



Pościgajmy się! - jak samemu skonstruować grę.

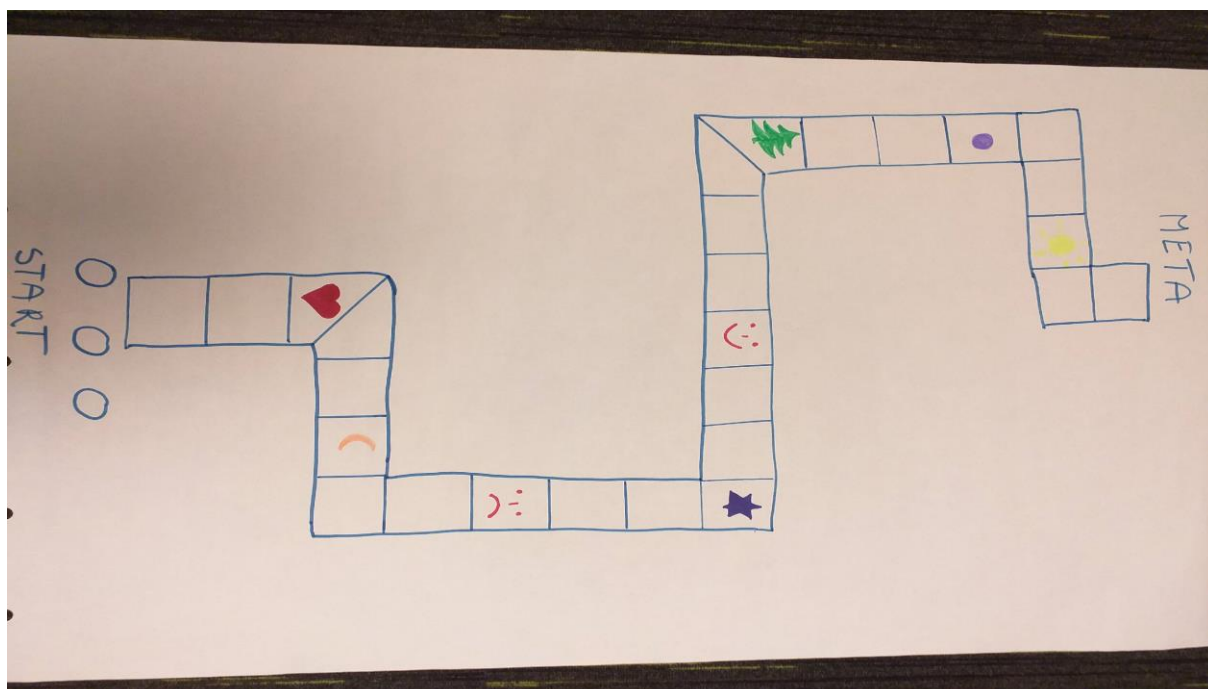
Kupić czy zrobić samemu? W dobie pandemii na pewno zrobić własnoręcznie. Prezentowane gry nie wymagają specjalnych zakupów. Można je wykonać z dostępnych w domu materiałów. Ponadto za samodzielnie wykonaną grą przemawia: indywidualnie dobrana tematyka i poziom trudności gry (dzieci decydują o charakterze gry), rozwija się pomysłowość i kreatywność dzieci, nie ma problemu ze zbyt skomplikowaną instrukcją (zasady gry ustalamy wspólnie i możemy je modyfikować). Różnica w dziedzinie gotowych gier wymaga czasu i wysiłku – nie wszystkie nadają się dla naszych dzieci. W grach ścigankach oprócz elementów wiedzy czy innych umiejętności graczy dochodzi element losowy - wydaje się to najlepsze, gdyż każdy ma szansę wygrać. Przysłowiowy łut szczęścia nadaje grze posmak przygody.

A teraz do dzieła!

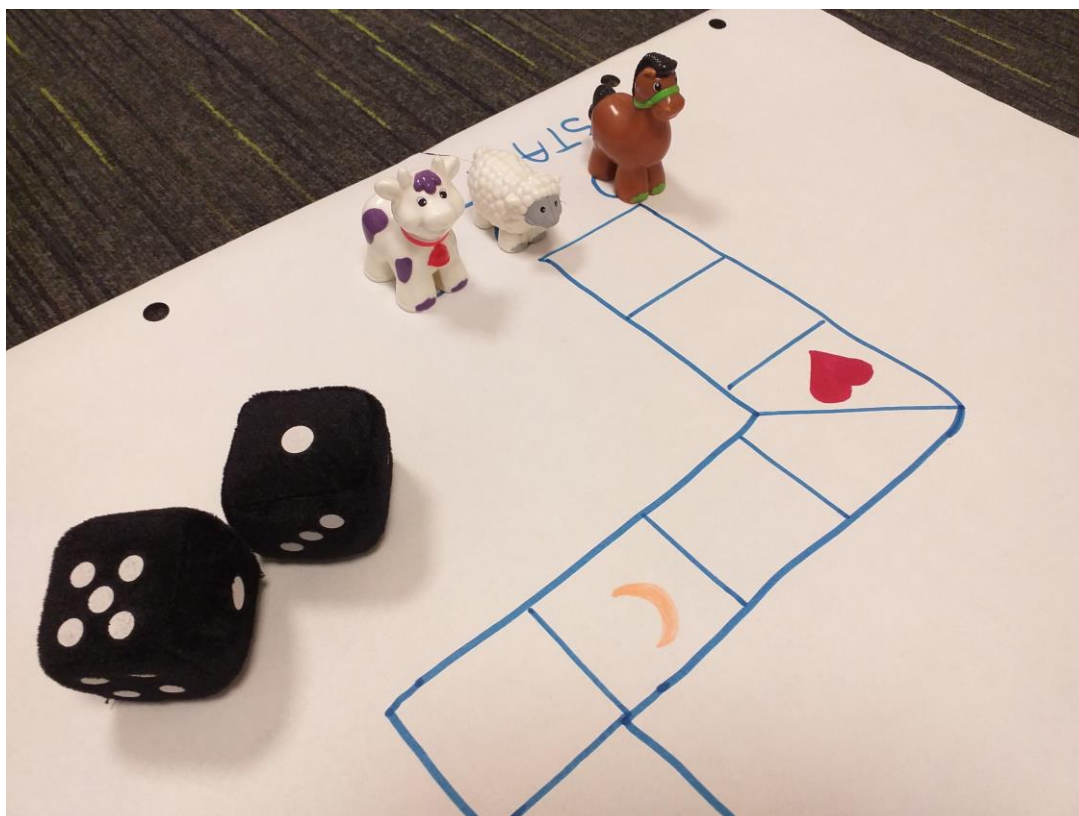
Gra ściganka nr 1

Do stworzenia gry potrzebujemy duży arkusz papieru, flamastry, pionki (tyle ilu jest graczy), kostkę i coś do odmierzania pól. Rysujemy trasę wyścigu, zaznaczmy start i metę. Na polach umieszczamy elementy graficzne. Jeżeli uczestnik gry stanie na wybranym polu ma do wykonania pewne zadanie. W tym celu potrzebna nam będzie legenda. Istnieje kilka możliwych wersji:

1. Przygotowujemy tyle pytań do danego punktu, ile jest uczestników gry, gdyż może się zdarzyć, że kilka osób stanie w tym samym miejscu, a nie chcemy, żeby polecenia się powtarzały.
2. Pytania mogą się powtarzać, bo np. chcemy, żeby dzieci coś zapamiętały, zrobiły.
3. Elementy graficzne to wyłącznie polecenia lub pytania, albo mieszamy wszystko razem.



W tym przypadku jest to wersja trzecia. Ta gra przeznaczona jest dla małych dzieci, które poruszając się po planszy uczą się poprawnie przeliczać i rozumieć znaczenie ostatniego liczebnika, a także odpoznawać ilość kropek na kostkach (stąd łatwe polecenia i duże kostki). Oczywiście możemy modyfikować legendę np. o treści edukacyjne, pamiętając, że nie może ich być zbyt dużo i nie mogą być bardzo trudne, bo dziecko może się zniechęcić.



Ustalamy reguły gry z uwzględnieniem, co będzie, gdy uczestnik nie odpowie na pytanie (możliwe opcje: traci kolejkę, wraca na swoje wcześniejsze miejsce itp.), albo gdy odpowie na pytanie (np. przesuwa się o dwa pola do przodu). Warto robić to wspólnie z dziećmi. Wykazują wiele ciekawych pomysłów i nie mają poczucia „niesprawiedliwości”, jeżeli same coś wcześniej ustaliły.

W przypadku gier ściganek dzieci muszą dostać jasny komunikat, gdzie zaczyna, a gdzie kończy się gra tzn. czy rozpoczynamy bez względu na liczbę wyrzuconych oczek, czy aby wejść do gry należy rzucić kostką odpowiednią ich ilość. Na którym polu kończymy i co się dzieje, gdy rzucimy więcej oczek niż potrzeba nam do zakończenia gry.

Zasady ustalamy przed rozpoczęciem rozgrywki. W trakcie nie można zmieniać zasad, chyba że wszyscy uczestnicy wyrażą na to zgodę (dzieje się tak wówczas, gdy gra nie posuwa się do przodu).

Legenda:

1. Serduszko – rzucaś kostką jeszcze raz.
2. Księżyc – robisz pięć przysiadów.

3. Smutek – stoisz jedną kolejkę.
4. Gwiazdka – śpiewasz piosenkę.
5. Uśmiech – przesuwasz się o trzy pola do przodu.
6. Choinka – przekazujesz swój kolejny rzut innemu graczowi.
7. Kółko – cofasz się o dwa pola do tyłu.
8. Słoneczko – robisz pięć podskoków.

W kolejnym artykule przedstawię ścigankę biurkową i przykładowy zestaw poleceń, który możemy wykorzystać w grach ćwiczący różne funkcje percepcyjne.

Miłej zabawy!
Wioletta Gębala

Literatura:

Gruszczyk – Kolczyńska E., Dobosz K., Zielińska E. (1996) *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?* Warszawa. WSiP

Zdjęcia :

Źródła własne

Zapraszamy do umawiania się:

- Błonie: sekretariat@zpppblonie.pl, tel 22 725 46 11,
- Blizne Jasińskiego: sekretariat_blizne@zpppblonie.pl, tel: 22 722 05 70
- Dziekanów Leśny: sekretariat_dziekanow@zpppblonie.pl, tel: 22 751 57 86

W okresie pandemii możliwe są konsultacje telefoniczne i przez Skype, Zoom.

W OKRESIE PANDEMII

Wszystkie Poradnie Zespołu Poradni Psychologiczno – Pedagogicznych
są dla was otwarte w godzinach **8-16**