

„Uczę i wychowuję – gry planszowe w szkole i w domu jako element edukacyjny i wychowawczy”

WARSZATY DLA DZIECI, RODZICÓW i NAUCZYCIELI

program warsztatów przygotowany przez Małgorzatę Zambrowską i Beatę Zawadzką

W edukacji ważne jest dbanie o wszechstronny rozwój dziecka. Celem warsztatów jest pokazanie ważności wspólnego spędzania czasu wolnego od obowiązków. Wspólne granie w gry planszowe, karciane, kościane to nie tylko ciekawe spędzanie czasu wolnego, ale także:

- ✓ rozwój umiejętności matematycznych:
 - rozwijanie inteligencji matematyczno-logicznej,
 - rozwijanie koncentracji, uwagi i spostrzegawczości,
 - rozwijanie umiejętności liczenia, budowania strategii
- ✓ pokazanie alternatywnych do komputera i telewizora możliwości zagospodarowania w pożyteczny, rozwijający sposób czasu wolnego,
- ✓ kształtowanie umiejętności współzawodnictwa zgodnie z zasadami fair-play,
- ✓ osvajanie dziecka z sukcesami i porażkami.



Planując rozwój dziecka w oparciu o gry, należy pamiętać o konieczności rozmów z dzieckiem o przegrywaniu i wygrywaniu, o trzymaniu się reguł gry, niezależnie od tego, który z graczy przegrywa. Zmierzenie się z przegraną jest dla dziecka trudne. Natomiast regularne granie (np. raz w tygodniu) powoduje, że wygrana i przegrana zaczynają być przez dziecko oswajane. Podczas rozgrywek warto także omawiać z dzieckiem strategie prowadzące do wygranej, pokazywać, kiedy wygrana od nich zależy, a przede wszystkim wskazywać, że niezależnie od wygranej ważna jest dla nas wspólna gra, wspólne spędzanie czasu.

Kupując nową grę warto jej wybór konsultować z dzieckiem, tak bym miało ono poczucie współuczestnictwa w wyborze. Warto, aby początkujący gracze zwracali uwagę na czas gry – gra, której czas rozgrywki nie przekracza 20 minut leży w zasięgu większości niegrających często dzieci, a gra 1,5 godzinna już w zasięgu niewielu.

Katalog gier „na dobry początek”:

"Pędzące żółwie"



W co gramy?

Staramy się pierwsi dotrzeć swoim żółwiem do pola sałaty. Czasami pomagają nam inne żółwie – te, którym weszliśmy na skorupę... Gra ma bardzo proste zasady. Wystarczy zapamiętać znaczenie kart.

Kto może grać?

Gra dla 2 do 5 graczy, którzy skończyli już 5 lat. Nadaje się na rodzinne wieczory i na zajęcia lekcyjne w szkole. Rozgrywka trwa około 20 minut.

Co ćwiczymy?

Zapamiętywanie, tworzenie strategii.

„Hej! To moja ryba!”

W co gramy?

Sami budujemy planszę z sześciokątnych kawałków kry z rybami. Nasze stado pingwinów ma zjeść tych ryb jak najwięcej.

Kto może grać?

Gra od lat 8. Dla 2 do 4 graczy. Nadaje się na rodzinne rozgrywki i na zajęcia pozalekcyjne w szkole. Chętnie grywają w nią młodsze dzieci, także 6-latki. Rozgrywka trwa około 20 minut.

Co ćwiczymy?

Liczenie, tworzenie strategii, przewidywanie następstw.



„Zbuduj i zburz”



W co gramy?

Budujemy z przestrzennych klocków zadane budowle. Musimy zdążyć, nim upłynie nasz czas...

Kto może grać?

Gra od lat 5. Dla 2 do 5 graczy. Można w nią grywać rodzinie w domu i na zajęciach lekcyjnych w szkole. Chętniej grywają w nią młodsze dzieci. Gra, podczas której bywa głośno. Czas gry do ustalenia.

Co ćwiczymy?

Geometrię przestrzenną, odwzorowywanie, koncentrację uwagi.

„Super Farmer”

W co gramy?

Rzucając kostkami rozmnażamy hodowane przez nas zwierzęta. Wygrywa ten, kto jako pierwszy osiągnie stado składające się ze zwierząt każdego gatunku. Uwaga na wilka i lisa! Gra ma ciekawą historię powstania, warto się dowiedzieć, jaką

Kto może grać?

Gra od 7 lat. Dla 2 do 6 graczy. Szybka i wciągająca rozgrywka nadaje się zarówno do domu jak i na zajęcia lekcyjne. Czas gry około 30 minut.

Co ćwiczymy?

Tworzenie strategii, przewidywanie następstw, liczenie dwójkami.



Gry, w które graliśmy podczas warsztatów pochodziły z zasobów:

