiecznie bawić. Wiemy już, że zabawki nie są uszkodzone, żadna część nie odpada, nie są zbyt ciężkie. Uszkodzone zabawki należy oddać dorosłemu, by ocenił i zdecydował, czy można je naprawić.

Dziękuję wam za udział w zajęciach. Teraz możecie sprawdzić swoje zabawki w domach oraz pokazać rodzicom, jak zostać badaczem bezpieczeństwa i co zrobić, gdy zabawka jest uszkodzona.

Prowadzący rozdaje dyplomy (Dyplom, str. 92).



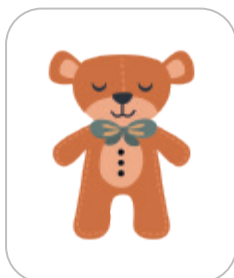


Karty pracy do zajęć
Testujemy bezpieczeństwo
zabawek



Instrukcja, jak testujemy zabawki

1.



Przyjrzyj się dokładnie zabawce.

Czy zabawka jest w dobrym stanie?

Czy zabawka **nie ma** ostrych krawędzi, pęknięć i innych uszkodzeń?

2.



Poruszaj ruchomymi elementami.

Czy wszystkie części są na swoim miejscu?

3.



Sprawdź drobne części.

Czy małe elementy są dobrze przymocowane?

4.



Weź zabawkę w dłoń i unieś ją.

Czy możesz ją podnieść bez problemu?

Karta testera zabawek

Zaznacz krzyżykiem pole zielone, jeśli zabawka przeszła test, czerwone, jeśli zabawka nie przeszła testu.

Nazwa testowanej zabawki

TAK 

 NIE

1. Czy zabawka jest w dobrym stanie?
Czy zabawka **nie ma** ostrych krawędzi,
pęknięć i innych uszkodzeń?

☐☐

2. Czy wszystkie części są na swoim miejscu?

☐☐

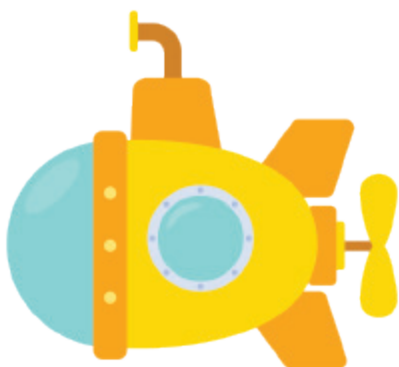
3. Czy małe elementy są dobrze przymocowane?

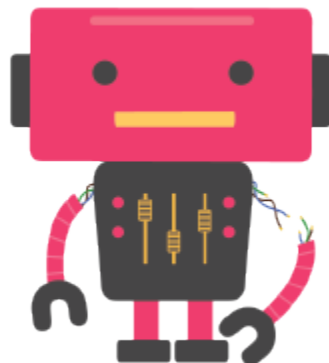
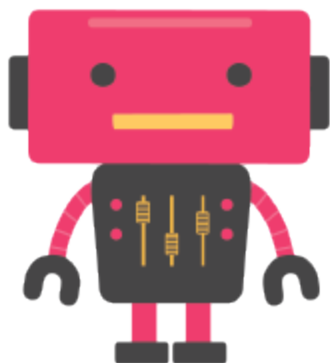
☐☐

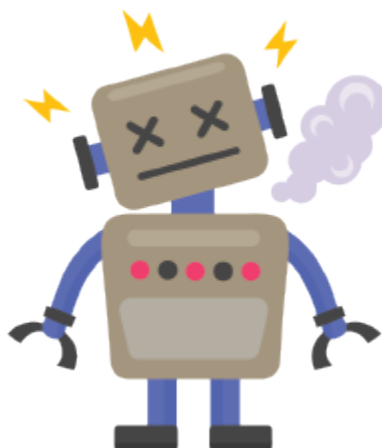
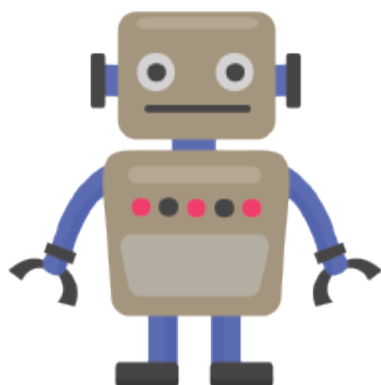
4. Czy możesz ją podnieść bez problemu?

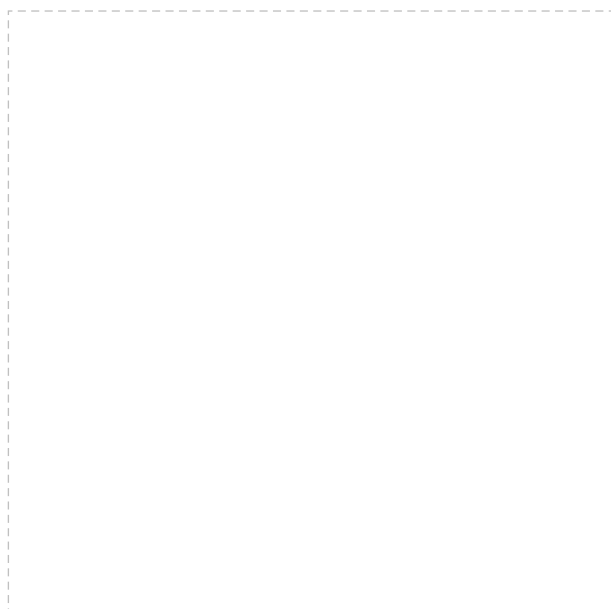
☐☐

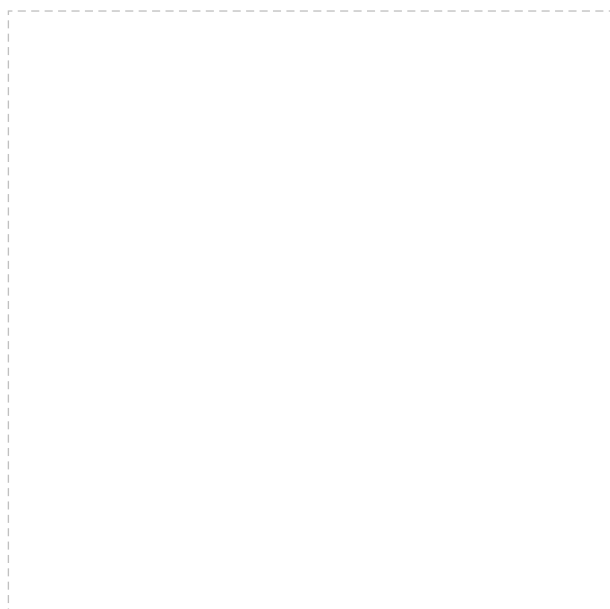
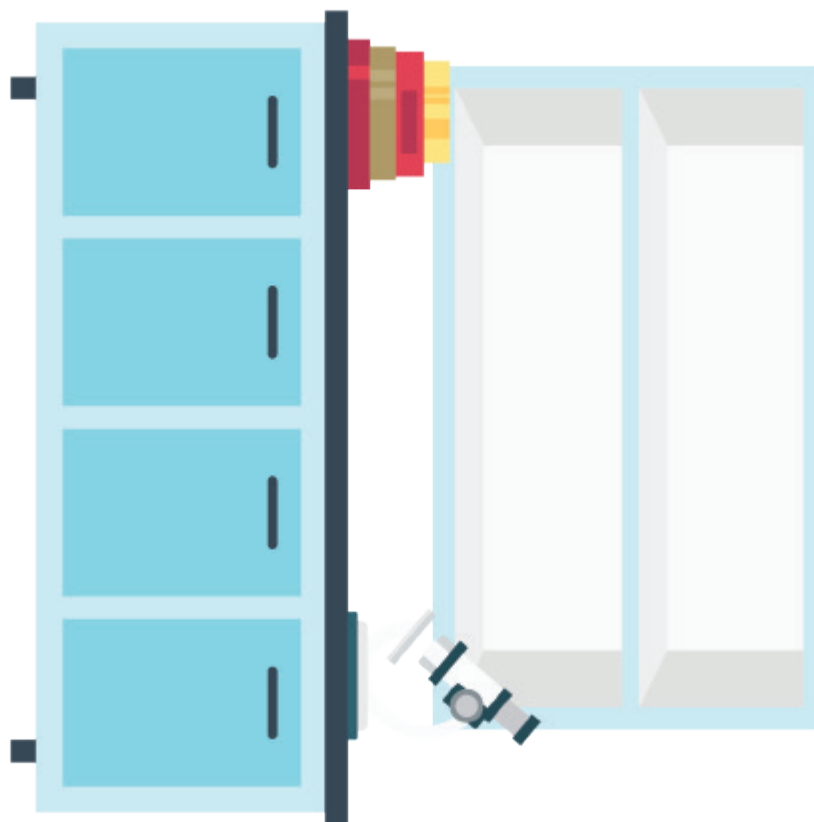


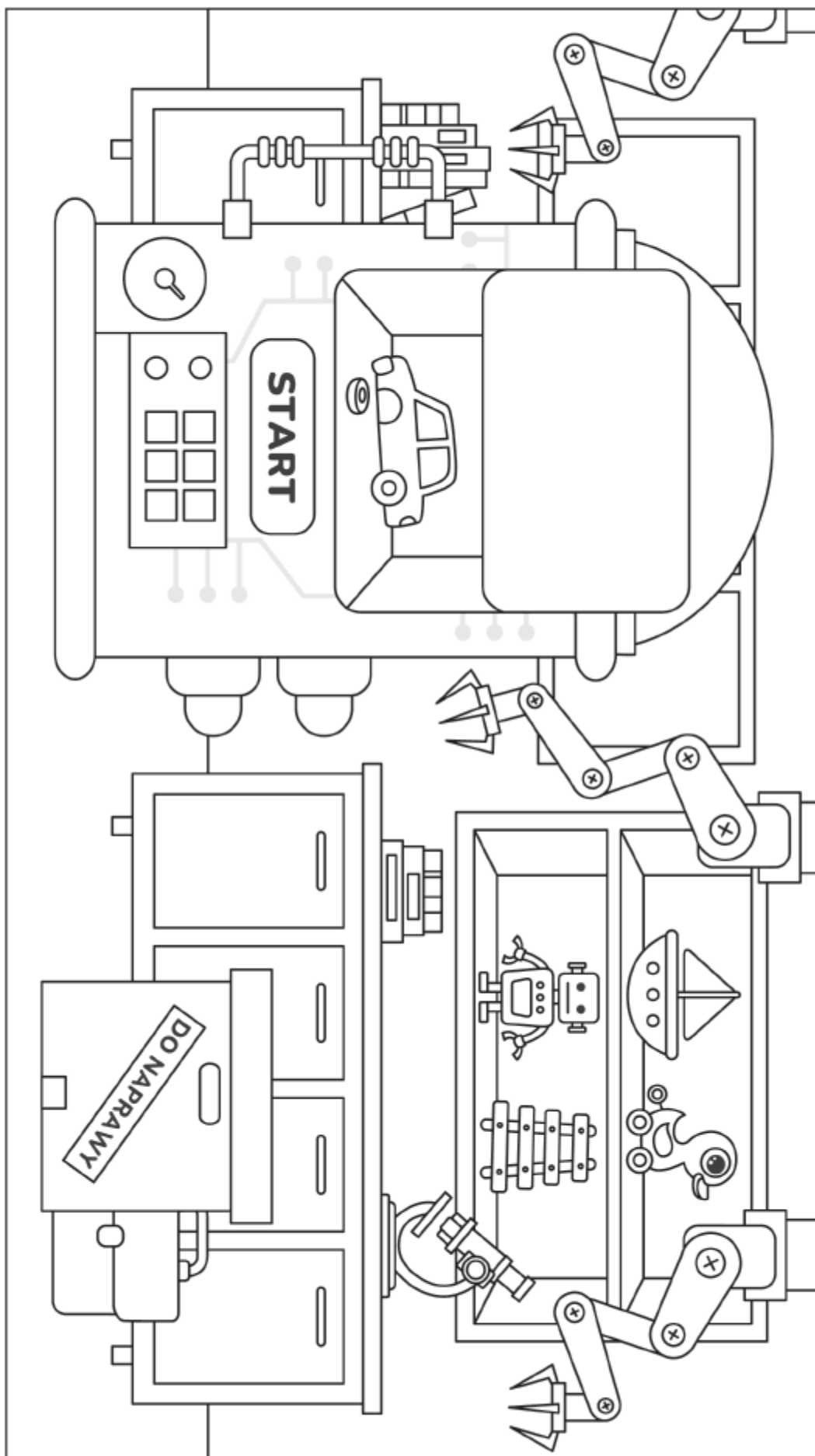


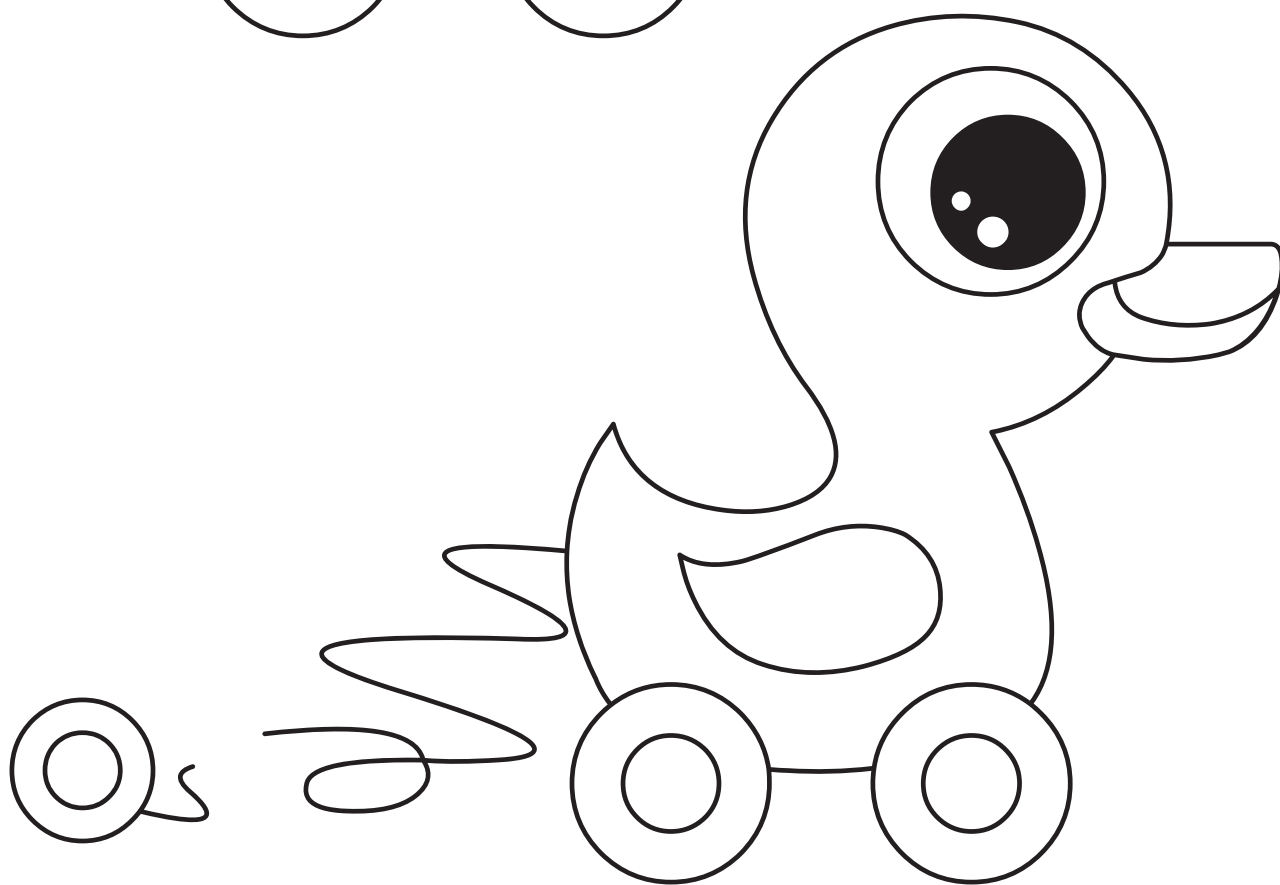
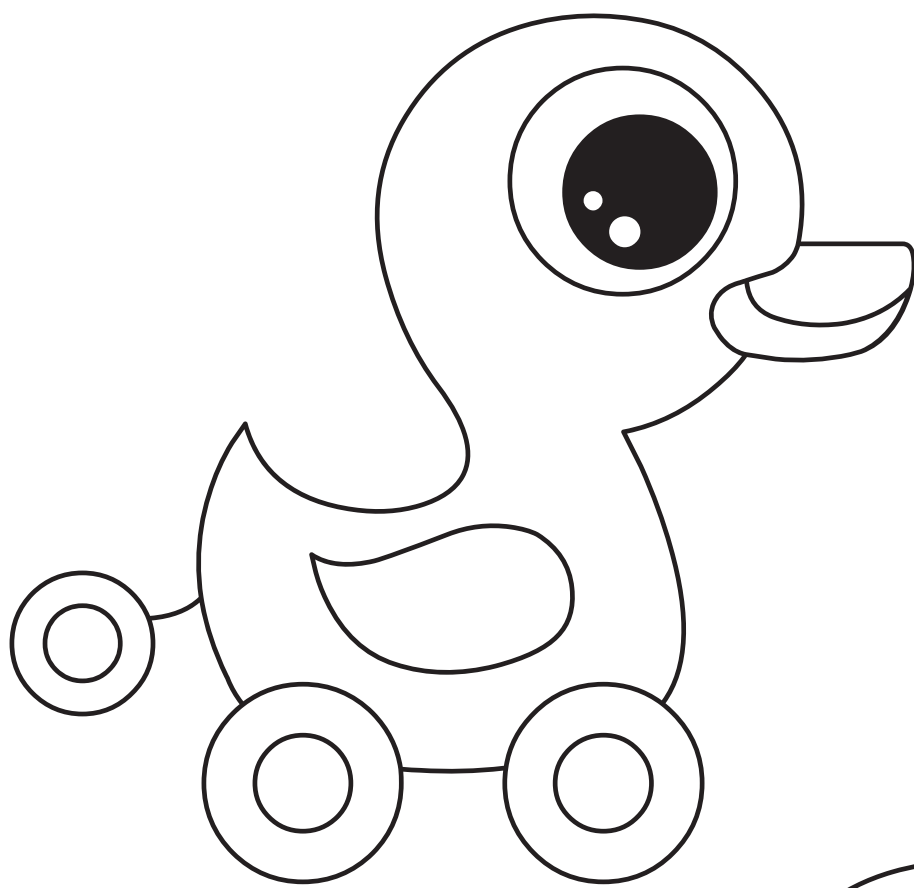












W tej grze dzieci biorą udział w testowaniu produktów w wirtualnym laboratorium. Znajdują się w nim 2 regały, na których są zabawki czekające na test.

Zabawki są w parach i wyglądają identycznie, ale jedna z nich okaże się uszkodzona.

Gracz przeciąga wybraną zabawkę do maszyny i naciska przycisk „START”. W ten sposób gracz rozpoczyna test na zabawce.

Gracz sprawdza wszystkie zabawki i na podstawie wyniku testu przeciąga je na regał ze sprawnymi zabawkami, gdy wynik jest pozytywny, lub przenosi do pudła z napisem „DO NAPRAWY”, gdy wynik jest negatywny.

Jeśli gracz będzie próbował umieścić zabawkę w niewłaściwym miejscu, otrzyma komunikat dotyczący prawidłowego umieszczenia zabawki.

Gra kończy się w momencie przetestowania wszystkich zabawek.

Ponowne wejście do gry powoduje nowe ustawienie zabawek na półkach.



KONSUMENT – osoba, która robi zakupy np. w sklepie, na bazarku, w Internecie lub korzysta z kina, restauracji, fryzjera, dentysty itp. Inaczej klient.

SKLEP – miejsce, w którym robimy zakupy. Może to być supermarket, sklep z zabawkami, stragan z warzywami i owocami, wózek z lodami, a także sklep internetowy.

SPRZEDAWCA/SPRZEDAWCZYNI – osoba, która obsługuje konsumentów/klientów w sklepie lub np. u fryzjera, dentysty lub w kinie.

CENA – to informacja o tym, ile kosztuje dana rzecz. Może być ona umieszczona na tej rzeczy lub na półce, na której leży.

KASA SKLEPOWA – urządzenie, przy którym sprzedawca/sprzedawczyni przyjmuje od nas pieniądze za zakupy i drukuje paragon.

PIENIĄDZE – to monety lub banknoty, którymi można zapłacić w sklepie.

KARTA PŁATNICZA – plastikowa karta, dzięki której za zakupy można zapłacić pieniędzmi posiadanymi w banku.

PARAGON – to karteczka, którą wręcza sprzedawca/sprzedawczyni przy kasie po zakończonych zakupach. Informuje nas on o tym, co i kiedy kupiliśmy, w jakim sklepie oraz za jaką cenę. Umożliwia złożenie reklamacji, czyli np. naprawienie lub wymianę zepsutej rzeczy. Może być przydatny przez dwa lata od zakupów.

REKLAMACJA – zwrócenie się do sprzedawcy/sprzedawczyni z prośbą o naprawienie lub wymianę zepsutej rzeczy. Dotyczy to rzeczy, która popsuta się sama. Reklamację można złożyć w ciągu dwóch lat od zakupu.

ZNAK CE – oznacza, że produkt został zrobiony zgodnie z ustalonymi dla niego wymaganiami. Mówi nam, że został sprawdzony przez producenta, może trafić do sklepu i że można go używać. Może znajdować się na produkcie lub jego opakowaniu. Wszystkie zabawki powinny mieć znak CE.

USZKODZONA ZABAWKA – to zabawka, która jest popsuta, np. ma oderwany guzik, pękający szew, pęknięty plastikowy element lub nie działa tak, jak powinna.

TESTER ZABAWEK – osoba, która sprawdza, czy zabawki są bezpieczne, nadają się do zabawy i nie mają uszkodzeń.

PRODUCENT – osoba, która zrobiła produkt, odpowiada za jego bezpieczeństwo i podaje swoje dane na tym produkcie.

Zrobię sobie listę zakupów,
By nie kupować niepotrzebnie
słodyczy lub keczupów.

Nic mi się nie zmarnuje,
Gdy listę zakupów przygotuję!

Jestem Małym Konsumentem,
Paragon jest moim dokumentem!

Gdy zabawki kupujemy,
to znak CE dobrze
rozpoznajemy.

Kiedy zakupy zrobimy,
Zawsze z paragonem
ze sklepu wychodzimy.

My, Przedszkolaki, pamiętamy,
że po zakupach
paragony zabieramy.

Hej, dzieciaki, czy wy wiecie?
Konsumentami jesteście też
w Internecie!

Gdy kochany miś się zepsuje,
To nie wyrzucam, tylko reklamuję!

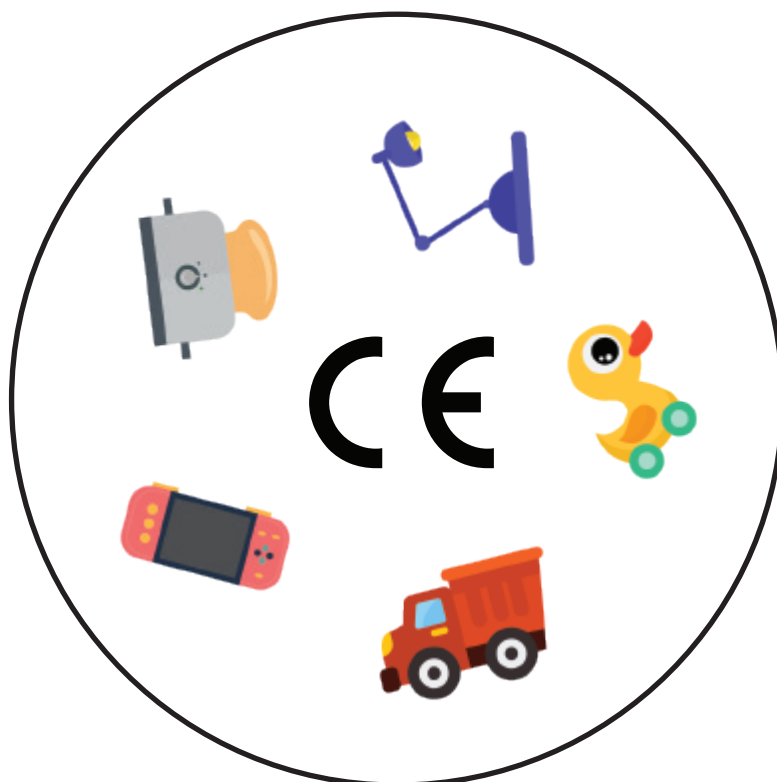
Gdy zabawka się popsuje,
to mamę lub tatę
przywołuję.

Czas: 10 minut

Gra planszowa „Ale pary!” stanowi uzupełnienie zajęć edukacyjnych. Gra nawiązuje kompleksowo do projektu ABC Małego Konsumenta, dzięki czemu można z niej skorzystać, realizując każdy z czterech scenariuszy zajęć.

Dzieci bawią się w jak najszybsze znalezienie wspólnego obrazka na swoich kartach. Gra rozwija spostrzegawczość, refleks oraz umiejętność szybkiego podejmowania decyzji w przyjemnej i angażującej formie.

Gra wraz z instrukcją jest dostępna do pobrania na stronie malykonsument.uokik.gov.pl.



Gra planszowa „Małe memo” stanowi uzupełnienie zajęć edukacyjnych. Gra nawiązuje kompleksowo do projektu ABC Małego Konsumenta, dzięki czemu można z niej skorzystać, realizując każdy z czterech scenariuszy zajęć.

Dzieci bawią się w jak najszybsze dopasowanie kart z identycznym obrazkiem produktu. Gra rozwija pamięć, spostrzegawczość, koncentrację i koordynację ruchową.

Gra wraz z instrukcją jest dostępna do pobrania na stronie malykonsument.uokik.gov.pl.





ABC MAŁEGO
KONSUMENTA

DYPLOM

dla

za udział w zajęciach o tematyce konsumenckiej.

Dziękujemy za wspólną zabawę i naukę!

IMIĘ I NAZWISKO OSOBY PROWADZĄCEJ

DATA





W naszym przedszkolu trwa kampania edukacyjna
Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów

ABC MAŁEGO KONSUMENTA

DZIECI UCZĄ SIĘ:

- A. Kim jest konsument.
- B. Jak robić przemyślane zakupy.
- C. Dlaczego warto pamiętać o paragonie.
- D. Co to jest znak CE i jak wygląda.
- E. Jak rozpoznać bezpieczne zabawki.

Zapraszamy do wspólnej zabawy!

malykonsument.uokik.gov.pl



Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów



malykonsument.uokik.gov.pl



Podsumowanie

Dziękujemy za udział w projekcie edukacyjnym

ABC Małego Konsumenta

Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów.

Masz pytania dotyczące projektu?

@ dk@uokik.gov.pl

 22 55 60 246



malykonsument.uokik.gov.pl



U·<·<

Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów