

Zmęczyły Was wieczory spędzone przy telewizorze?

Rozwiązanie tych problemów jest bardzo proste – gry planszowe. Dzięki nim z domu na dobre zniknie nuda. Są świetną okazją zarówno do wspólnej zabawy, jak i ciekawej i inspirującej nauki!

Niezależnie od tego czy jesteście duzi czy mali iskra rywalizacji tkwi w każdym z nas. A co najważniejsze zabawa jest jeszcze lepsza, gdy chodzi o zawody grupowe! Do wykonania naszej pajęczej sieci użyliśmy: Hula Hop, Taśmy maskującej, Kolorowe pompony i waciki kosmetyczne. Taśmę maskującą przyklejcie tak, by jej wewnętrzna część (ta z klejem) znajdowała się z przodu hula hopy. Możecie stworzyć coś na wzór pajęczej sieci lub przykleić paski taśmy zupełnie przypadkowo. Ważne, by nie zostawiać zbyt dużo wolnej przestrzeni. A teraz na miejsca, gotowi.... START! Każdy ze swoją porcją pomponów/ wacików stara się trafić w “tarczę” tak, by jak największa ilość pomponów pozostała przyklejona do sieci (żeby nie mieć problemu z podliczeniem warto przydzielić każdemu 1 kolor/ rozmiar.) Dajcie znać, czy też śmiałyście się tak głośno jak my:



Lubicie planszówki? Ja uwielbiam!

Chyba nie trzeba nikogo przekonywać, że oprócz zapewniania rozrywki – gry kształcą.

Umiejętne korzystanie z nich, pozwoli na ćwiczenie m.in. wytrwałości, umiejętności oczekiwania na swoją kolej, odporności emocjonalnej, właściwego reagowania w sytuacjach porażki, ale i wygranej, współpracy, planowania, ustalenia strategii, odraczania natychmiastowego zysku, nagrody (przy grach wymagających tworzenia strategii).

Najlepsze gry stworzymy samodzielnie lub przy udziale dzieci. Dobrze jest mieć w swoich zbiorach taką planszę uniwersalną, treści można wówczas zmieniać w zależności od wieku dzieci, ich zainteresowań, naszych potrzeb wychowawczych czy dydaktycznych.

Uniwersalna Gąsienica – gra planszowa



Są na niej dwa pola specjalne – czerwone, które oznacza, że odpoczywamy jedną kolejkę (tzn. stoimy bez rzutu, ale jakoś lepiej brzmi...) i zielone, które oznacza dla nas bonus w postaci dodatkowego rzutu kostką. Pionkami są fantastyczne, małe żółwiki zrobione na szydełku, ale możemy użyć różnych przedmiotów lub zabawek. Po wylosowaniu pionków, kolejność rzucania kostką ustala się sama – zaczynają ci, którzy mają najwyższą bądź najniższą liczbę oczek.

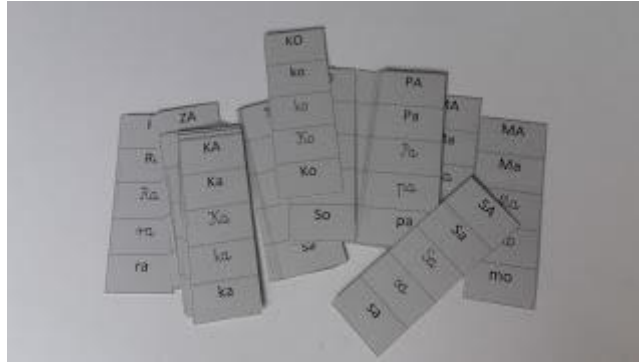
Gra, jak widać, jest dość prostą w obsłudze ściganką, gdzie celem jest dotarcie jak najszybciej od startu do mety. Ale ta gra codziennie może być inna! Każde z pól gry wyposażone jest w pasek rzepu z klejem. Dzięki temu możemy za każdym razem zmieniać zadania i przeznaczenie Stonogi.

Wystarczy wydrukować, załaminować i podkleić rzepem (tym przeciwnym, niż użyty na planszy, oczywiście) karteczki z zadaniami, poleceniami, wskazówkami.



1. Sylabowa Stonoga – dzieci losują karteczki z sylabami i przyczepiają je w dowolnym miejscu na planszy. Po wylosowaniu pionków – zaczynamy! Po rzucie kostką, dziecko ma za zadanie wymyślić jedno lub dwa (w zależności od tego, jaką strategię trudności przyjmujemy) słowa na określoną sylabę. W trakcie gry, słowa nie mogą się powtarzać, więc gdy jakaś sylaba jest zbyt mocno eksploatowana lub wyjątkowo trudna – zmieniamy ją w trakcie gry.





2. Ruchowa Stonoga – zasady są te same, jednak na planszy umieszczamy obrazki lub zdjęcia, przedstawiające ćwiczenie ruchowe, które trzeba wykonać. Można też umieścić same kartoniki z liczbami jako odnośniki do właściwych kart.



3. Stonoga Uczuciowa – typowa planszówka zamienia się wówczas w zabawę dramową. Na polach naszej Stonogi przyczepiamy losowo różne obrazki przedstawiające twarz wyrażającą określone uczucia i emocje. Zadaniem dzieci jest pokazanie, odzwierciedlenie danej emocji, opowiedzenie o niej drugiej osobie w parze (wówczas rzep przyczepiamy z drugiej strony, tak, by obrazek był zakryty) albo pokazanie tak, by inni odgadli, co przedstawia obrazek.

Do uczenia dzieci sztuki konstruowania gier potrzebne są:

- kostki do gry
- figurki zwierzaków,
- małe samochody – zabawki,
- pionki do gry mogą to być zwyczajne pionki do gry, lub kamyki, guziki itp.,
- klocki do odmierzania płytek chodnika,
- zestaw guzików i klocków do klasyfikacji
- kamyki,
- drobne jednorodne przedmioty np. ziarna fasoli, kasztany,
- kolorowe pinezki,
- sznury
- patyczki wielkości zapalek,
- lusterko,
- pocztówki,
- miarki krawieckie,
- klamerki do bielizny,
- bierki,

- domino,
- karty do gry
- arkusze papieru, flamastry, kredki, nożyczki, kolorowy papier, taśma klejąca, różnorodne pojemniki;

Przykładowe gry planszowe:

„Koty biegnące do miski pełnej mleka”

Gra - opowiadanie opracowane przez sześciolatka przy niewielkiej pomocy ze strony dorosłego.

Dziecko miało do dyspozycji:

- papier do pakowania i grube kredki świecowe,
- klocek do odmierzania płytek,
- kostkę do gry,
- figurki zwierzaków: koty, myszki, misie i psy ulepione wcześniej z modeliny.

Przebieg

1. Już w czasie lepienia figurek, dziecko podjęło decyzję. Ułożymy grę o kotkach, które będą się ścigać do miseczki pełnej mleka. Dorosły narysował chodniczek, a dziecko odmierzyło płytki. Jednocześnie rozmawiali o tym, jakie przygody przeżyje kotek nim dotrze do miseczki pełnej mleka. W trakcie tej rozmowy została opracowana plansza do gry.

2. Dorosły i dziecko losują, kto rozpocznie grę. Rzucają przemiennie kostką i przesuwają swoje koty po płytkach chodniczka: tyle płytek do przodu, ile było kropek na kostce. Wygra ten kotek, który pierwszy stanie koło miseczki pełnej mleka.

Obok miseczki jest psia buda, a koło niej groźny pies. STOP!

Kotek zatrzymuje się na jednej z zakreskowanych płytek (jest ich 6 i dlatego nie sposób ominąć tej przeszkody). Teraz wszystko zależy od tego, kiedy uda się wyrzucić sześć kropek. Kotek tak długo czeka, aż na kostce będzie sześć. Wówczas rusza do przodu!

Wysoki płot! Kotek może go przeskoczyć, gdy na kostce będzie pięć kropek. Musi, więc poczekać na płytce koło płotu.

Gdy kotek stanie na czarnej płytce, dostrzeże myszkę! Zapomni o miseczce mleczka i pobiegnie za myszką! Ona jednak schowa się do dziury. Kotek powróci na chodniczek i przypomni sobie o mleku.

Obok chodniczka siedzi sobie miś. Jeżeli kotek zatrzyma się na płytce koło misia zapewne porozmawia z nim. Miś pokaże mu krótszą drogę.

Uwaga na płytki z kropkami! Gdy kotek stanie na takiej płytce, przesunie się o tyle płytek do przodu, ile było na niej kropek.

3. Można zaprojektować inną planszę: o innym kształcie chodniczka i innych przygodach. Wszystko zależy od wyobraźni dziecka i tego, w jakim kierunku będzie przebiegać rozmowa o kocich przygodach.

„Liczymy żabki” - gra planszowa z kostką

CEL:

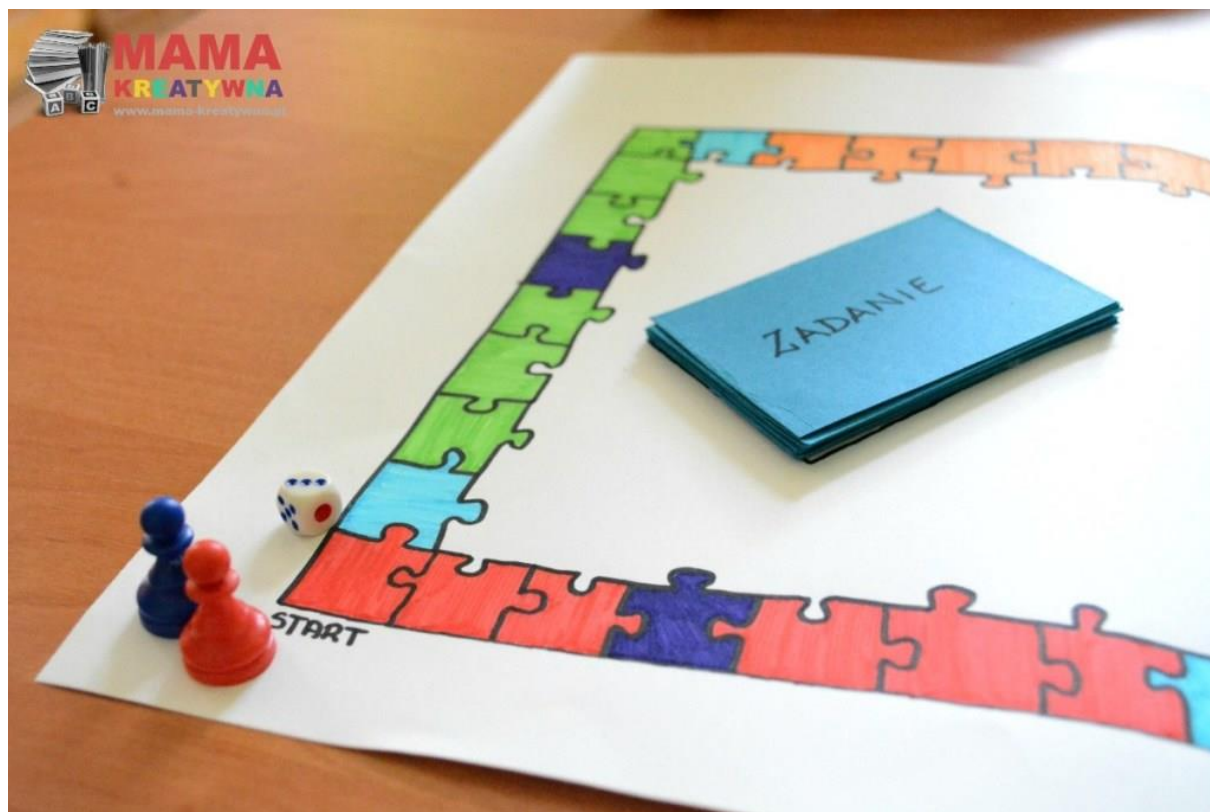
Układanie gier- opowiadań, rozwijanie odporności emocjonalnej podczas pokonywanie trudności, rozwijanie inwencji twórczej.

Przebieg:

- 1) wspólnie układamy opowiadanie o żabkach i bocianie;
- 2) tworzymy grę, której fabułą jest łąka i jezioro;
- 3) żabki muszą przedostać się do jeziora (1-3 żabek) po wyznaczonej trasie;
- 4) na drodze żabki spotykają przeszkody np. bociana – wtedy muszą go ominąć;
- 5) grę zaczyna osoba, która wyrzuciła większą liczbę oczek na kostce do gry;
- 6) gra kończy się z chwilą przejścia żabek z łąki do jeziora, wygrywa osoba, które pierwsza przeprowadzi żabki;
- 7) należy zawsze dać przegranej grupie możliwość rewanżu.

Przykładowe plansze do gier







ZAGADKI:

1. Uszka ma długie, marchewkę chrupie, kica po zielonej łące. Tylko nie myl go z zającem – KRÓLIK
2. Kto silniejszy słoń czy mysz? A kto gorzej skoczy wzwyż? – SŁOŃ
3. Kiedy deszcz pada szybko go rozkładasz – PARASOL
4. Po deszczu, po ulewie barwny łuk na niebie – TĘCZA
5. Mam nogi, ale nie chodzę, stoję na podłodze, a inni siadają na mnie. Bez obaw nic mi się nie stanie – KRZESŁO
6. Kulę się w norce pod płótek, nie chcę spotkać się kotem. Nawet mi serka nie trzeba, wystarczy skórka chleba – MYSZ
7. Na grzbiecie kolce stroszy, ale gdy ktoś go spłoszy ten wędrowniczek mały w kulkę zwija się cały – JEŻ
8. Na wsi jest piejący budzik, do wstawania woła ludzi. Zwykle od białego świtu słysząc głośne kukuryku – KOGUT
9. Rudy, puszysty ogonek, uszy czujnie postawione. Lubi orzechy, żołędzie, w zimie głodna nie będzie – WIEWIÓRKA
10. Pajęczyna mocna, prawie niewidoczna. Zaraz w jego sieci jakiś owad wleci – PAJĄK

ZADANIA:

1. Zrób 3 przysiady
2. Podskocz 3 razy na jednej nodze

3. Zaśpiewaj piosenkę
4. Pokaż 3 przedmioty koloru zielonego
5. Wymień 3 postacie z bajki AUTA
6. Wymień 3 warzywa
7. Powiedz wierszyk
8. Narysuj trójkąt i koło
9. Policz do 15
10. Zatańcz krótki taniec

A teraz wasze propozycje gier. Ciekawi jesteśmy jaką grę stworzycie wspólnie z rodzicami.

Miłej zabawy 😊