

13. Dokończ zdanie

Zakodujcie obrazki na kostce początkiem zdania, np.

Autobus – Dziś rano ...

Świnka – Najbardziej

Ptak – Lubię kiedy

itp.

Teraz integrujcie się, rzucając kostką. Każdy uczestnik kończy zdanie, które wylosował. Możecie też wykorzystać tę metodę do omówienia danego tematu, np. Autobus – rzeczownik to ..., Ptak – Wiersz Juliana Tuwima ... itd.

14. Angielski

Uczniowie rzucają kostkami i wypowiadają na głos/zapisują otrzymane wyrazy w języku angielskim.

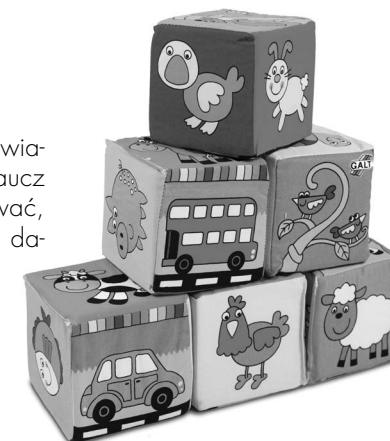


Miękkie kostki GT 1085

Wiek

- 6 mies.+

Ćwicz umiejętności wypowiadania się z kostkami. Naucz się opisywać, porównywać, koncentrować uwagę na danym elemencie.



Specyfikacja produktu:

- ilość: 6 szt.,
- wymiary kostek: 10 cm x 10cm x 10 cm,
- waga: 0,27 kg
- można prać w pralce.

Zestaw miękkich, różnokolorowych kostek, z których każda ozdobiona jest obrazkami zwierzątek i pojazdów. Kostki stanowią świetną pomoc w nauce słów i kolorów, jak i rozwijaniu umiejętności manualnych.

Zestaw zawiera 6 kolorowych kostek z tkaniny wypełnionych pianką, miękkich i lekkich. Nadają się do ściskania, rzucania i budowania. Bardzo lekkie, duże kostki nadadzą się do gier logicznych oraz zabaw manualnych w domu czy na powietrzu.

Kostki to niezbędny element większości gier towarzyskich. Wykorzystuje się je przede wszystkim w celu generowania losowych wyników. Większych rozmiarów wielościany z umieszczonymi na poszczególnych bokach obrazkami można również stosować podczas różnych zajęć edukacyjnych niezależnie od wieku i poziomu nauki. Weź je ze sobą na zajęcia terapeutyczne, sensoryczne, rewalidacyjne, a nawet ogólnorozwojowe i zobacz, jak dzieci ochoczo uczyć się poprzez zabawę. A jakby tak wykorzystała kostki jako element decyzyjny o tym co będziecie robić się na lekcji? Np. rzut kostką zadecyduje jaki będzie temat przewodni opowiadania, jaki obrazek należy narysować itp.

SI IN GT 1085 02/24



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Kości przeznaczone dla dzieci powyżej 6 miesięcy.
2. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje, które mogą być przydatne w przyszłości.
3. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.
4. Przed oddaniem zabawki dziecku należy usunąć wszystkie metki i opakowanie.



Przykładowe zabawy rozwijające z kostkami:

1. Memory

Znajdź pary. Wszystkie kostki zawierają 12 par zwierząt. Możecie rozrzucić je w dowolny sposób na podłodze. Następnie każdy gracz może obrócić kostkę tylko raz. Gracze obracają kostki, aż nie znajdą wszystkich par. Znalezienie pary daje graczowi 1 punkt.

2. Ruchliwa ulica

Ułóż drogę z pojazdami, odpowiednio dopasowując klocki. Opowiedz co dzieje się na drodze, jakie pojazdy uczestniczą w ruchu drogowym, jakie kolory mają, do czego służą itp.

3. Fasola

Ułóż wierzę z kostek z elementami z fasolą. Odpowiednio dopasuj elementy, jak puzzle. Możecie grać na czas lub na wysokość wieży.

4. Zabawa ruchowa

Rodzaj aktywności dopasuj do możliwości uczestnika zabawy. Jedna kostka będzie pełnić funkcję zakodowanych aktywności, np. auto – podskok, ptak – przysiad itp. Uczestnik rzuca zakodowaną kostką. Można umówić się, że jeśli uczestnik nie wykona zadania daje jakiś fant lub traci punkt.

5. Obstaw to

Przed każdym rzutem kostkami, gracz szacuje jaki obrazek otrzyma, wykorzystując określenia „zwierzę/pojazd”, np. „wylosuję pojazd”. Jeśli przewidywania gracza okazać się słuszne zdobywa punkt.

6. Szukaj par

Gracze rzucają jednocześnie dwoma kostkami i otrzymują punkt za każdą zdobytą parę (np. dwa pojazdy, dwa ptaki itd.). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników uzyska ustaloną na początku liczbę punktów, np. 10.

7. Kolorowo

Przygotuj planszę w kratownicę, może być narysowana na kartce np. 10 na 10 kwadratów (jej wielkość dopasuj do możliwości uczestników zabawy). Na kratownicy losowo umieść litery P (pojazd) i Z (zwierzę) Każdy uczestnik wybiera inny kolor kredki (lub mazaka itp.). Następnie uczestnicy rzucają na zmianę wybraną kostką. Każdy gracz zamalowuje kratkę z literą Z, jeśli wylosował zwierzę lub P jeśli wylosował pojazd. Gra kończy się, gdy zamalowane zostaną wszystkie pola.

8. Unikaj jedyńki

Wszyscy uczestnicy kolejno wyrzucają kostkę/i i zdobywają 3 punkty jeśli nie wyrzucą zakazanego obrazka. wcześniej należy wybrać jeden jako zakazany. Za każdy wylosowany zakazany obrazek gracz odejmuje punkt ze swojej puli. Gra kończy się, gdy minie ustalona na początku ilość rund. Wygrywa uczestnik z największą liczbą punktów.

9. Skreślanka

Przygotuj kartki dla każdego uczestnika gry. Uczestnicy siadają w okręgu. Gracze zapisują na swoich kartkach nazwy zwierząt i pojazdów znajdujących się na wybranej kostce. Następnie kolejno każdy gracz rzuca kostką i skreśla słowo, które wylosował. Skreślone słowo zapisuje u gracza ze swojej prawej strony. Jeśli jednak uczestnik po prawej stronie ma nadal to słowo na swojej kartce, to nie można mu go dopisać. Wtedy gracz, który wykonywał ruch dopisuje je na swojej kartce (musi je ponownie wylosować). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników skreśli wszystkie swoje słowa, zostając tym samym zwycięzcą.

10. Domek

Przygotuj patyczki/zapałki/kolorowe wstęgi (6 szt.). Zadaniem graczy jest ułożenie z nich domku według poniższej instrukcji:

- Kiedy gracz wyrzuci autobus – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 1.
- Kiedy gracz wyrzuci świnkę – układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 2. itp.

Każdy uczestnik kolejno wykonuje jeden rzut kostką. W zależności od wyrzuczonego obrazka gracz buduje swoją część domku. Jeśli gracz wylosuje obrazek, którego element już ma wybudowany nic nie robi i czeka na swoją kolej w następnej turze. Wygrywa ten, jako pierwszy ułoży cały domek.

11. Wieża

Ułóż wierzę z klocków. Nie jest to wcale takie łatwe, bo klocki nie są idealnie stabilne. Uczestnicy porównują swoje wieże i wygrywa ten, którego jest najwyższa. Możesz urozmaicić zabawę, próbując ułożyć wierzę z obrazkami na jednej ścianie ułożonych w daną historyjkę, którą dziecko opowiada po wykonaniu zadania.

12. Kolory

Zakodujcie ściany na kostce dominującymi kolorami, np. autobus – czerwony, świnka – różowy itd. Następnie rzuć kostką. Zadaniem uczestników zabawy jest znalezienie w najbliższym otoczeniu przedmiotu o wskazanym kolorze.