

Ciekawe gry edukacyjne z wykorzystaniem kości i kart. Do wykorzystania podczas zimowego czasu wolnego spędzonego z dziećmi w domu.

Gry wpływają na rozwój wielu funkcji poznawczych i społecznych dzieci.

Wybrane zalety gier:

- kształtują wyobraźnię, pamięć, spostrzegawczość, percepcję wzrokową, koncentrację uwagi, umiejętność planowania i przewidywania
- budują więzi i relacje społeczne
- wzmacniają motywację do uczenia się
- wzbogacają wiedzę o świecie o samym sobie
- uczą cierpliwości
- uczą przestrzegania reguł

Scenariusz gry nr I

1. Rodzaj gry: karty

2. Cel gry:

- a. doskonalenie sprawności rachunkowej z zastosowaniem dodawania, odejmowania i mnożenia w zakresie 100.
- b. usprawnianie koncentracji uwagi
- c. doskonalenie percepcji wzrokowej

3. Uczestnicy:

Gra w parach.

4. Pomoce:

Dwie talie kart bez figur od dwójek i bez jokerów

5. Przebieg gry:

Jeden z uczestników tasuje obie talie kart, a drugi rozdaje na dwie równe części i kładzie je koszulkami do góry. Grający odkrywają równocześnie dwie karty z góry kupki; jedna osoba natomiast z dołu swojej kupki.

Gra polega na pomnożeniu swoich kart i przeciwnika, a następnie ich dodaniu. Potem jeden z graczy odejmuje od uzyskanej sumy liczbę na karcie, którą wyciąga ze spodu swojej kupki. Wykonane działania każdy z uczestników zapisuje na kartce, uwzględniając nawiasy. W następnej kolejce działania wykonuje druga osoba.

6. Reguły gry

Rozpoczęcie: grę rozpoczyna osoba, która z talii kart wyciągnie mniejszą liczbę.

Zakończenie: wygrywa, ta której suma wszystkich operacji będzie największą liczbą.

W przypadku wyciągnięcia karty z liczbą większą od sumy grający dokonuje operacji odwrotnej czyli odejmuje sumę od wyciągniętej karty.

Można na początek wprowadzić opcję łatwiejszą, polegającą tylko na dodawaniu i odejmowaniu.

Gra polega na dodaniu swoich kart i przeciwnika, a następnie odjęciu od uzyskanej sumy liczby na karcie, którą wyciągnął jeden z graczy ze spodu swojej kupki.

Scenariusz gry nr II

1. Rodzaj gry: kości

2. Cel gry:

- a. doskonalenie sprawności rachunkowej z zastosowaniem dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia.

- b. usprawnianie koncentracji uwagi
- c. doskonalenie percepcji słuchowej – wrażliwości słuchowej, poczucia rytmu.

3. Uczestnicy:

Gra w parach lub mniejszej grupie.

Pomoce:

Trzy kostki do gry mające kształt dwóch złączonych podstawą stożków, o podstawie pięciokąta. Na ściankach mają liczby od 1 do 10.

4. Przebieg gry:

Uczestnicy rzucają naraz trzema kostkami. Każdy z osobna zapisuje na swojej kartce wyrzucone liczby. Gra polega na zapisaniu na kartce wszystkich możliwych kombinacji działań wykorzystując wyrzucone przez siebie liczby. Następnie jeden z graczy wystukuje długopisem rytm wybranego przez siebie działania w jednej kolejce podając także znaki działań, a drugi ma zapisać to działanie. Za każde poprawnie wykonane działanie można otrzymać jeden punkt, a za odgadnięcie rytmu w postaci działania dwa punkty.

5. Reguły gry

Rozpoczęcie: grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Uczestnicy wspólnie ustalają liczbę kolejek – nie mniej niż 6.

Zakończenie: wygrywa ta osoba, która zdobędzie największą ilość punktów.

Doskonałe są również popularne gry: np. szachy, chińczyk, warcaby, bierki, planszowe.

Polecam i zachęcam serdecznie do tworzenia wspólnie z dziećmi różnorodnych gier.

Warto zainspirować się następującymi stronami i poszukać innych kreatywnych gier i zabaw: www.zamiastkserówki.edu.pl

www.logofigle.pl

autorka artykułu: pedagog/psycholog szkolny Małgorzata Burian-Korlub