

Danuta Kręcisz

Sztuka konstruowania gier

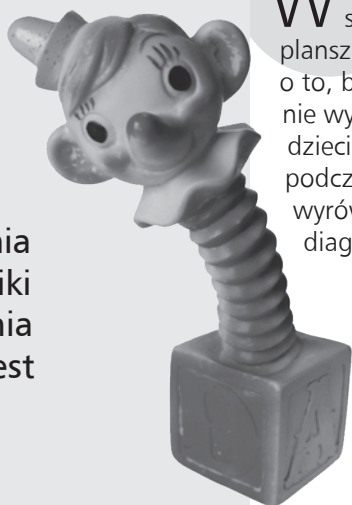
Gry planszowe są bardzo cennym narzędziem w ręku pedagogów i rodziców. Rozwijają refleks i szybką orientację dziecka. Kształtują umiejętności interpersonalne, pamięć, mowę i myślenie, a także doskonałą umiejętności matematyczne.

PAMIĘTAJ

W procesie wprowadzania dzieci w tajniki konstruowania gier ważne jest zachowanie prawidłowej kolejności:

1. Zapoznanie z sensem gry – **ściganki**.
2. Konstruowanie gier – **opowiadań**.
3. Konstruowanie gier z **rozbudowanym wątkiem matematycznym**.

W przypadku dzieci pięcioletnich należy zrealizować tylko etap pierwszy i drugi.



W każdym przedszkolu znajduje się bogaty zestaw gier planszowych. Nauczyciele dbają o to, by stopień ich trudności nie wykraczał poza możliwości dzieci. Zazwyczaj wykorzystują je podczas zabaw dowolnych, zajęć wyrównawczych, do prowadzenia diagnozy.

Skorzystanie z gotowych gier na zajęciach z całą grupą jest raczej niemożliwe. Trudno zwykle skorelować tematykę gry z treściami kształcenia, często też nie wystarcza jednakowych egzemplarzy.

Wspaniałą alternatywę dla gotowych gier stanowią gry konstruowane wspólnie przez nauczyciela i dzieci. Już sam proces tworzenia gry sprzyja rozwijaniu myślenia dzieci, kształtowaniu odporności emocjonalnej. Uczy pokonywania trudności i współdziałania w grupie, negocjowania i przestrzegania reguł.

Gry zbudowane przez same dzieci są dla nich niezwykle atrakcyjne. Aby jednak maluchy mogły przystąpić do samodzielnego tworzenia gier,

muszą wcześniej wielokrotnie bawić się w gotowe gry.

W serii **Wesołe przedszkole i przyjaciele** można znaleźć gry planszowe, które znakomicie nadają się do wykorzystania na zajęciach z całą grupą. Są one dobre wychowawczo, skorelowane z treściami dydaktycznymi i atrakcyjne wizualnie.

Gra nie wymaga wielu przygotowań. Należy tylko jasno określić reguły oraz dostarczyć dzieciom odpowiednią liczbę kostek i pionków. Te ostatnie zastąpić można dowolnymi przedmiotami.



Dzisiejsze roztopne dziecko to to, któremu wczoraj dodawaliśmy otuchy

Ronald Russel

Danuta Kręcisz

Na ratunek

Scenariusz gry planszowej



Fot. Comstock

Scenariusz jest przykładem wykorzystania gry planszowej z książeczki dla pięcioletka **Wesołe przedszkole i przyjaciele** podczas pracy z grupą.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozumie, na czym polega praca policjanta, strażaka, lekarza,
- zna numery alarmowe oraz zasady korzystania z nich,
- przestrzega ustalonych reguł gry,
- potrafi współdziałać z partnerem, pogodzić się z porażką,
- rozwija umiejętności rachunkowe.

Środki dydaktyczne:

- trzy duże obręcze,
- akcesoria lekarza,
- akcesoria policjanta,
- akcesoria strażaka,
- plansze z „adresami”,
- kartki-losy,
- szarfy w trzech kolorach,
- duża kostka do gry lub kartony z „oczkami”,



- plansze z numerami alarmowymi,
- plansze z obrazkami pojazdów,
- dwa telefony – zabawki,
- małe obręcze,
- nagranie muzyczne,
- kostki i pionki do gry.

1. Zabawa organizacyjna

Wycieczka na ulicę Bezpieczną

Nauczyciel przygotowuje trzy „domy” w różnych miejscach sali. Mogą to być rozłożone obręcze lub krzeselka (tak, aby wystarczyło dla każdego dziecka z danej grupy). Domki oznacza planszami z cyframi: 3, 4, 5 oraz wyposaża w akcesoria, kolejno – policjanta, lekarza, strażaka. Akcesoria można zastąpić obrazkami.

Nauczyciel informuje dzieci, że wyruszają na wycieczkę na ulicę Bezpieczną. Do którego „domku” mają wejść, dowiedzą się po wylosowaniu karteczki z adresem.





Fot. Comstock

Dziecko może nauczyć dorosłych trzech rzeczy: cieszyć się bez powodu, być ciągle czymś zajęтым i domagać się ze wszystkich sił tego, czego się pragnie.

Paulo Coelho

Nauczyciel przygotowuje trzy rodzaje karteczek-losów z:

- ▶ trzema kropkami,
- ▶ czterema kropkami,
- ▶ pięcioma kropkami.

Dzieci, po wylosowaniu kartki z adresem, liczą kropki i wchodzi do właściwego „domku” – dzielą się na trzy grupy. Wskazane jest, aby w każdej grupie była zbliżona liczba dzieci.

UWAGA: Dzieci pracujące z pakietem *Wesoła szkoła i przyjaciele* mają kontakt z cyframi już w grupie czterolatek (treści nieobowiązkowe, wprowadzane, by zainteresować dziecko cyframi). Jeżeli jednak nauczyciel uzna, że zadanie przerasta możliwości dzieci, może

zastąpić cyfry w „adresach” kropkami. W tym wypadku dziecko będzie szukało planszy, na której jest tyle samo kropek, co na jego losie.

2. Odpowiedzi na pytania

- ▶ Co znajduje się w budynku, do którego przyszlście?
- ▶ Kto tutaj może pracować?

Nauczyciel oznacza dzieci z każdej grupy szarfami w trzech kolorach:

- ▶ policjantów – niebieskimi,
- ▶ strażaków – czerwonymi,
- ▶ lekarzy – białymi.

3. Wypowiedzi dzieci na temat „wykonywanych” przez nie zawodów – na podstawie doświadczeń i wcześniej zdobytych wiadomości

Każda grupa wypowiada się na temat reprezentowanego przez nią zawodu. Nauczyciel ukierunkowuje wypowiedzi pytaniami:

- ▶ Na czym polega praca lekarza (policjanta, strażaka)?
- ▶ Czy ich praca jest ważna i dlaczego?
- ▶ Co jest im potrzebne do pracy?



Przykłady czynności do naśladowania:

Lekarze

- badanie stetoskopem;
- przenoszenie chorych na noszach;
- bandażowanie;
- mierzenie ciśnienia;
- mierzenie temperatury.

Strażacy

- gaszenie pożaru wodą z węża strażackiego;
- wchodzenie po drabinie;
- cięcie piłą elektryczną;
- niszczenie gniazd os;
- zdejmowanie kotów z drzew.

Policjanci

- tropienie z psem;
- jazda na motorze;
- zatrzymywanie samochodu;
- kierowanie ruchem;
- udzielanie pouczeń.

Można zachęcić dzieci, aby naśladowały odgłosy towarzyszące wykonywaniu ilustrowanych przez nie czynności.



997

998

999

112

UWAGA: Warunkiem prawidłowego przebiegu zabawy jest zachowanie ciszy i uważne słuchanie wypowiedzi każdej grupy przez pozostałe. Dzieci można zmotywować do uważnego słuchania uwagami typu: Posłuchajcie, czy wszystko, co mówią koledzy, jest prawdą.

4. Zabawa ruchowa Trzy kółeczka

I wersja (łatwiejsza)

Dzieci bawią się w trzech kółeczkach (zawody) przy wesołej muzyce. Na przerwę w nagraniu nauczyciel pokazuje dużą kostkę do gry lub kartkę z określoną liczbą kropek (od 1 do 6) w układzie jak na kostce do gry – globalne określanie liczebności. Dzieci liczą kropki i wykonują tyle razy wskazany przez nauczyciela ruch, np. podskoki, klaskanie, tupanie, „pajacyki”.

II wersja (trudniejsza)

Dzieci, przedstawiciele trzech zawodów, ustawiają się w trzech kółeczkach i bawią przy wesołej muzyce. Na przerwę w nagraniu nauczyciel wskazuje grupę, która ilustruje ruchem czynność wykonywaną przez przedstawicieli danego zawodu. Każde dziecko z grupy przedstawia tę czynność na swój sposób. Rodzaj czynności

może podać nauczyciel lub dzieci uzgadniają ją między sobą. Pozostałe dzieci odgadują, co to za czynność.

5. Burza mózgów W jaki sposób służby ratunkowe dowiadują się o zaistniałym niebezpieczeństwie?

6. Demonstracja plansz z numerami alarmowymi

Najlepiej, aby plansza składała się z dwóch części. Na pierwszej – numer alarmowy, na drugiej – obrazek pojazdu, którym poruszają się strażacy, policjanci, lekarze.

Nauczyciel odczytuje numery alarmowe, wskazuje różnice między nimi. Zwraca uwagę na obrazki pojazdów umieszczone pod numerami – skojarzenie pojazdu z numerem alarmowym.

7. Rozmowa na temat zasad korzystania z numerów alarmowych:

- ▶ tylko w uzasadnionych przypadkach,
- ▶ podawanie zwięzłych informacji,
- ▶ podanie nazwiska i adresu.

8. Trening – rozmowa telefoniczna

Do przeprowadzenia zabawy potrzebne będą dwa aparaty telefoniczne (zabawki). Nauczyciel wybiera dwoje chętnych dzieci. Jedno pełni rolę np. **lekarza**, drugie **osoby wzywającej pomoc**.

Rozmowa, którą przeprowadzą dzieci, powinna zawierać wszystkie niezbędne informacje, tzn.:

- ▶ imię i nazwisko osoby wzywającej pomocy,
- ▶ adres,
- ▶ rodzaj zagrożenia.

Zabawę przeprowadzamy dwa, trzy razy w zależności od zainteresowania dzieci.

9. Zabawa ruchowa Na ratunek

Dzieci z każdej grupy (pojazdy), biorą obręcz i poruszają się swobodnie po sali. Gdy usłyszą umówiony sygnał, np. uderzenie w bębenek, patrzą, który z numerów alarmowych pokazuje nauczyciel (plansze z punktu 6). Jeżeli będzie to numer 997, po sali poruszają się tylko dzieci-samochody policyjne. Pozostałe przykucają. Po chwili nauczyciel uderza w bębenek i pokazuje kolejną planszę. Podczas demonstracji planszy z numerem 112



po sali poruszają się wszystkie dzieci-pojazdy.

10. Gra planszowa

Na ratunek.

Omówienie planszy

Dzieci opowiadają, co znajduje się na ilustracji. Jeżeli same nie dostrzegą istotnych elementów – pożaru, przerażenia Szpaka Mądraka, samochodu policyjnego i strażackiego, karetki pogotowia – zwraca na nie uwagę nauczyciel. Należy podkreślić, że w przypadku pożaru potrzebni będą strażacy, ale także lekarze i policja.

11. Omówienie zasad gry

Nauczyciel, pokazując trasę, tworzy opowiadanie, w którym zwraca uwagę na poszczególne elementy planszy i jednocześnie omawia zasady gry.

Przykład

Szpak Mądrak zauważył pożar. Natychmiast zadzwonił po pomoc, korzystając z numeru alarmowego 112.

Na ratunek pospieszyli:

- straż pożarna,
- policja,
- pogotowie ratunkowe.

Wszystkie pojazdy wyruszają z miejsca oznaczonego napisem **START**. Rzut kostką decyduje, o ile pól może przesunąć się pionek-samochód.

Jeżeli zatrzyma się na pierwszym polu ze strzałką to znaczy, że kierowca dostrzegł krótszą drogę prowadzącą przez osiedle. Może od razu przesunąć się na pole, które wskazuje strzałka.

Jeżeli pionek-samochód zatrzyma się na polu z wykopami drogowymi, musi cofnąć się na oznaczone pole, ponieważ wykopy uniemożliwiły mu przejazd.

Przed wejściem do ZOO zawsze jest dużo ludzi. Kierowcy muszą tu bardzo uważać.

Jeżeli pionek-samochód stanie na polu z przejściem dla pieszych, musi zawrócić na pole, które wskazuje strzałka.

Przez park samochody nie powinny jeździć. Jednak nasze samochody niosą pomoc, więc są uprzywilejowane. Jeżeli pionek stanie na polu ze strzałką, może przesunąć się tam, gdzie ona wskazuje.

Aby dojechać do mety, należy wyrzucić na kostce dokładnie tyle oczek, ile pól zostało do pokonania.

Literatura:

Edyta Gruszczyk-Kolczyńska, Krystyna Dobosz, Ewa Zielińska *Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier?*, WSiP, Warszawa 1996.

Jeżeli na kostce będzie mniej lub więcej oczek, pionek-samochód nie porusza się. Wygrywa to dziecko, którego pionek-samochód jako pierwszy dotrze do mety.

12. Zabawa z grą planszową

Nauczyciel przygotowuje kostki i pionki, które zastąpią samochody. Dobrze, by pionki były w kolorach samochodów – czerwone, białe i niebieskie.

Jeżeli nauczyciel nie ma tylu pionków, może je zastąpić np. małymi klockami.

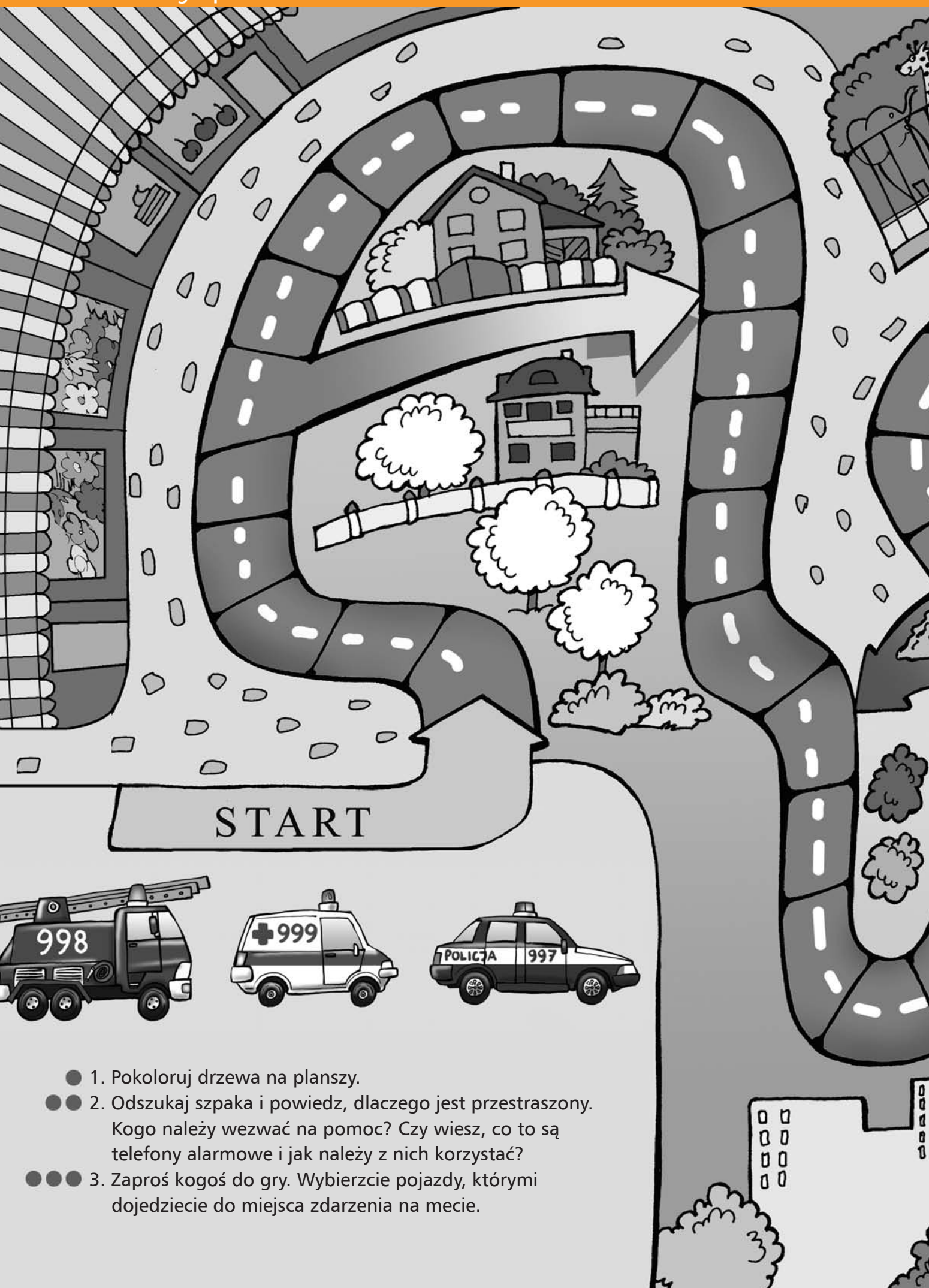
Dzieci dobierają się parami i rozpoczynają grę.

Nauczyciel może brać udział w zabawie, grając z dzieckiem, lub obserwować i pomagać w razie konieczności.

Należy pozwolić dzieciom bawić się tak długo, aż wygaśnie ich zainteresowanie.



112



START



- 1. Pokoloruj drzewa na planszy.
- 2. Odszukaj szpaka i powiedz, dlaczego jest przestraszony. Kogo należy wezwać na pomoc? Czy wiesz, co to są telefony alarmowe i jak należy z nich korzystać?
- 3. Zaproś kogoś do gry. Wybierzcie pojazdy, którymi dojedziecie do miejsca zdarzenia na mecie.

