Zanim zabrzmi pierwszy dzwonek…..

gry planszowe i karciane

Każdy rodzic chciałby, aby jego dziecko radziło sobie w szkole. Często zadajemy sobie pytanie co możemy zrobić, aby dziecku pomóc, jak najlepiej zadbać o jego rozwój? Mamy obecnie dostęp do wielu stron internetowych, które oferują doskonałe gry, pomoce i karty pracy. Na pewno warto z nich skorzystać. Pamiętajmy jednak, że nic nie zastąpi bezpośredniego kontaktu z dzieckiem, wspólnie spędzonego czasu na rozmowie i zabawie.

Grajmy w gry planszowe!

Ale jakie gry wybrać? Świat planszówek wcale nie jest uboższy od świata wirtualnego, a tymczasem wielu rodziców zapytanych o gry planszowe wymienia Chińczyka, Monopol i Grzybobranie, nie zdając sobie sprawy do jak bogatych zasobów mamy obecnie dostęp.

Chcę państwu przedstawić wybrane gry karciane i planszowe, doskonałe moim zdaniem dla dzieci pięcioletnich jak również sześcioletnich. Gry o prostych, jasnych zasadach, będące nie tylko źródłem doskonałej zabawy ale ze względu na walory edukacyjne stymulujące rozwój dziecka. Przyjrzyjmy się im nieco bliżej.

Dobble

Ta prosta gra zrobiła (i słusznie) ogromną karierę w ciągu ostatnich lat. Kolorowe okrągłe karty, poręczne pudełko, mnóstwo wersji tematycznych i proste zasady. Gra ma wiele wariantów, podstawową zasadą jest jednak wyszukiwanie na dwóch kartach obrazka, który się powtarza. Możemy układać karty w ciągu, wyszukując wspólne elementy, możemy trzymając po kilka kart na ręce starać się pozbyć ich jak najszybciej, możemy przyjrzeć się karcie, zakryć ją a następnie wymienić zapamiętane przedmioty, możemy wymyśleć swoje zasady.

Kilka kart Dobble możemy pobrać tutaj: https://print-and-play.asmodee.fun/files/dobble/dobble_demokit_en.pdf

aby sprawdzić czy będzie nam się podobała taka rozrywka.

Mamy również możliwość skorzystania z kart zwanych Dublami, tworzonych przez osoby pracujące z dziećmi, udostępnionych do druku.

Możemy je znaleźć: https://pomyslyprzytablicy.pl/2017/05/30/by-the-sea-part-2/

https://stephgiroud.tumblr.com/post/187839336123/jai-cr%C3%A9%C3%A9-ce-jeu-dobble-harry-potter-pour-me/amp (wersja Harry Potter),

http://kinderspiele.mytrendd.site/neues-und-lustiges-weihnachtsdoppel-zum-herunterladen-und-drucken-orientierung/ (doble świąteczne)

Co nam dają Dobble oprócz samej zabawy? Doskonale ćwiczą koncentrację, percepcję wzrokową , poszerzają zasób słownictwa i utrwalają wiadomości. Dla dzieci sześcioletnich doskonale sprawdzą się Dobble literkowe, z cyframi, sylabowe, ze zwierzątkami, ubraniami.

Dixit

Jedna z ładniejszych, dostępnych gier. Duże, dobrej jakości karty z kolorowymi, pięknymi rysunkami. Już ich oglądanie i opisywanie może dostarczyć dobrej zabawy. Zanim przejdziemy do właściwej wersji gry warto z dzieckiem po prostu pobawić się kartami, nazwać kolory, kategoryzować wg wybranej cechy (ładne, brzydkie, smutne, straszne, śmieszne, bajkowe itp.) Doskonałym pomysłem jest wylosowanie kilku kart, ułożenie ich w rzędzie a następnie budowanie opowiadania z ich wykorzystaniem. Podstawowa gra w Dixit opiera się na skojarzeniach. Bajarz z 6 wylosowanych kart wybiera jedną, którą opisuje (słowem, gestem, piosenką, przysłowiem). Pozostali gracze muszą to skojarzenie rozszyfrować. Dlaczego Dixit? Bo rozwija wyobraźnię i umiejętność wypowiadania się, poszerza zasób słownictwa i doskonali płynność słowną. Dixit pozwala też na lepsze poznanie dziecka, dowiadując się co dla niego jest śmieszne a co budzi jego obawy. Poznając skojarzenia dziecka dowiadujemy się o naszym maluchu więcej niż zadając pytania wprost. Nie bez powodu Dixit należy do gier chętnie wykorzystywanych przez pedagogów, logopedów i terapeutów.

Czy nam się spodoba?

Zachęcam do pobrania wersji demo dostępnej tutaj: https://print-and-play.asmodee.fun/files/dixit/dixit_pnp_cards.pdf

Story Cubes

Następna gra wzbogacająca nie tylko zasób słownictwa dziecka ale przede wszystkim rozwijająca umiejętność wypowiadania się i budowania zdań. Story Cubes to kostki, w wersji podstawowej jest ich dziewięć, na każdej ścianie inny, prosty obrazek (dom, słońce, drzewo, król, smok, chmura, ogień itd.) Gracz rzuca kostkami, układa je w rzędzie i zaczyna opowiadanie w którym musi użyć skojarzeń, słów związanych z obrazkami na kostce. Historia może a nawet powinna być zabawna. Story Cubes jest dostępne w wersji podstawowej i w ogromnej ilości dodatków (średniowiecze, Muminki, sport, baśnie, bohaterzy itd.)

Czy nam się spodoba?

Oficjalne materiały do pobrania tutaj: https://print-and-play.asmodee.fun/files/rory-story-cubes/rsc_poster_en.pdf

A tutaj stworzone przez nauczycieli kostki do samodzielnego wydruku wykorzystujące ideę Story Cubes:

https://masandpas.com/wp-content/uploads/2019/11/story-cube-animals.pdf

https://masandpas.com/wp-content/uploads/2019/11/story-cube-people.pdf

https://masandpas.com/wp-content/uploads/2019/11/story-cube-places.pdf

https://masandpas.com/wp-content/uploads/2019/11/story-cube-places.pdf

Halli Galli

Ta gra pokazuje, ze matematyka może być zabawą! Już same komponenty są świetne, dzwonek! Z pewnością na początku musimy przetrwać zabawę zawartym w grze dzwoneczkiem, jest on bowiem tak kuszący, ze żadne dziecko się mu nie oprze.Potem będzie już tylko lepiej. Na początku warto zacząć od najprostszych ćwiczeń. Odkrywamy losową kartę a dziecko tyle razy uderza w dzwonek ile jest przedmiotów na karcie, drugim etapem może być odkrycie kilku kart, zadaniem dziecka jest zliczenie przedmiotów wybranej kategorii na wszystkich kartach. Gra jest przeznaczona dla kilku graczy ale i wersja dwuosobowa jest możliwa. Jeśli gramy w kilka osób to karty odkrywane są jednocześnie, jeśli w dwójkę odkrywamy 5-6 kart stopniowo, jeśli na kartach pokaże się 5 jednakowych obrazków ten kto to pierwszy dostrzeże

uderza w dzwonek i zdobywa punkt. Ta gra nie tylko ćwiczy umiejętność dodawania w zakresie 10 ale pozwala również kształtowanie sprawności wzrokowego postrzegania danej ilości przedmiotów i przyporządkowywania tego obrazu do liczby. Doskonałe do nauki liczenia!

Czy Hall Galli się spodoba? Zapraszamy do obejrzenia pokazowej rozgrywki:

https://www.youtube.com/watch?v=C7sFKlvC9rQ

Chrum Chrum

Jeszcze odrobina matematyki i dobrej zabawy. Duuuużo kart, zabawne ilustracje, szybka rozgrywka i rozsądna cena to atuty tej karcianej gry. Mamy do dyspozycji karty ze zwierzątkami, na kartach umieszczone są również cyfr 0-7; karty tasujemy a następnie układamy na stosie jedna na drugiej, jeśli suma cyfr z dwóch sąsiadujących kart będzie równa siedem (7-0, 6-1, 2-5, 5-2, 3-4, 4-3….)gracz, który to zauważy krzyczy: chrum, chrum! I zdobywa punkt. Proste? Niekoniecznie, szczególnie jeśli dodamy do gry nowe zasady: jeśli sąsiadują ze sobą 2 świnki krzyczmy chrum chrum bez względu na sumę punktów, jeśli sąsiadują dwa identyczne zwierzaki naśladujemy wydawane przez nich odgłosy. Ta gra ma jeszcze jedna ważną zaletę: w rozgrywce kilkuosobowej można wykorzystując karty do gry Chrum Chrum zagrać w inne gry:

Kto zrobił kupę? (kupa śmiechu ale też doskonałe ćwiczenie pamięci i koncentracji uwagi)

Każdy gracz ma swój własny zestaw 6 kart, z których każda przedstawia innego zwierzaka. Zaczynający rundę wybiera jedną kartę z ręki, dajmy na to swinkę, i zagrywa na środek stołu, mówiąc coś w stylu: „To nie moja świnka,to pewnie czyjś….kurczaczek” To usłyszawszy wszyscy pozostali gracze jak najszybciej starają się znaleźć na ręce kartę oskarżonego kurczaka, a kto wyłoży ją jako pierwszy, oczyszcza z zarzutów kurczaka, a oskarża inne zwierzę. Trzeba jednak przy tych oskarżeniach bardzo uważać, a to na dwie rzeczy. Po pierwsze, musimy spamiętać, jakie zwierzęta uniewinnili, czyli zgrali już z ręki nasi przeciwnicy. Jeśli nie ogarniesz i oskarżysz zwierzę, którego wszyscy inni się już pozbyli, przegrywasz. Po drugie, musisz spamiętać, …jakie zwierzęta zgrali już nasi przeciwnicy, żeby nie dać przeciwnikom, którzy mają najmniej kart na ręce, szansy zgrać ich wszystkich. Ponieważ, jeśli zostaniesz ostatnim graczem z kartami na ręce, także przegrywasz.

Torcik (umiejętność kategoryzowania)

Każdy z graczy ma pięć kart na ręce, każdą z innym zwierzakiem. W tym samym czasie, gracze będą przekazywać sobie jedną kartę z ręki. Gdy któremuś z graczy uda się zdobyć pięć jednakowych zwierzaków uderza w środek stołu, za nim pozostali gracze (nawet jeśli nie zgromadzili 5 jednakowych kart).Ostatni, który to zrobił dostaje karny żeton i rozdajemy karty od nowa. Gra kończy się, gdy któryś z graczy otrzyma piąty żeton a wygrywa gracz mający ich najmniej.

Koncept kids

Bardzo ciekawa gra o nietypowej mechanice. Grając w nią dziecko uczy się rozpoznawać symbole, klasyfikować i kategoryzować przedmioty. Gra doskonale ćwiczy logiczne myślenie i umiejętność dedukcji. Jeden gracz losuje kartę z hasłem a następnie stara się zobrazować hasło za pomocą symboli. Drugi gracz ma za zadanie odgadnąć hasło.

Tutaj link do pobrania kart symboli: https://print-and-play.asmodee.fun/files/concept-kids/ck_animals_print_and_play_en.pdf

(hasła są w wersji angielskiej)

a tutaj więcej przykładów:
https://www.rebel.pl/product.php/1,1203/28876/Koncept.html

Tropico

Gra bardzo mała, bardzo kolorowa i bardzo niedoceniana. Tropico doskonale ćwiczy pamięć i koncentrację, należy do tych gier, w których szanse na wygraną dziecka i dorosłego są wyrównane a zdolności naszego dziecka mogą nas zaskoczyć. W grze dysponujemy kolorowymi kartami za zwierzątkami i oraz kartami zadań (ale zadania i pytania możemy wymyślać sami). Karty tasujemy a następnie układamy w stosie jedna na drugiej. Początkowo warto układać 5-6 kart, kiedy nabierzemy wprawy może być ich nawet kilkanaście. Układamy na stosie na przykład: żółta papuga, żółta papuga, zielony kameleon, niebieski motyl, czerwona żaba, zielona żaba. Widzimy tylko ostatnią kartę na stosie . A jakie mogą być pytania: ile było żółtych zwierząt? Jakie zwierzę było trzecie z kolei? Jakie kolor miał kameleon? Ile jest na stosie żab? Proste?

Zachęcam do obejrzenia przykładowej rozgrywki.

https://www.youtube.com/watch?v=kouCx926vYY&t=9s

Uno

Znane, tanie i lubiane. W wersji podstawowej zasad gry raczej przedstawiać nie trzeba, zachęcam jednak do wykorzystania kart Uno do ćwiczenia z dziećmi matematyki.

Proponuję:

- klasyczne Memo - układamy karty w rzędach a następnie odkrywamy zbierając pary (utrwalanie znajomości cyfr),
- znajdź 5 - stopniowo podwyższamy stopień trudności na znajdź 7, znajdź 10. Rodzic rozkłada karty, dziecko ma za zadanie zabrać te, na których suma cyfr daje 5 (1,1,1,1,1, lub 4,1 lub 5,0 lub 2,3), zabrane karty są uzupełniane,
- lotto - gracze losują po 2-3 karty, sumują zawarte na nich liczby, osoba z najwyższym wynikiem wygrywa
- Uno wojna - każdy z graczy otrzymuje wybraną ilość kart (zależną od ilości graczy), karty umieszczamy w zakrytym stosie przed sobą, na znak odkrywamy 1 wierzchnią kartę, gracz z największą cyfrą zabiera karty ostałych i kładzie na dół swojego stosu. Gramy do momentu aż pozbawimy kogoś kart-jeśli jest to dziecko przydzielamy mu nagrodę np. możliwość wyboru następnej gry.

Cortex

Zliczanie, kategoryzowanie, myślenie logiczne, postrzeganie wzrokowe….. to wszystko i jeszcze więcej ćwiczymy grając w gry planszowe i karciane. A może jest gra, która poćwiczy to WSZYSTKO? i nie będzie nudna? Tak! To Cortex. Bardzo ciekawa gra o wielu twarzach i odsłonach, w wersji dla dzieci, dla starszych, i tylko dla dorosłych. Cortex to pudełko wypełnione różnymi zadaniami; mamy labirynty, układanki, zapamiętywanie obrazków, wyszukiwanie różnic, zliczanie i szacowanie, zadania na koordynację ruchową a nawet rozpoznawanie dotykiem. Gra jest prosta, szybka, bardzo ładnie wykonana i nadaje się zarówno dla dziecka i rodzica jak dla większej ilości graczy, (dziecko może też pobawić się samo), Jedyny minus to dość słaba regrywalność, wykonując zadania kilka razy można się ich po prostu nauczyć.

Ale mamy rozwiązanie: następna wersja gry! Można też odstawić ją na jakiś czas i wrócić później.

Oto wersja demo gry:

https://print-and-play.asmodee.fun/files/cortex/cortex_demo_en.pdf

Opracowała Anna Chruślińska-Kozieł.