

Nr art. 22706 Balamari

Zawartość: :

- 1 chustka
- 4 karty z kartonu
- 16 drewnianych rybek

Wiek: 4 +

Ilość graczy: 2 lub 4

Czas trwania gry: ok. 15-20 min.

Informacja: Wskazówki i porady pedagogiczne specjalisty pedagoga przedszkolnego Katrin Erdmann.

Autorzy: Helmut Punke i Peter Joppig

Dwóch zawodowych strażaków Panowie Peter Joppig (ur. w roku 1958 w Bremie) i Helmut Punke (ur. w roku 1963 w Oldenburgu) uwielbiają realizować swoje kreatywne pomysły, zawsze kierując się mottem, że "gry nas bawią i umożliwiają poznanie wielu przyjaciół!" Wymyślanie nowych gier opiera się na wcielaniu w życie nowych pomysłów, które powinny dawać wiele radości zarówno dzieciom, jak i dorosłym.

Firma Beleduc wyprodukowała już dwie gry Pana Punke: „Busy Bee“ i „Flori Colori“. „Balamari“ jest pierwszą grą Pana Joppinga w ofercie firmy Beleduc.

Wprowadzenie:

Ale się tutaj dzieje! Wesole rybki wyruszają w wielką podróż, aby poznać obce morza. Podczas swojej podróży poznają kolorowe rafy koralowe, małże i innych ciekawych mieszkańców głębin morskich. Muszą jednak uważać na zawsze głodnego rekina Hugo. Rekin Hugo chowa się chętnie za ciemnymi algami, glonami i tylko czyha na smaczne rybki. Aby uciec przed rekinem rybki muszą być sprawne, mieć dobrą kondycję i porozumiewać się między sobą.

Skrócona instrukcja obsługi:

Gracze próbują przesunąć i umieścić rybki w kolorowych otworach chustki. W tym celu konieczna jest sprawność, dobra koordynacja i porozumienie między graczami. Uwaga! Rybki nie mogą trafić do czarnej dziury. Jeśli do niej wpadną, to pożerane są przez rekina. Kto zbierze po czterech rundach gry więcej rybek? Wy czy rekin?

Przygotowanie do gry:

Najpierw należy rozłożyć chustkę na podłodze. Wskazówka: przed rozpoczęciem gry należy przede wszystkim rozłożyć odpowiednio wszystkie otwory w chustce, w innym może być trudno trafić do nich rybkami. Rozłożyć należy zakryte karty z tektury. Mają one takie same kolory jak punkty kolorystyczne na chustce. Przygotować należy również 16 drewnianych rybek oraz pudełeczko z obrazkiem rekina. Teraz wybrać należy dwóch graczy dla pierwszej rundy. Jeden z graczy układa cztery rybki pomiędzy czterema czarnymi otworami w środku chustki. Zaczynamy grę.



- Rozłóż chustkę na podłodze.
- Na boku rozłóż zakryte karty z tektury.
- Przygotuj drewniane rybki.
- Przygotuj pudełko z obrazkiem rekina.
- Ułóż cztery rybki na chustce.

Przebieg gry:

Dwóch graczy chwytą razem chustkę za rogi jej podłużnych boków i podnosi chustkę wspólnie do góry. Teraz gracze muszą spróbować ruszając chustką wprowadzić cztery drewniane rybki do kolorowych otworów, przy czym tylko jedna rybka na raz może wpaść do kolorowego otworu. Przede wszystkim należy próbować ominąć czarne dziury. Gracze muszą dobrze się porozumiewać i poruszać chustką w taki sposób, aby rybki wpadały do kolorowych otworów.

Wskazówka: Może się jednak zdarzyć, że do jednego otworu wpadnie kilka rybek. W ten sposób maleje szansa zebrania w jednej rundzie największej ilości rybek.

Jeśli podczas gry rybka spadnie z chustki na podłogę, to musi na niej pozostać dopóki wszystkie inne rybki nie wpadną do otworów. Rybka, która spadła, nie może być wykorzystana ponownie. Taka sama reguła dotyczy rybek, które wpadły do czarnych otworów.

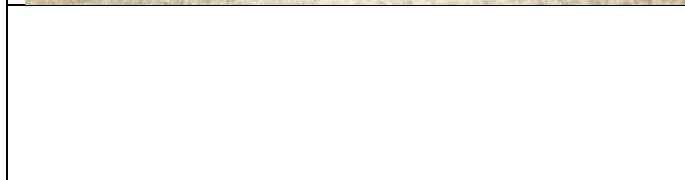
Po wprowadzeniu wszystkich rybek do otworów, czarnych i kolorowych, do gry wchodzi karty tekturowe. Jeden z obydwu graczy musi policzyć ilość kolorowych otworów, w których znajdują się ryby. W zależności od liczby otworów obracana jest odpowiednia ilość kart tekturowych. Istnieją następujące możliwości:

Przykład: Rybki znajdują się tylko w dwóch kolorowych otworach. Dlatego można obrócić tylko dwie karty.



Kolory kart tekturowych są identyczne jak kolory wypełnionych otworów.

Teraz można wyciągnąć wszystkie rybki z wypełnionych otworów kolorowych.



	<p>Kolor karty tekturowej jest identyczny jak kolor wypełnionego otworu (np. czerwony).</p>	<p>Gracze mogą wyciągnąć tylko tą rybkę/ rybki, które znajdują się w tym otworze (np. czerwonym), który ma kolor identyczny jak odsłonięta karta.</p>
	<p>Kolory kart tekturowych nie są identyczne jak kolory wypełnionych otworów.</p>	<p>Rekin pożera wszystkie rybki.</p>

	<p><u>Co robimy z rybkami, które spadły z chustki i rybkami, które wpadły do czarnych otworów?</u> Wszystkie ryby, które wpadły do czarnych otworów zostały pożarte przez rekina Hugo. Wyciągnijcie je z otworów i ułóżcie w pudełku z obrazkiem rekina. W nim właśnie rekin zbiera rybki. W ten sposób można szybko porównać, kto zebrał więcej rybek. Rybki, które spadły z chustki są również układane w pudełku rekina.</p>
--	--

Następnie należy ponownie przetasować karty i ułożyć je zakryte przed rozpoczęciem nowej rundy gry.

W nowej rundzie rybki wpuszczane są do otworów przez dwóch następnych graczy. Każdy zespół składający się z dwóch dzieci gra dwie rundy.

Koniec gry:

Zawodnik lub drużyna, która zebrała największą ilość rybek wygrywa. Jeśli jednak po zakończeniu gry okaże się, że najwięcej rybek pożarł rekin, to wygrywa rekin.

Wariant dla początkujących:

Wariant dla początkujących jest uproszczony, nie korzysta się w nim z kart tekturowych. Sama gra odbywa się identycznie jak opisano powyżej. Spróbujcie wspólnymi siłami przesunąć możliwie jak najwięcej rybek do otworów. Rybki, które spadną z chustki przechodzą do rekina, tak samo jak rybki, które wpadły do czarnych otworów. Kto zebrał na końcu najwięcej rybek? Gracze czy rekin?

Gra rozwija:



Gra ruchowa, ćwiczy koordynację i motorykę: ćwiczenia koordynacji ruchowej oka i dłoni
motoryki ruchowej, równowagi podczas poruszania chustką



Komunikacja: rozwija komunikację przez konieczność porozumiewania się zawodników



Zachowanie zespołowe: działanie zespołowe mające na celu zebranie jak największej ilości rybek



Wartości poznawcze: rozwój postrzegania wizualnego, strategicznego myślenia, Koncentracja



Liczby, ilości i kształty: pojmowanie ilości, pierwsze próby liczenia

Tekst na opakowaniu:

Gracze próbują przesunąć i umieścić rybki w kolorowych otworach chustki. W tym celu konieczna jest sprawność, dobra koordynacja i porozumienie między graczami. Uwaga! Rybki nie mogą trafić do czarnych dziur, gdzie zostaną pożarte przez rekina. Kto zbierze po czterech rundach gry więcej rybek? Wy czy rekin?

Gra zespołowa/ drużynowa

Wskazówki dla opiekunów:

Gra "Balamari" dzięki swoim różnorodnym możliwościom wykorzystania stanowi doskonałe uzupełnienie przykładowo projektu lekcyjnego na temat "Morze i jego mieszkańcy".

Do gry dołączyć można również dodatkowe rysunki z różnymi koralowcami, ośmiornicami, rekinami i rybami dopasowanymi do mieszkańców morza nadrukowanych na chustce.

Za pomocą kart z obrazkami dzieci przez zabawę mogą nauczyć się wiele o ośmiornicach, koralowcach i rekinach. Można przy okazji poruszyć i omówić cechy i formy, rodzaj poruszania się zwierząt, sposób odżywiania, ale również przykładowo niebezpieczeństwa powiązane z kąpielą w morzu.

Przygotuj wspólnie z dziećmi niewielkie albumy, w których zbierzecie wszystkie wartościowe informacje o różnych zwierzętach morskich.

Zdjęcia stworzeń morskich nadają się doskonale do wykonywania odpowiednich puzzli lub gier na zapamiętywanie. Na zdjęciach możesz wpisywać nazwy zwierząt.

Korale to różnorodne, pełne kolorów i ciekawych form stworzenia morskie, które nadają się znakomicie do wzbudzania kreatywności w dziecku.

Rekiny stanowią dla dzieci zawsze fascynujący temat. Poznawaj razem z dziećmi różne środowiska życia i gatunki rekinów. Na pewno znajdziesz również w bibliotece dziecięcej liczne interesujące książki na ten temat z informacji przystosowanymi specjalnie dla dzieci.

Wykonaj wspólnie z dziećmi kolaż pod tytułem "Morze i jego mieszkańcy" lub zbuduj akwarium z pudełek po obuwiu, które dzieci będą mogły obkleić swoimi ulubionymi zwierzętkami. Być może masz możliwość ustawienia w klasie prawdziwego akwarium, które zapewni dzieciom możliwość obserwacji rybek oraz opiekowania się nimi. Dodatkowo rozwija się również zespołowe zachowanie dzieci w grupie.

Również małże i muszle mają ciekawe formy i kolory. Przygotuj wspólnie z dziećmi mandalę z muszli, skłoń je do porównań różnorodnych kształtów i wielkości.

Posłuż się atlasem lub globusem i pokaż dzieciom różne morza i oceany, środowiska morskie oraz omów różne strefy klimatyczne. Czy koniecznie trzeba wybić dziurę w lodzie, aby łowić ryby na północy, czy można łowić ryby sieciami?

Jakie kulturowe cechy szczególnie opisują różne środowiska życia i jakie ubrania noszą różni ich mieszkańcy?

Wskazówki dla rodziców:

Gra "Balamari" porwie Ciebie i Twoje dziecko do świata zamieszkałego przez morskie stworzenia. Gra rozwija w pełen zabawy i ciekawy sposób koordynację ruchową i zachowania grupowe. Gra jest przeznaczona dla całej rodziny zarówno do domu, jak i na urlopie. Wybierz się na spacer po plaży, zbierz muszle na chustkę do gry. Jakie gatunki ryb zna twoje dziecko? Odwiedź muzeum morskie lub akwarium i pokaż swojemu dziecku żywego rekina. Znajdź razem ze swoim dzieckiem źródło nowych inspiracji i poznawaj wspólnie różnych mieszkańców morskich głębin. Życzymy dobrej zabawy podczas tego "zanurzenia" i radosnego czasu spędzonego razem z dzieckiem.