



Gier ciąg dalszy

Tym razem obiecana wcześniej ściganka biurkowa. Zasady gry są takie same jak w ścigance nr 1. Dzieci dostają „gotowca” w postaci paska podzielonego na części. Każdy numer to zadanie do wykonania. Zadania te możemy wymyślać razem z dziećmi. Grę można zaaranżować na różne sposoby. Oto niektóre przykłady:

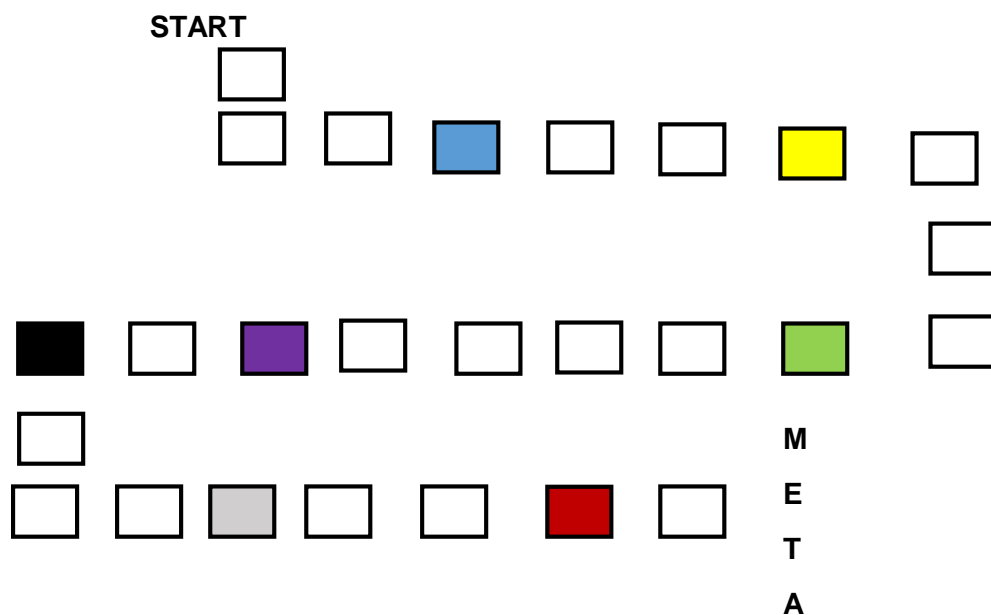
1. Tworzymy legendę, czyli przyporządkowujemy do każdej liczby jakieś polecenie
2. Wrzucamy wszystkie zadania do pudełka i dzieci losują kartki (na jednej kartce jedno polecenie).

Taka gra trwa długo. Jeżeli chcemy skrócić czas gry nie numerujemy pól, albo pozostawiamy numery, tylko dodajemy jakieś symbole (jak w poprzedniej grze) i to one będą tymi miejscami, gdzie należy wykonać jakieś zadanie.



Gra ściganka nr 3

Jeżeli mamy dużo miejsca możemy stworzyć „żywą ścigankę”. Wówczas to dzieci będą pionkami. W tym celu potrzebujemy dużych kartek formatu A4 i taśmy dwustronnej, aby podkleić je do podłogi (nie będą się suwały). Układamy tor wyścigowy. Podobnie jak wcześniej niektóre kartki opatrujemy stosownymi symbolami lub zamalowujemy na różne kolory (jeżeli ktoś na nich stanie ma zadanie do wykonania). Reszta zasad pozostaje taka sama.



Opracowała Wioletta Gębala

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**