beGame.pl

alfabet

Instrukcja

GRA KORYTARZOWA

1+

5+

10–20 min.

Autor:
MAGDALENA SUMERA

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Ilustracje
i projekt graficzny:
**PATRYK GRYZ,
JULIA MICHURA,
BARTOSZ CHOMIK**

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 1

Elementy gry 2

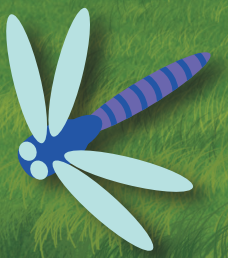
Przygotowanie gry 3

Przebieg rozgrywki 4

Dodatkowe tryby gry 4

Zalecenia dotyczące użytkowania gry 7

Jak składać grę 8



WPROWADZENIE

Gra Alfabet to doskonały sposób na przyjemną naukę alfabetu i zaangażowanie dzieci w fizyczną aktywność.

Gra jest atrakcyjna wizualnie i dostosowana do użycia na korytarzach szkolnych, w salach lekcyjnych oraz na boiskach i podwórkach.

Prosta instrukcja sprawia, że dzieci mogą grać w nią same, a propozycje animacji wskazują kreatywne sposoby użycia jej przez nauczycieli i/lub rodziców.

ELEMENTY GRY

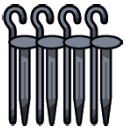
Plansza do gry

Instrukcja

Kostka z oczkami

3 woreczki sensoryczny

4 kolorowe ostrzegawcze



8 śledzi montażowych

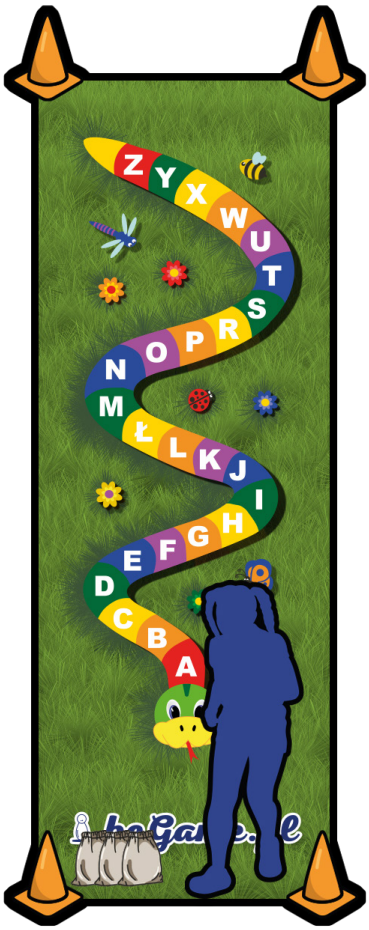
Taśma do zamocowania gry

PRZYGOTOWANIE GRY

Po rozwinięciu planszy naciągnij ją lekko używając w tym celu elementów montażowych (śledzi lub taśmy) tak, aby usunąć zmarszczki.

Na rogach planszy umieść 4 pomarańczowe pachołki.

Gracze ściągają buty i ustawiają się przed planszą.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zabawa polega na wyskakiwaniu słów, sylab i liter na wielkoformatowym alfabecie. W najprostszej wersji można wyskoczyć po kolei cały alfabet, w trudniejszej wersji, wyskakuje się konkretne słowa albo krótkie zdania.

Bardzo dobrym pomysłem jest użycie gry do znanej wszystkim zabawy w ,,Państwa-Miasta". Skacząc na wybraną literę, wypowiada się słowo z zaproponowanej przez kolegę/koleżankę kategorii, np. państwo, miasto, roślina, zwierzę, imię.

DODATKOWE TRYBY GRY

Dla urozmaicenia rozgrywki można rzucać na pola kamyczek lub woreczek sensoryczny i wtedy wymyślać słowa na wylosowane litery.

Można również użyć kostki, żeby określić ile słów ma wyskoczyć dziecko na wskazaną woreczkiem literę.

TRYB PTASZKI:

Dla młodszych dzieci, które nie znają jeszcze alfabetu, zalecamy animacje, które odnoszą się do kolorów na planszy. Można to robić na różne sposoby, używając załączonej poniżej, przykładowej historyjki albo wydając różne polecenia, typu: ,,wszystkie dzieci biegają wokół planszy jak ptaszki. Jak robią ptaszki? Machają skrzydłami (dzieci pokazują rękami jak robią ptaszki). Na hasło: ,,żółty", wszystkie ptaszki podlatują do żółtego pola, aby odpocząć."

TRYB HISTORYJKA:

W celu wprowadzenia historii, mówimy dzieciom, że teraz opowiemy historyjkę, którą będziemy pokazywać.

Zachęcamy ich do tego, żeby robiły to, co my, a jak tylko usłyszą w opowieści jakiś kolor, mają podbiec do planszy i dotknąć wspomniany kolor rączką.

PRZYKŁADOWA HISTORYJKA:

Niedźwiedzie przebudziły się właśnie ze snu zimowego (pokazujemy wszyscy jak niedźwiedzie się przeciągają) i ciężkim krokiem (pokazujemy ciężki krok) chodzą dookoła drzewa (idziemy z dziećmi ciężkim krokiem dookoła planszy i dopiero po chwili kontynuujemy opowieść), które jest bardzo, bardzo zielone (podbiegamy do zielonego pola i jak dzieci go dotkną, wracamy do chodzenia po okręgu). Niedźwiedzie są jeszcze zaspane, więc co chwilę ziewają (pokazujemy ziewanie), ale z każdym krokiem stają się coraz bardziej żywe (przyspieszamy) i idą coraz szybciej (przyspieszamy jeszcze bardziej). Dzięki lekkiej rozgrzewce niedźwiedzie stają niesamowicie głodne. Wtem zauważają, że na ziemi leży czerwone jabłko, więc postanawiają je zjeść (teraz podbiegamy do czerwonego pola). Jabłko jest pyszne, więc niedźwiedzie gładzą się z zadowoleniem po brzuszkach (gładzimy się rączkami po brzuszkach) i nabierają jeszcze większego apetytu. Wyruszają więc dalej, by znaleźć więcej jedzenia (ponownie wracamy do chodzenia wokół planszy). Nie muszą długo czekać, bo za mijanym krzakiem rosną niebieskie jagody (teraz wszystkie dzieci podbiegają do niebieskiego pola), które od razu pałaszują, głośno mrucząc (wszystkie dzieci głośno mruczą). Chociaż jagody im smakują, niedźwiedzie nabierają ochoty na słodkie łyko jodeł, więc idą w głąb lasu (wracamy do chodzenia po okręgu). Uważnie rozglądają się na boki (pokazujemy), co jakiś czas kierując wzrok na ziemię (patrzymy się w dół) i do góry, na najwyższe drzewa (patrzymy się do góry), wspinając się przy tym na palce (wszyscy wspinamy się na palce i patrzymy w górę). Po chwili oczom niedźwiedzi ukazuje się ogromna jodła (pokazujemy ogromne drzewo, zataczając rękami koło), do której podbiegają, aby zerwać brązową korę (wszyscy podbiegamy, by dotknąć brązowego pola). Po posiłku niedźwiedzie są już zmęczone, więc ucinają sobie krótką drzemkę (kładziemy się

wszyscy na ziemi), zamykają oczy i zaczynają rozkosznie chrapać (naśladujemy dźwięk chrapania).

DODATKOWE INFORMACJE:

JAK MOŻNA SKAKAĆ:

- Na prawej nodze;
- Na lewej nodze;
- Obunóż;
- Z zamkniętymi oczami;
- Na czas;
- Po polach ze spółgłoskami lub samogłoskami;
- Wyskakując słowa lub zdanie;
- Dodając przeszkody do gry;
- Celując kamyczkiem lub woreczkiem sensorycznym na litery

MOŻNA GRAĆ:

- Na punkty;
- W drużynach;
- Solo;
- Lub po prostu sobie skakać

GRA W KLASY:

- Dzieci mogą grać same bez animatora (wystarczy objaśnić zasady);
- Doskonała gra pomocnicza do strefy gier wielkoformatowych;
- Nie potrzeba kości do gry

ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY

Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.

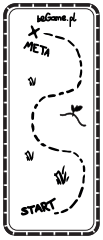
Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużywania.

Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.

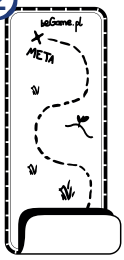
Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

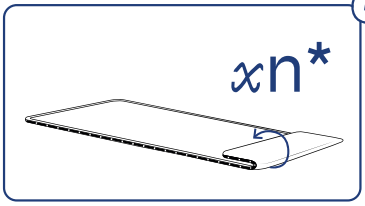
JAK SKŁADAĆ GRĘ

1



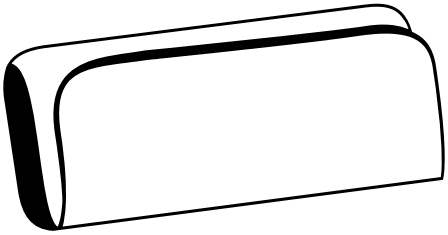
2





*Składać tyle razy, ile jest potrzeba do pełnego złożenia

3



beGame.pl

Zobacz inne nasze gry z serii

beKids

Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!