

PRZYKŁADY GIER I ZABAW DYDAKTYCZNYCH DLA DZIECI W MŁODSZYM WIEKU SZKOLNYM

1. JAKI TO KLOCEK?

Jest to zabawa, która stanowi okazję do kształtowania czynności intelektualnych, potrzebnych dzieciom do klasyfikacji. Do zabawy można wykorzystywać zestaw płaskich papierowych figur wyciętych z kolorowego technicznego papieru lub plastikowych klocków o cechach:

- 4 kształty – koło, trójkąt, kwadrat, prostokąt
- 2 wielkościach – małe i duże
- 4 kolorach – czerwony, żółty, niebieski, zielony.




lub zestaw plastikowych guzików zbieranych w domu, o cechach:




- 4 kolory
- 3 wielkości
- 3 rodzaje dziurek – z pętelką, z dwoma dziurkami, z czterema dziurkami

W pierwszym etapie zabawy wraz z dzieckiem segregujemy klocki wg kolorów, kształtu, wielkości.

W trakcie segregowania wg określonej cechy można umieścić je w pętelkach z tasiemek (sznurówek) i „podpisać” białym kartonikiem z symbolem cechy klasyfikowanych przedmiotów.

Po I etapie przechodzimy do gry zasadniczej. Polecamy dziecku, aby schowało jeden klocek pod stołem, tak aby mogło go zobaczyć w każdej chwili, ale tylko ono. Rodzic próbuje odgadnąć jaki to klocek. Stosuje przy tym białe kartoniki z oznaczeniem cechy przedmiotów i zadając pytania:

- ✓ Czy to jest klocek duży?  Jeżeli odpowiedź brzmi „tak” rodzic mówi:
- ✓ W takim razie nie jest to klocek mały. I odkłada kartonik z cechą „mały” na bok stołu.
- ✓ Czy jest to koło?  Jeżeli odpowiedź brzmi „tak” nauczyciel znów eliminuje pozostałe klocki, odkładając kartoniki z pozostałymi cechami na bok stołu mówi:
- ✓ W takim razie nie jest to trójkąt, ani kwadrat, ani prostokąt.
- ✓ Czy jest to klocek żółty?  Jeżeli odpowiedź brzmi „nie” nauczyciel szuka dalej. Jeżeli brzmi „tak” nauczyciel znów eliminuje pozostałe klocki. Końcowy efekt zabawy pozwala określić jaki to klocek przez odczytanie kartoników. Np.

  
Jest to duże, żółte koło.

W dalszej części polecamy dziecku odgadnąć schowany przez rodzica klocek. Następnie może się bawić dwoje dzieci razem.

2. DOMKI Z KART – GRY „KATASTROFY”

Do gry potrzebne są kolorowe pocztówki. Na zapisanej stronie naklejamy papier i umieszczamy tam liczby od 0 do 10. Można je zapisać kolorowym flamastrem. Pocztówek powinno być 30 szt.:

Liczba 10 i 9 po 1 szt.

Liczba 8,7,6 po 2 szt.

Liczba 5 – 4 szt.

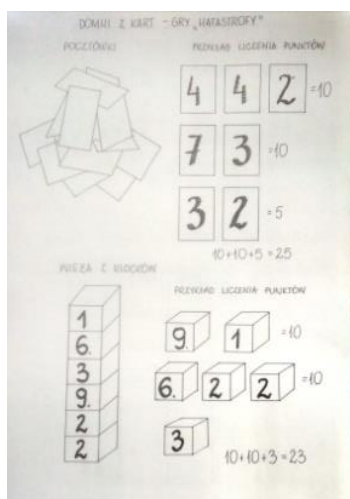
Liczba 4 i 3 po 5 szt.

Liczba 2,1 po 6 szt.

Liczba 0 – 2 szt.

Pocztówki tasujemy. Z przygotowanych pocztówek układamy stos, tak aby nie było widać liczb, czyli kolorowymi obrazkami na wierzch. Z 5 pocztówek losowo wybranych budujemy domek. Gra polega na delikatnym wyciąganiu pocztówek, tak aby nie doszło do „katastrofy” czyli zburzenia domku przez kolejne dzieci. Kiedy domek się rozpadnie każde dziecko odkrywa swoje liczby na pocztówkach. Zliczamy punkty dobierając karty tak, aby było 10. Potem wystarczy dodać do siebie dziesiątki i to co zostanie. Jeżeli dzieci nie potrafią dobierać kart, aby tworzyły dziesiątki można zliczać punkty przy pomocy liczmanów (patyczki, ziarna fasoli).

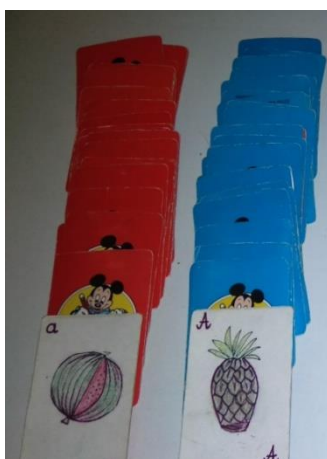
Gra ta jest okazją do kształtowania umiejętności rachunkowych, przekonania dzieci, że łatwiej jest zliczyć sumę zmieniając kolejność dodawanych składników. Dzieci w trakcie zabawy gromadzą doświadczenie w zakresie porównywania i ustalania: o ile więcej, o ile mniej. Wyciągając delikatnie pocztówki uczą się także panować nad precyzją ruchów rąk i nadpobudliwością psychoruchową. Innym wariant zabawy to klocki drewniane, z których budujemy wieżę – polecam do zabawy z dziećmi mniej sprawnymi manualnie.



3. KARTY LITEROWE.

Do zabawy potrzebne są stare zużyte karty do gry lub papier z bloku technicznego. Do zabawy w I etapie wykorzystuje się dwie talie kart, czyli karty w dwóch kolorach „koszulek” np. czerwone i niebieskie. Karty wykonujemy wspólnie z dzieckiem. Po drugiej stronie przyklejamy obrazki z gazet, reklamowych broszur i litery drukowane małe bądź duże. Można na początku wybrać tylko samogłoski, potem stopniowo dokładać kolejne pary kart z innymi głoskami.

Omawiamy „zawartość” kart. Zauważamy, że karty niebieskie i czerwone stanowią pary – nazwy obrazków rozpoczynają się tą samą głoską, „pasują” do siebie bo są np. owocami. Dopiero wtedy przystępujemy do zasadniczej gry. Karty po potasowaniu rozkładamy na stole koszulką do góry. Gra polega na odsłanianiu przez kolejnych uczestników gry dwóch dowolnie wybranych kart. Przy każdej odsłonięciu dziecko nazywa głoskę od której rozpoczyna się nazwa obrazka np. „a” jak „arbuz”. Jeżeli odsłonięte karty okazują się parą, uczestnik ma prawo do następnej odsłony dwóch kart. W zabawie zwycięża ten, kto zebrał najwięcej par.



4. SPACER PO LESIE

Jest to gra planszowa, w której uczestniczy dwoje dzieci. Są oni wraz z dorosłym opiekunem współtwórcami tej gry – opowiadania. Opiekun „zaprasza” dzieci do wspólnego spaceru po lesie. Na dużym arkuszu papieru zaznacza „dom”(start), z którego wyruszamy na wędrowkę. Treść opowiadania dobrze jest dostosować do panującej pory roku (np. wiosna). Opowiadający dorosły zaznacza, że droga w lesie bywa kręta (rysuje „chodnik”) i pełna przygód. Dzieci mają zaznaczyć płytki chodnika (odrysowują je np. od klocka). Teraz dorosły wraz z dziećmi wymienia co znajduje się w lesie: drzewa, krzewy, dziuple, rzeczka, nora itp. – zaznacza je schematycznie na planszy. Dzieci uzupełniają rysunki dorosłego kolorując je. Czas, aby płytki „chodnika”, po którym będą wędrowały dzieci wypełnić treścią dydaktyczną. Każda płytka to zadanie dla uczestnika gry. Kolorujemy je na trzy kolory: zielony – to drzewa, krzewy i rośliny, czerwony – to zwierzęta, niebieski - ptaki.

Tworzenie planszy do gry może być doskonałą zabawą i zajmować dużo czasu. Doskonalimy tym samym zdolności plastyczne – możemy wykorzystać różne techniki plastyczne. Samą grę na niej proponuję zacząć wtedy, kiedy jej twórcy uznają planszę za skończoną. Wędrując pionkami po planszy (rzuty kostką) dzieci trafiają na płytki w określonym kolorze. Wtedy dorosły odczytuje treść zagadki.

Zadaniem dziecka jest odgadnięcie nazwy. Wtedy mogą „wędrować” dalej. Do gry dobrze użyć kostki z cyframi 1,1,2,2,3,3 np. drewniany klocek z wypisanymi cyframi. Niska wartość tych liczb nie pozwala, aby dziecko szybko pokonało całą trasę. Chodzi tu przede wszystkim o to, aby rozwiązać jak najwięcej zadań. Dzieciom zasadność kostki tłumaczymy tym, że spacer po lesie powinien być spokojny – wtedy więcej rzeczy dostrzeżemy.

Jest to jedna z wielu gier planszowych, która wzbogaca wyobraźnię dziecka. Zachęca je do swobodnego wypowiedzenia się. Zagadki są ulubioną formą zabawy wśród dzieci. Zastosowane w tej grze powodują, że uczestnicy zachęceni tajemniczością ukrytych zjawisk chętniej przykładają się do wysiłku umysłowego.