

- jabłko i obieraczka (obrać)
- ciasto i nóż (pokroić)
- rozlupane orzechy i ciasto (przybrać)

## Bingo

Rozwijanie szybkości reagowania

Karty B są wycofane z talii i oddane prowadzącemu grę.

Dobrze potasowane karty A i C zostają równo rozdzielone pomiędzy grających:

- jeśli grają 2 osoby, każda otrzymuje 24 karty
- jeśli 3 osoby, każda otrzymuje 16 kart
- jeśli 4 osoby, każda otrzymuje 12 kart
- jeśli 5 osób, każda otrzymuje 9 kart (3 karty należy wycofać) itd.

Prowadzący grę kładzie przed sobą kupkę z kartami B w taki sposób, że obrazki są zakryte. Uczestnicy rozkładają przed sobą swoje odkryte karty. Prowadzący grę bierze z kupki karty i pokazuje grającym, tak aby każdy mógł widzieć przedstawiony przedmiot. Uczestnik, który uważa, że jedna z jego kart A lub C stanowi parę z pokazywaną kartą B, krzyczy „Bingo!”. Jeśli potrafi odpowiednio uzasadnić związek między obrazkami, może przykryć swoją kartę A lub C kartą B. Jeśli grający krzyknie przypadkiem lub jego argumenty nie są przekonujące, karta wraca do kupki.

Gra trwa dopóty, dopóki nie stopnieje kupka z kartami B. Wygrywa uczestnik, który przykrył najwięcej swoich kart.

Wariant: Zamiast pokazywać karty B prowadzący grę wymienia przedmiot pokazany na karcie.



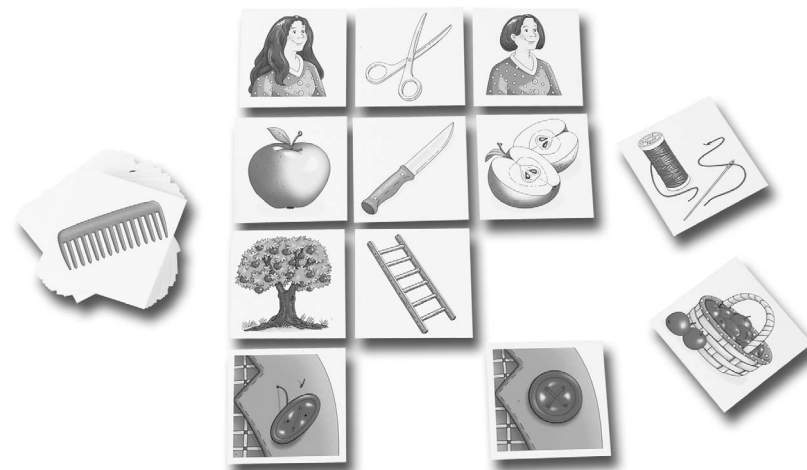
**nowa szkoła**  
**ul. POW 25, 90-248 Łódź,**  
**www.nowaszkoła.com**  
 tel. (42) 630 17 28,  
 (42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

## OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe 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.



# Przed... po, a pomiędzy? SH 2070



Pudełko zawiera 24 zestawy, z których każdy składa się z trzech kart z prostymi obrazkami, rozwijającymi logiczne myślenie i umiejętność wypowiedzenia się.

Pierwsza karta pokazuje przedmiot, osobę lub sytuację z życia codziennego; na trzeciej karcie ten sam przedmiot, osoba lub sytuacja są przedstawione inaczej. Chodzi o znalezienie tego, co mogłaby przedstawiać druga karta, a mianowicie, narzędzia, urządzenia lub maszyny, przy pomocy których została dokonana zmiana.

## Możliwe zastosowania

Zestawy obrazków są przystosowane do licznych gier i ćwiczeń w praktyce przedszkolnej i w ramach pedagogiki specjalnej. W zależności od wieku i zdolności dzieci można używać wszystkich lub tylko części kart.

## Cele nauczania

Praca z kartami rozwija i doskonali:

- umiejętność obserwacji
- umiejętność logicznego myślenia
- wyobraźnię i kreatywność
- rozpoznawanie chronologicznego przebiegu zdarzeń (przed – po)
- umiejętność wnioskowania
- umiejętność mówienia

## Opis gry

24 zestawy kolorowych obrazków, w sumie 72 karty, 9 x 9 cm.

Każdy zestaw składa się z 3 kart oznaczonych na odwrocie literami A, B i C:

- obrazek A – przedmiot lub sytuacja początkowa
- obrazek B – sposób zmiany przedmiotu początkowego (narzędzie, urządzenie, maszyna)
- obrazek C – wynik działania lub sytuacja końcowa



Zamiast odkryć kartę A lub C grający może położyć jedną ze swych kart B. Możliwości skojarzeń mogą w ten sposób zostać rozszerzone lub zablokowane. Osoba, która wyklada kartę B, nie może odkryć następnej karty.

Każdy uczestnik może grać dopóty, dopóki odkryje kartę, której nie może dopasować do leżących na stole, lub dopóki wyłoży jedną ze swoich kart B. Pałeczkę przejmuje wówczas następny grający. Wygrywa ten uczestnik, który pierwszy wyłoży wszystkie swoje karty.

### Uwagi:

- Jeśli wszystkie karty będą wykorzystane w grze, należy przewidzieć duży stół. Dzieci mogą także grać na podłodze, a skompletowane karty można stopniowo odkładać na bok.
- Jeśli tylko część kart zostanie wykorzystana w grze, przed rozpoczęciem partii prowadzący grę usuwa kilka kompletnych zestawów kart.

## Co do siebie pasuje?

Rozwijanie umiejętności kojarzenia, wyobraźni i kreatywności

Karty A i C leżą odkryte na stole. Grający, który potrafi połączyć logicznie kartę A i kartę C, ma prawo zatrzymać obie karty. Nie musi koniecznie chodzić o jedną z par przewidzianych przez autorów gry, nieoczekiwane i oryginalne skojarzenia są również dopuszczalne (prowadzący przy ocenie uzasadnień winien wykazać zrozumienie).

Gra trwa dopóty, dopóki żaden uczestnik nie może znaleźć pary kart.

Wygrywa uczestnik, który zgromadził najwięcej par.

Przykłady:

- sznurek i nożyczki (przeciąć)
- kubek i konewka (napętnić)
- wiaderko farby i drabina (pomalować mur)
- jabłoni i aparat fotograficzny (sfotografować)
- dłonie i ognisko (ogrzać)
- papier i zapałki (podpalić)
- brudna podkoszulka i mydło (wyprać)

## Gry

### Memo I

#### Rozwijanie myślenia logicznego i umiejętności obserwacji

Karty A i C (lub A i B, lub B i C) są przemieszane i rozłożone rzędami na stole, obrazki są zakryte (3 x 8 lub 4 x 6 kart). Każde dziecko kolejno odkrywa po dwie karty. To, które odkryje karty stanowiące parę, ma prawo je zatrzymać i odkryć dwie inne karty. Karty, które nie tworzą pary, są odkładane z powrotem na swoje miejsce. Wygrywa dziecko, które zgromadziło najwięcej par kart.

**Wariant** – za każdym razem odkrywa się trzy karty. Dziecko, które odkryje „trójkę”, ma prawo ją zatrzymać.

**Uwaga:** jeśli dopuszcza się inne logiczne połączenia kart niż te, które zostały przewidziane, po zakończeniu gry kilka kart może zostać na stole.

### Memo II

#### Ćwiczenie pamięci

Dostosowana do wieku i możliwości dzieci liczba różnych kart zostaje pokazana przez minutę, a następnie przykryta kawałkiem tkaniny. Kto potrafi wymienić (przypomnieć sobie, narysować) wszystkie przedmioty przedstawione na tych kartach?

### Najpierw B

#### Gra strategiczna, ćwiczenie pamięci

**Cel gry:** Wyjściowa karta B ma zostać uzupełniona przez odpowiednią kartę A i C.

**Reguły gry:** Karty zostają rozdane w taki sposób, że żaden z grających nie wie, jakie karty mu przypadły. Każdy uczestnik dzieli swoje karty na trzy rzędy (A, B i C). Najmłodszy grający wyklada na stół jedną ze swych kart B, karta jest odkryta. Następny grający odkrywa jedną ze swych kart A lub C. Jeśli karta tworzy logiczną całość z kartą B, kładzie ją obok karty B.

## Lista obrazków

Jeśli w grę wchodzi inne ćwiczenia lub zabawy, możliwe są także inne zestawienia obrazków

	A. Przedmiot na początku (sytuacja początkowa)	B. Sposób zmiany przedmiotu	C. Wynik działania (sytuacja końcowa)
1	świeca	zapałki	zapalona świeca
2	opona bez powietrza	pompka	opona napompowana
3	brudna podkoszulka	prałka	czysta podkoszulka
4	usychająca roślina	konewka	kwitnąca roślina
5	czysta kartka	kredki	dziecięcy rysunek
6	motek wełny	druty	sweter
7	całe jabłko	nóż	połówki jabłka
8	kubek z urwanym uchem	tubka kleju	nieszkodzony kubek
9	kobieta z długimi włosami	nożyczki	kobieta z krótkimi włosami
10	ławka z surowego drewna	wiadro farby i pędzel	pomalowana ławka
11	grupa dzieci z wychowawczyniami	aparatus fotograficzny	grupowe zdjęcie
12	niedobre ziemniaki	obieraczka do warzyw	obrane ziemniaki
13	rozczochrany chłopiec	grzebień	uczesany chłopiec
14	urwany guzik	igła i nici	przyszyty guzik
15	deski	młotek i gwoździe	skrzynka
16	surowa kiełbaska na rożenku	ognisko	upieczona kiełbaska
17	połówki pomarańczy	wyciskacz do cytrusów	szklanka soku pomarańczowego
18	brudne ręce	mydło	czyste ręce
19	kupa żwiru	ładownica mechaniczna	żwir załadowany na ciężarówkę
20	zamknięty kufer	klucz	otwarty kufer
21	jabłka na dzewie	drabina	jabłka w koszu
22	forma do napełniona ciastem	piec	upieczone ciasto
23	orzechy	dziadek do orzechów	rozłupane orzechy
24	rozsypane drewniane koraliki	sznureczek	sznur koralików

## Ćwiczenia / Ocena umiejętności wypowiedzania się

### Uczenie się obrazków

- Dzieci opisują i nazywają przedmioty na kartach B.

### Pytania / dyskusja

- Jak nazywa się ten przedmiot?
- Do czego służy?
- Kto może go użyć?
- Jak można go użyć?
- Czy ty też możesz go użyć?
- Dzieci opisują ilustracje na kartach A.

### Pytania / dyskusja

- Co widzisz na obrazku?
- Czy ten przedmiot jest nienaruszony? Jeśli nie, to dlaczego? Jak to się mogło stać? (kubek – uszkodzony; guzik – urwany itp.)
- Jeśli tak, to co można zrobić z tym przedmiotem? (orzechy – rozłupać; żwir – przetransportować; kartka – pokolorować / złożyć itd.)
- Czego potrzebujesz, żeby to zrobić?

### Co pokazuje zakryta karta?

Karty A, B, C leżą obok siebie. Obrazki „dane” są odkryte, obrazki „szukane” są zakryte.

- „Dane” – A i C
- „Szukane” – B
- „Dane” – A i B
- „Szukane” – C
- „Dane” – B i C
- „Szukane” – A
- „Szukane” – różne karty

### Przed czy po?

Karty A i C powinny być umieszczone chronologicznie (przed – po):

- całe jabłko – przekrojone
- opona bez powietrza – napompowana
- biała kartka – z rysunkiem

Wiele par obrazków pozwala na przedstawienie dwóch związków chronologicznych

- długie włosy – krótkie (obciąć włosy)
- krótkie włosy – długie (zapuścić włosy)
- brudna podkoszulka – czysta (wyprać)
- czysta podkoszulka – brudna (zabrudzić)

Wszystko staje się oczywiste, kiedy w grę wchodzi karta B.

### Pytania / dyskusja

- Które procesy są odwracalne? (zapalenie świecy, nadmuchiwanie opony, nawłoczenie koralików itd.)
- Które nie są odwracalne? (upieczenie kiełbaski, rozłupanie orzecha, upieczenie ciasta itd.)

### Poszukaj czasownika

Do czego służą te przedmioty? Co robi się za ich pomocą?

- zapałki – zapalać
- pompka – napompować
- pralka – wyprać
- konewka – podlać
- kredki – pokolorować, narysować
- motek włny – zrobić coś na drutach lub na szydełku, rozwinąć, zwinąć
- nóż – pokroić, posmarować