

22720 Imita

Gra rozwija:



problemów

zachowania społeczne i umiejętność współpracy w zespole, rozwiązywania



komunikacyjne

rozwój mowy, umiejętność opisywania przedmiotów i zwierząt,
imitacja dźwięków wydawanych przez różne przedmioty i zwierzęta, zdolności



rozwój dużej motoryki ciała, pantomimiczne przedstawianie zwierząt i przedmiotów,
obiektów, wykonywanie ćwiczeń w pojedynkę lub w parach,
rozwój pomysłowości i kreatywności, zdolności postrzegania wizualnego



rozpoznawanie i nazywanie zwierząt oraz przedmiotów/ obiektów



rozpoznawanie i nazywanie kolorów

Wiek: 3+

Ilość graczy: 2-6

Czas gry: 20 - 30 min.

Zawartość opakowania:

- 1 tekturowa plansza do gry
- 6 pionków do gry
- 1 kostka z kolorowymi punktami
- 1 kostka z symbolami

Niech otworzy się kurtyna i ukaże się „Imita”. Do naszego miasta przyjechał dzisiaj teatr wędrowny. Poszukiwani są utalentowani, młodzi aktorzy, którzy będą mogli zagrać w nowej sztuce teatralnej. Jednak egzamin na aktora teatralnego nie jest prosty - dobry artysta posiadać musi wiele talentów. Ćwiczenia sportowe, artystyczne ćwiczenia w grupie, pantomima i sztuka wyrażania samego siebie nie mogą mu być obce. Być może dobry naśladowca dźwięków również będzie miał szansę przekonać

do siebie wymagające jury. Spieszcie się i pokażcie to, co potraficie najlepiej. Dzięki szczypcie talentu i kreatywności z pewnością i Ty otrzymasz ciekawą rolę w teatrze wędrownym „Imita”.

Wariant podstawowy

Przygotowanie do gry:

Na początku na środku stołu w pozycji dobrze widocznej dla wszystkich graczy rozkładamy planszę i wyciągamy kolorową kostkę. Kosta z symbolami nie jest używana w tym wariantcie gry. Każdy gracz wybiera sobie pionka i ustawia go na dużym polu na starcie ścieżki na planszy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Wskazówki dotyczące zasad gry

Gracze przeskakują pionkami po ścieżce - od pola do pola, aż dojdą do sceny teatralnej. Na polach umieszczone jest pięć różnych rodzajów motywów:

		przedmioty/ obiekty, jak np. lokomotywa
		zwierzęta, jak np. papuga
		ćwiczenia gimnastyczne w pojedynkę, jak np. przysiady
		ćwiczenia gimnastyczne w parze, jak np. "baloniku nasz malutki"
		joker (karta z koniczynką)

Każde pole oznaczone jest dodatkowo kolorowym punktem. Identyczne punkty kolorystyczne znajdują się również na kostce do gry. Gracz przejść musi na najbliższe pole na planszy o takim samym kolorze, jak wyrzucony na kostce do gry.



Przebieg gry

Pierwszy gracz wyrzuca kostkę z kolorowymi punktami i przesuwa swój pionek na najbliższe pole z wyrzuconym kolorem. Istnieją następujące możliwości:

- a) gracz ląduje na polu z przedmiotem lub zwierzęciem. Może wybrać jedną z trzech możliwości:




1. spróbuje przedstawić ten przedmiot lub zwierzę pantomimicznie. Pantomima nie pozwala na posługiwanie się żadnymi dźwiękami lub mową.
2. Może również symulować dźwięki wydawane przez dany przedmiot lub zwierzę. W tym przypadku nie można wykonywać żadnych ruchów.
3. Gracz może też opisać dany przedmiot lub zwierzę bez podawania jego nazwy. Gracz wymienić może różne skojarzenia i cechy, jakie kojarzą mu się ogólnie z przedmiotem/zwierzęciem. W tej opcji nie wolno wydawać dźwięków, ani nie wolno wykonywać ruchów.



Przykłady:

	<p>Gracz może:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. udawać, że gra na gitarze i skakać jak gwiazda rocka na scenie. 2. Naśladować dźwięki grania na gitarze. 3. Wyjaśnić, że chodzi mu o instrument, który używany jest do tworzenia podkładu muzycznego do piosenek, nie może jednak użyć słowa gitara. 		<p>Gracz może:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przejść przez pokój na czworakach i zrobić koci grzbiet. 2. Zamiauczeć jak kot. 3. Wyjaśnić, że chodzi mu o zwierzę, które mruczy, ma pazury i czasem poluje na myszy, nie może jednak wypowiedzieć nazwy zwierzęcia, czyli słowa „kot“.
---	--	---	--




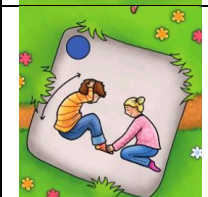

- b) Pantomima, dźwiękonaśladownictwo i opisywanie nie są stosowane w przypadkach, gdy gracz wylądjuje na polu „ćwiczenia w pojedynkę“ lub „ćwiczenia w parze“. Teraz będzie na sportowo - gracz wykonuje ćwiczenie gimnastyczne - albo sam (ćwiczenie w pojedynkę) albo razem z dowolną inną wybraną osobą (ćwiczenie w parze).

Ćwiczenia w pojedynkę:


	<p>skakanie na jednej nodze (trzy do pięciu razy)</p>
	<p>pajacyki (trzy do pięciu razy)</p>
	<p>przysiady (trzy do pięciu razy)</p>

	mostek (raz)
	chodzenie rakiem (w pozycji obróconej na czworaka) (dziesięć kroków do przodu lub do tyłu)

Ćwiczenia w parze:

	śpiewanie dowolnej piosenki i tańczenie przy niej.
	Siadamy na podłodze, dociskamy do siebie palce u stóp i chwytamy się za dłonie. Następnie próbujemy razem wstać i ustawić się w pozycji „V”.
	Pomiędzy głowami umieszczamy piłkę lub balon, idziemy dziesięć kroków do przodu lub do tyłu.
	Brzuski: jedna osoba przytrzymuje stopy drugiej, która wykonuje pięć brzuszków. Potem zamiana.
	Taczka: pięć kroków do przodu i zamiana.



- c) Jeśli gracz wyląduje na polu z koniczyną (), to przeskakuje dwa następne pola i wykonuje zadanie z pola, na którym się zatrzymał.

Po wykonaniu zadania kostkę wyrzuca następny gracz.

Na jednym polu planszy może znajdować się kilka pionków. Gracz, który trafił na pole jako drugi lub trzeci nie może wykonywać dokładnie tego samego zadania, co gracz, który na tym polu wylądował wcześniej.

Przykład:





- Na polu „słoń” znajduje się dwóch graczy.
- Gracz numer 1 przedstawił słonia w pantomimie.
- Gracz numer 2 może teraz albo naśladować dźwięki, jakie wydaje słoń albo też słonia opisać.

Gracz może wybrać sobie innego współgracza, który wykona zadanie za niego, jeśli wyląduje na polu w jego własnym kolorze.

Koniec gry

Gracz dochodzi do mety po wyrzuceniu na kostce koloru, który nie pojawia się na ścieżce gry. Osoba, która pierwsza dotrze do wielkiej sceny teatralnej, wygrywa grę.

Dodatkowe zasady dla innych wariantów gry

	<p>Opcje gry można zmodyfikować i ograniczyć - przykładowo pola ze zwierzętami i przedmiotami mogą być tylko opisywane własnymi słowami dzieci, jeśli gra będzie miała na celu rozwój języka mówionego dzieci. Wtedy rezygnujemy z opcji naśladownictwa dźwiękowego i pantomimy.</p> <p>Zalecamy, aby dzieci korzystały z własnym skojarzeń i przeżyć związanych z danym przedmiotem lub zwierzęciem. Dzięki temu dzieci będą opisywać przedmioty i zwierzęta w bardzo różny sposób i tym samym wzbogacać swoje słownictwo.</p> <p>Ćwiczenia w pojedynkę i w parach wykonywane są zgodnie z opisem i zapewniają trochę rozluźnienia.</p>
	<p>Pantomima jest szczególnie dobrą formą, która uczy dzieci koordynacji ruchów i wyrażania własnych idei za pomocą ciała. Wszystkie motywy ze zwierzętami i przedmiotami mogą być przedstawiane przez dzieci wyłącznie za pomocą pantomimy.</p> <p>Ponieważ wariant ten związany jest z ograniczoną ilością wariantów i możliwości, to pantomiczne przedstawienia przedmiotów lub zwierząt różnych dzieci mogą być do siebie bardziej podobne. Dzięki temu dzieci uczą się też od siebie nawzajem i tworzy się duch współpracy w zespole.</p>






Wariant dla zaawansowanych (w wieku: 4+)

Przygotowanie do gry:


Grę przygotowujemy podobnie jak opisano powyżej. Dodatkowo korzystamy z kostki z symbolami. Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara.

Przebieg gry

Pierwszy gracz wyrzuca obydwie kostki na raz i przesuwa swój pionek na pole o kolorze identycznym jak kolor wyrzucony na kostce. Teraz może skorzystać z kostki z symbolem. Symbol określa, jakie zadanie należy wykonać:

	opowiadanie, objaśnienie
	pantomima
	dźwiękonaśladownictwo
	pomoc - gracz może wyszukać sobie dowolną osobę, z którą wykona zadanie razem To samo obowiązuje dla pól „Ćwiczeń w pojedynkę”.
	Gwiazdka stanowi joker. Joker pozwala graczowi na samodzielne wybranie rodzaju zadania, które wykona - samodzielnie lub w parze.

Przykład:

	<ul style="list-style-type: none">- Kostka kolorystyczna: kolor pomarańczowy- Kostka z symbolami: pantomima	<ul style="list-style-type: none">- Pantomimiczne przedstawienie kaczki: np. taplanie się w wodzie
---	--	--

Kostka z symbolami nie odgrywa żadnego znaczenia, jeśli gracz przejdzie na pole z ćwiczeniem w pojedynkę lub w parze.

Gracz może wybrać sobie innego współgracza, który wykona zadanie za niego, jeśli wyląduje na polu w jego własnym kolorze.





Po wykonaniu zadania kostkę wyrzuca następny gracz.

Na jednym polu planszy może znajdować się kilka pionków. Gracz, który trafił na pole jako drugi lub trzeci nie może wykonywać dokładnie tego samego zadania, co gracz, który na tym polu wylądował wcześniej. Gracz, który również wyląduje na tym samym polu, wyrzuca jeszcze raz kostkę z symbolem tyle razy, aby wyrzucić inny rodzaj zadania.

Koniec gry

Gracz dochodzi do mety po wyrzuceniu na kostce koloru, który nie pojawia się na ścieżce gry. Osoba, która pierwsza dotrze do wielkiej sceny teatralnej, wygrywa grę.

Wskazówki dla opiekunów:

	Kim jestem? (wiek: 3+): Skopij planszę. Wytnij z niej wszystkie obrazki przedstawiające zwierzęta i przedmioty. Zbierz obrazki i umieść je w koszyku lub naczyniu. Dziecko losuje kartkę z obrazkiem. Tylko dziecko i prowadzący widzą, jaki obraz wylosowało dziecko. Teraz dziecko przedstawia reszcie dzieci wylosowane zwierzę lub przedmiot za pomocą opisu ogólnego, pantomimy lub dźwiękonaśladownictwa. Dziecko samo może wybrać sposób przedstawienia lub wybiera go opiekun. Dzieci w grupie próbują zgadnąć, co chce przedstawić im gracz. Każde dziecko w grupie po kolei powinno wylosować swój obrazek.
	Ćwiczenia sportowe (wiek: 3+): Uwzględnij ćwiczenia w pojedynkę lub w parach w ramach oferowanych zajęć sportowych. Dzięki temu dzieci trenują różne ćwiczenia gimnastyczne i rozwijają swoją sprawność fizyczną.
	Wizyta w teatrze (wiek: 4+): Zabierz dzieci do teatru lalkowego lub na sztukę teatralną. Dzięki temu dzieci poznają sztukę i teatr. Poza tym, dzieci uczą się, w jaki sposób aktorzy przedstawiają różne charaktery, ludzi i zwierzęta. Wizyta taka jest dla dzieci bardzo inspirująca. Dzieci mogą wykorzystać swoje obserwacje w następnej rundzie gry „Imita”.
	Dźwięki wydawane przez zwierzęta i sposoby poruszania się (wiek: 4+): Porozmawiaj z dziećmi o typowych sposobach poruszania się zwierząt i wydawanych przez nie dźwiękach. Obejrzyj razem z dziećmi film dokumentalny dla dzieci o zwierzętach i ich zachowaniu w naturze. Dzieci mogą nauczyć się wiele o typowych wzorcach zachowań zwierząt, wydawanych przez nie dźwiękach i sposobie poruszania się.

Wskazówki dla rodziców

Baw się razem z dziećmi! Pokaż im, jak przedstawiać różne zwierzęta i przedmioty. Pokaż im, jak przedstawić pantomimicznie kotka lub lokomotywę. Dzięki temu dziecko szybko pokona własne zahamowania i stanie się aktywne. Później poćwiczyc możesz opisywanie i objaśnianie rysunków umieszczonych na planszy. Zalecamy pokazywanie najmłodszym dzieciom zwierząt i przedmiotów w książce z obrazkami i imitowanie ich odgłosów. Dziecko w ten sposób szybko się uczy i zapamiętuje typowe cechy i charakterystykę zwierząt i przedmiotów.

Opis na opakowaniu:

Niech otworzy się kurtyna i ukaże się „Imita“. Do naszego miasta przyjechał dzisiaj teatr wędrowny. Poszukiwani są utalentowani, młodzi aktorzy, którzy będą mogli zagrać w nowej sztuce teatralnej. Jednak egzamin na aktora teatralnego nie jest prosty - dobry artysta posiadać musi wiele talentów. Ćwiczenia sportowe, artystyczne ćwiczenia w grupie, pantomima i sztuka wyrażania samego siebie nie mogą mu być obce. Być może dobry naśladowca dźwięków również będzie miał szansę przekonać do siebie wymagające jury. Spieszcie się i pokażcie to, co potraficie najlepiej. Dzięki szczycie talentu i kreatywności z pewnością i Ty otrzymasz ciekawą rolę w teatrze wędrownym „Imita“.

Gra rozwija: Zachowania społeczne i zdolność współdziałania w grupie, rozwój mowy, rozwój motoryczny, rozwój sprawności fizycznej, postrzegania i percepcji wzrokowej