

Nr art. 25516 XXL Papillon

Gra wspomaga:



Naukę rozpoznawania kolorów: podstawowych i pochodnych



Ruch w czasie gry / poznawanie liczb i kształtów, pojmowanie ilości:

połączenie ruchu i rozwijanie umiejętności matematycznych, pojmowanie ilości, nauka liczenia i prostych działań



Koordinację i motorykę: ćwiczenie umiejętności trafiania do celu i wykonywanie ćwiczeń z zakresu motoryki małej i dużej



Procesy poznawcze: ćwiczenie zmysłu wzroku, rozwijanie umiejętności strategicznego myślenia.

Konsultacja: porady pedagogiczne Katrin Erdmann – eksperta w dziedzinie prowadzenia przedszkoli.

Wiek: 3+

Ilość graczy: 1+ (nadaje się również do gry zespołowej)

Czas trwania gry: ok. 10–20 min

Autorzy: Elisabeth i Werner Schug

Zawartość gry:

- 6 kart przedstawiających motyle (w kolorach zielony, czerwony, żółty, niebieski, pomarańczowy, fioletowy) z kropkami w ilości od 1 do 6
- 21 skórzanych kulek
- 21 żetonów
- 1 kostka z kropkami w takich samych kolorach jak motyle



Nr art. 25516 „XXL Papillon”

Zabawna gra polegająca na rzucaniu kulkami do celu, nadaje się do zabawy w domu i na zewnątrz.

Przygotowanie do gry:

Najpierw należy ułożyć obok siebie na podłodze 6 kart przedstawiających motyle z kropkami, tak aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp. Karty można ułożyć w dowolnych konfiguracjach. Dzięki różnym konfiguracjom kart gra może mieć różne poziomy trudności.



- Rozłożyć karty z motylami.
- Przygotować skórzane kulki, żetony i kostkę.
- Ustalić miejsce do rzucania kostką.

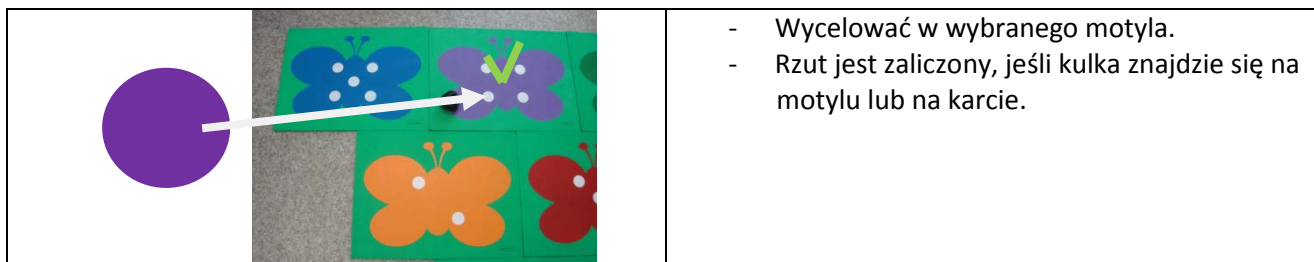
Skórzane kulki, żetony i kostka są przygotowane do gry. Ponieważ dzieci rzucają skórzanymi kulkami, aby trafić w odpowiedniego motyla, muszą zachować odpowiedni odstęp od kart. Na początku należy ustalić dla wszystkich graczy wspólny punkt, z którego będą rzucać kulkami. Odległość może różnić się w zależności od wieku graczy i stopnia trudności.

Przebieg gry:

Gra bez kostki:

Pierwszy gracz bierze jedną kulkę i mówi, w którego motyla chce trafić. Młodsze dzieci mogą nazywać kolory, starsze mówić liczby.

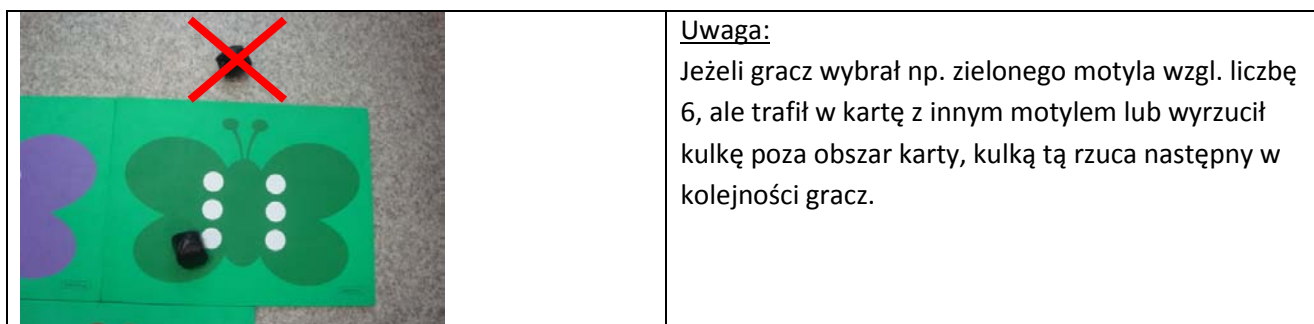
Przykład: Pierwszy gracz zamierza trafić np. w fioletowego motyla. Rzuca więc kulką w jego kierunku. Jeżeli gracz trafi w motyla lub w kartę, rzut liczy się. Teraz kolej na następnego gracza.



Jeżeli na motyłu znajdzie się tyle kulek, ile jest na nim kropek, żetony otrzymuje ten gracz, który jako ostatni celnie trafił w kartę. Liczba żetonów zależy od ilości kropek, które przedstawione są na motyłu. Jeżeli na przykład gracz rzuci celnie czwartą kulką na fioletowego motyla, otrzymuje cztery żetony.



Jeżeli na motyłu znajdzie się tyle kulek, ile jest na nim kropek, po przydzieleniu żetonów kulki muszą pozostać na karcie z motylem. Karta ta nie bierze już udziału w grze i nie wolno już w nią celować.



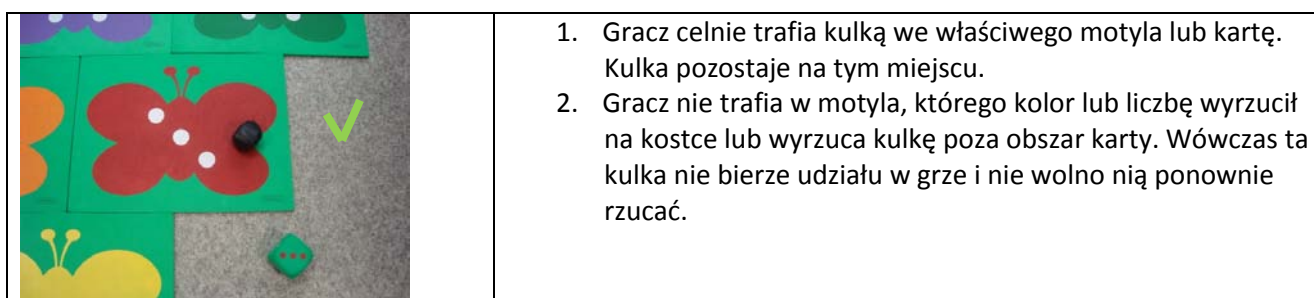
Zakończenie gry:

Jeżeli na wszystkich motylach znajdzie się tyle kulek, ile jest na nich kropek i żetony zostaną rozdane, oznacza to koniec gry. Ten gracz, który zebrał największą liczbę żetonów, wygrywa.

Wariant dla zaawansowanych graczy:

Ta wersja przewidziana jest dla dzieci, które wyćwiczyły już w pewnym stopniu umiejętność celowania. Wariant ten wymaga bowiem wyczucia i umiejętności trafiania do celu.

W tym wariantcie gry używa się kostki. Pierwszy gracz rzuca kostką. Następnie musi trafić kulką w motyla, którego kolor / liczbę wyrzucił na kostce. Możliwe są następujące sytuacje:



Jeżeli na motylu znajdzie się tyle kulek, ile jest na nim kropek, gracz, który jako ostatni celnie trafił w kartę, otrzymuje tyle żetonów, ile na motylu znajduje się kropek.



Jeżeli na motylu, którego kolor lub liczbę gracz wyrzucił na kostce, znajduje się maksymalna liczba kulek, gracz może rzucać ponownie kostką.

Zakończenie gry:

Wyrzucenie wszystkich 21 kulek oznacza koniec gry. Następnie liczone są żetony. Ten gracz, który zebrał największą liczbę żetonów, wygrywa.

Porady dla wychowawców:

Różne warianty gry nadają się do zastosowania w czasie zajęć prowadzonych zarówno w przedszkolach, jak i w ramach wczesnego wspomaganie rozwoju dziecka lub w pracy z osobami upośledzonymi.



A: Należy omówić z dziećmi temat dotyczący kolorów pochodnych

Należy przygotować dla dzieci farby do malowania palcami w odpowiednich kolorach podstawowych. Przygotować karty w podstawowych kolorach odpowiednio do farb, które należy ze sobą mieszać. Dzieci mogą wybrać poszczególne kolory podstawowe i mieszać ze sobą. Następnie wspólnie z dziećmi można porównywać karty z poszczególnymi pomieszanymi farbami.



B: Poznawanie liczb, ilości i kształtów:

Wariant 1: Ćwiczenie umiejętności dodawania i dzielenia

Zestawiając ze sobą różne karty z motylami można wykonywać różne działania na liczbach. Dzięki nim można wprowadzić dzieci w temat dodawania i dzielenia liczb. Do ćwiczenia przydatne są nadrukowane na kostce oczka. W ten sposób można odkrywać z dziećmi pierwsze matematyczne reguły.

1. Zestawić ze sobą niebieskiego i czerwonego motyla i położyć je razem obok fioletowego motyla. Do wykonania jest następujące działanie: $5+3=8$. Liczba 4 na fioletowym motylu stanowi połowę liczby 8.
2. Zestawić ze sobą czerwonego i żółtego motyla i położyć je razem obok pomarańczowego motyla. Do wykonania jest następujące działanie: $3+1=4$. Liczba 2 na pomarańczowym motylu stanowi połowę liczby 4.
3. Zestawić ze sobą niebieskiego i żółtego motyla i położyć je obok zielonego motyla. Do wykonania jest następujące działanie: $5+1=6$. Liczba 6 na zielonym motylu stanowi sumę liczb na niebieskim i żółtym motylu.

Wariant 2: Porównywanie ilości

Liczby od 1 do 6 przedstawione w formie kropek na kartach z motylami służą jako poszczególne „numery domów”. Należy przygotować dla dzieci wystarczającą ilość materiałów. Każde dziecko otrzymuje jeden „numer domu” i jego zadaniem jest dobranie ilości materiałów, np. kamieni, pięt, klocków i chust, odpowiednio do tej liczby.

Wariant 3: Liczenie w przedziale liczb od 1 do 10

Za pomocą gry można ćwiczyć z dziećmi liczenie w przedziale liczb od 1 do 10. Zadaniem dzieci jest przyporządkowanie kart z motylami w taki sposób, aby uzyskać za każdym razem liczbę „10”. Możliwe są następujące działania:

$5 + 3 + 2$	$6 + 4$
$1 + 2 + 3 + 4$	$5 + 1 + 4$
$6 + 3 + 1$	



F: Zastosowanie gry na lekcji wychowania fizycznego

Należy wykonać z dziećmi karty przedstawiające różne ćwiczenia ruchowe. Za każdym razem, gdy jedno z dzieci w czasie gry nie trafi w motyla lub wyrzuci kulkę poza obszar kart, dzieci muszą wykonać ćwiczenie. Ćwiczenie należy powtórzyć zawsze tyle razy, ile kropek znajduje się na motylu, w którego celował dany gracz. Przykład: Dziecko próbuje trafić w motyla z dwoma kropkami. Rzut nie jest celny. Wszystkie dzieci muszą więc wykonać wspólnie ćwiczenie, np.: 2 × podskoczyć, 2 × klasnąć w dłonie lub zrobić 2 pajacyki.