



# Co się wydarzyło? Część I PP 3121



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

## OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Posiada spiczaste krawędzie – może spowodować zadrapania.
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.

## Wiek

- Dla dzieci od 3 lat

## Zawartość

- 48 dwustronnych kart o wym. 9,4 x 11,3 cm
- Sekwencje 4-obrazkowe (12 historii obrazkowych z metodą auto-kontroli)

## Możliwości zastosowania

- edukacja przedszkolna
- nauczanie początkowe
- szkoły integracyjne
- nauka języków obcych

SI IN PP 3121 11/12

## Walory edukacyjne

- doskonalą koordynację wzrokową
- rozwija umiejętności związane z koncentracją uwagi
- kształtuje umiejętności z zakresu mowy w sposób zróżnicowany
- kształtuje umiejętność opowiadania
- stymuluje rozwój emocjonalny

## Co się wydarzy potem?

(Dla jednego lub więcej uczestników)

Posortuj karty, obrazki historii, według wspólnego tematu. Ułóż karty obrazkami do spodu (podczas zabawy z małutkimi dziećmi wykozystajcie tylko parę obrazków).

## Zasady gry

Jako lider gry, weź stosik kart. Ułóż przed dzieckiem pierwszą kartę sekwencji, obrazkiem do góry. Zachęć dziecko do opowiadania na temat przedstawianej na pierwszej karcie scenki i poproś by przepowiedziało następny krok sekwencji. Przykładowo, jeżeli pierwsza karta pokazuje chłopca patrzącego na puste akwarium to poproś dziecko, by wytłumaczyło, co stanie się z akwarium. Kiedy dziecko zakończy swoje opowiadanie, wyłóż (obrazkiem do góry) przed nim drugą kartę. Kontynuuj rozmowę prosząc o przepowiedzenie, co może znajdować się na trzeciej karcie i następnie pokaż mu ją. Konsekwentnie tak samo zrób z czwartą kartą. Kiedy wszystkie karty są ułożone poproś dziecko o opowiedzenie całej historii. Powtórz te same kroki z kolejnym dzieckiem wykładając przed nim kolejną historię. Kontynuuj zabawę do momentu, kiedy wszyscy uczestnicy opowiedzą i przedyskutują różne sekwencje historyjek.

Jakie będzie pierwsze, drugie, trzecie wydarzenie? (możliwe dla więcej niż czterech graczy).

Jako lider gry rozdaj każdemu z graczy po 8 kart. Każde z dzieci przegląda swoje obrazki patrząc na pojedyncze scenki na kartach, a następnie powinno je posortować według tematu. Pozostałe karty ułóż (obrazkami do góry) na środku stołu.

## Przebieg gry

Pierwszy gracz wybiera obrazkową kartę ze środka stołu, kładąc ją w odpowiedniej kolejności do swoich sekwencji obrazkowych odkładając natomiast wcześniej otrzymaną kartę, która jest mu niepotrzebna. Ta karta wraca na środek stołu. Kolejny gracz kontynuuje grę w ten sam sposób. W czasie, kiedy kolejny uczestnik ma swój ruch pozostali gracze uważnie obserwują jego ruch i leżące na stole karty. Kto pierwszy ułoży w prawidłowej kolejności dwie historyjki ten wygrywa! By sprawdzić prawidłową kolejność ułożenia historyjek należy sprawdzić ułożenie wzorów na tyłach kart odnoszących się do danej historyjki (autokontrola).

## Inny wariant gry

W sposób przypadkowy ułóż pozostałe karty na środku stołu tym razem obrazkiem do dołu. Kiedy gracz odkłada niepotrzebną na środek stołu należy ją ułożyć obrazkiem do dołu. Gra toczy się do momentu, kiedy każdy z graczy odnajdzie wszystkie sekwencje.

## Tematy historyjek zawartych w zestawie:

- chłopiec bawiący się elementami puzzli
- chłopcy świętujący urodziny
- rodzina jedząca pizzę
- dziewczynka ubierająca się na deszczowy dzień
- dzieci rozbijające niespodziankową pinatę
- chłopiec przygotowujący Walentynkę
- mężczyzna przygotowujący akwarium
- dziewczynka ubierająca misia
- chłopiec odczytujący słowa
- dziewczynka czołgająca się w tunelu
- dziewczynka i chłopiec bawiący się dinozaurami
- dziewczynka przygotowująca sobie kanapki