

7. Policz ilość zebranych robaczek i porównaj z ilością innych graczy. Kto ma najwięcej robaczek, wygrywa!

### Krótko mówiąc

**Przygotowanie:** zobacz poprzednią grę.

**Cel gry:** wygraj, zbierając najwięcej długich robaków.

1. Najmłodszy zawodnik zaczyna grę.
2. Zakręć i pobierz wskazaną ilość lub kolor robaczek, jak wyjaśniono w krokach 3–4 poprzedniej gry.
3. Gracze na zmianę kręcą spinnerem i wyciągają robaczki, aż mata będzie pusta.
4. Każdy gracz podlicza, ile zebrał długich robaczek. Kto ma najwięcej, wygrywa?
5. Gra alternatywna: wygraj, zbierając najwięcej krótkich robaczek.

### Dziwny robak!

**Przygotowanie:** podczas gdy inni gracze odwracają wzrok lub zamykają oczy, rodzic dodaje do maty 12 krótkich i 1 długiego robaka, w dowolnej kolejności. Ustaw złożoną matę i szczypcę w centrum gry.

**Cel gry:** unikaj wyciągnięcia długiego robaczka. Gdy wyciągniesz długiego robaczka, przegrasz!

1. Najmłodszy zawodnik zaczyna grę.
2. Na zmianę wyciągaj robaczki, jeden po drugim.
3. Pierwszy gracz, który wyciągnie długiego robaczka, przegrywa!



**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. Produkt przeznaczony jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera matę elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



# Robaczki z kartami pracy

## LR 5552

### Wiek

- 3+



### Zawartość zestawu

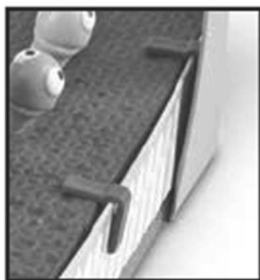
- 20 elastycznych robaczek w 4 kolorach i 2 długościach,
- 20 kart: 10 z numerami 1–10, 8 z aktywnościami i 2 z konturami robaków,
- 4 sortery (ogrodzenia),
- 1 szczypcę trójramienne,
- spinner,
- mata piankowa z 4 brązowymi klipsami mocującymi.

Zanurzmy się i ubrudźmy z wijącymi się robaczkami! Aby złapać robaczki za pomocą szczypców i wyciągnąć je z przytulnej działki, dzieci będą potrzebowały doskonałych umiejętności motorycznych. Długie i krótkie robaczki w wielu różnych kolorach zachęcają do wielogodzinnej zabawy: posortuj je według pasujących kolorów płotów, graj w gry wymagające matematyki i krytycznego myślenia i nie tylko! Zadawaj pytania uzupełniające podczas zabawy i podczas wykonywania poniższych czynności, aby budować myślenie na wyższym poziomie i wspierać rozwój werbalny: „Skąd wiesz? Co sprawiło, że tak pomyślałeś? Jak to wymyśliłeś?” Zagłębiaj się, aby uczyć się poprzez zabawę!

### Wprowadzenie

Przed rozpoczęciem ćwiczeń przygotuj wszystkie komponenty zestawu. Najpierw wyjmij matę z pudełka. Wepchnij każdy z robaczek do otworów i przeciągnij je za ogony na drugą stronę maty. Robaczki powinny wychylać

główki ponad górną powierzchnię maty, imitując wytłanianie się z „błota”. Następnie umieść tekturową zakładkę w podstawie pudełka i umieść matę na przegrodzie. Dzięki temu podczas gry nie będzie podglądania! Aby zabezpieczyć elementy, przypnij brązowe zapięcia wokół maty i do pudełka, jak pokazano na poniższym rysunku.



Teraz zabawna część: zademonstruj, jak usunąć robaczki za pomocą szczypiec. Po prostu chwyć i pociągnij robaczka! To narzędzie wzmacnia chwyt kciuka i palca wskazującego oraz mięśnie dłoni, które są niezbędne do prawidłowego trzymania ołówka i rozwijania czytelnego pisma. Pozwól dzieciom na zmianę ciągnąc robaczki za pomocą szczypiec. Zachęć dzieci, aby zauważyły różnice między krótkimi i długimi robaczkami, zarówno pod względem długości, jak i wysiłku potrzebnego do ich wyciągnięcia. Kiedy dzieci będą gotowe, rozłóż matę, napełnij ją robaczkami i rozpocznij naukę!

## Przykładowe aktywności

### Sortowanie

- Sortuj robaczki według koloru. Nazwij te kolory. Następnie wyciągnij i posortuj robaczki w pasujące kolorystycznie ogrodzenia.
- Sortuj robaczki według rozmiaru. Ustaw dwa płoty: jeden dla krótszych robaczek, a drugi dla dłuższych robaczek. Użyj kart z rysunkami robaczek jako pomocy wizualnej dla dzieci, aby mogły porównać rozmiary robaczek. Następnie wyciągnij i posortuj kilka robaczek dowolnej wielkości do odpowiednich ogrodzeń.

### Matematyka ogrodowa

- Umieść po jednej karcie z liczbami (między 1 a 6) przed każdym z czterech ogrodzeń. Poproś dzieci, aby w każdym ogrodzeniu umieściły taką samą liczbę robaczek.
- Powiedz dowolną liczbę 1–10 i poproś dziecko, aby usunęło tę samą liczbę robaczek z maty.

- Ustaw spinner. Zakręć nim tak, aby określić, które robaczki usunąć z maty. Jeśli wylosujesz liczbę, wyciągnij taką ilość robaczek ile wskaże wylosowana liczba (dowolnego koloru). Jeśli wylosujesz kolor, wyciągnij jednego robaczka tego koloru. Kontynuuj usuwanie robaczek, aż mata będzie pusta.
- Wybierz dwie karty z liczbami od 1 do 5, które dzieci mają zsumować. Po rozwiązaniu działania (np.  $3+2$ ) dzieci usuwają liczbę robaczek odpowiadającą obliczonej sumie (5). Przejdź też do liczb 6–10. Inny sposób na ćwiczenie dodawania: wyłóż jedną kartę z liczbą (5) i poproś dzieci, aby znalazły dwa składniki równe tej sumie.
- Ułóż karty z liczbami tak, aby nie było widać o się na nich znajduje. Odwróć jedną kartę i umieść odpowiadającą jej ilość robaczek wewnątrz ogrodzenia. Odwróć jeszcze jedną kartę i dodaj tę ilość robaczek do już zebranych. Ile masz w sumie robaczek? Policz je!

## Krytyczne myślenie

- Weź karty z aktywnościami. Wyjaśnij, że te karty przedstawiają analogie. Analogia to porównanie dwóch rzeczy. Na przykład, maty zielony pasuje do dużego zielonego, jak maty pomarańczowy do dużego pomarańczowego. Orientacja, rozmiar i kolor to punkty porównawcze. Weź jedną kartę i zademonstruj, jak rozwiązać zadanie, odnajdując robaczka (robaczki), który prawidłowo uzupełnia analogię. Teraz niech dzieci spróbują.

## Czas na grę! (dla 2–4 graczy)

### Wielkie żniwa

**Przygotowanie:** przygotuj matę i robaczki do gry, jak opisano w sekcji „Wprowadzenie”. Umieść płotki i spinner na środku obszaru gry.

**Cel gry:** wygraj, zbierając jak najwięcej robaczek.

1. Każdy gracz wybiera ogrodzenie, w którym trzyma swoje robaczki.
2. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.
3. Zakręć spinnerem, aby określić, które robaczki usunąć z maty. Jeśli wylosujesz liczbę, użyj szczypiec, aby wyciągnąć odpowiadającą jej ilość robaczek (dowolnego koloru). Jeśli wylosujesz kolor, wyciągnij 1 robaczka tego koloru. Jeśli wylosujesz kolor, a na macie nie ma pasujących robaczek, tracisz kolejkę.
4. Jeśli wylosujesz gwiazdkę, weź 1 robaczka od innego gracza! Jeśli żaden gracz nie ma robaczka, zakręć spinnerem ponownie.
5. Gracze na zmianę kręcą spinnerem i wyciągają robaczki, aż mata będzie pusta.
6. Jeśli wylosujesz liczbę większą niż ilość pozostałych robaczek (np. wylosujesz 3, gdy pozostał tylko 1 lub 2 robaczki), weź tyle ile pozostało, dodając je wszystkie do swojej kolekcji.