

Gra ruchowa „Zagadki dla Wędrowniczka”

Opis zabawy

Wprowadzajmy do zabaw dziecięcych elementy innowacyjne takie, które nie są skomplikowane, ale wzbudzają w dzieciach chęć do sprawdzenia, zbadania, np. w tym wypadku -czy można odrysować stopę ?

Grę tworzymy z dziećmi. Odrysowują one na pojedynczych kartkach swoje stopy- prawą i lewą, a następnie tworzymy drogę z odrysowanych śladów dla „Wędrowniczka”.

Na ścieżce układamy fiszki z zagadkami przyrodniczymi (w formie zdjęć, np. zwierząt, ptaków, grzybów lub w formie zapisu wierszowanego). Dodatkowo układamy koła w czterech kolorach (czerwone -oznacza utratę kolejki, żółte- przesunięcie się o jedno pole do przodu, zielone-dodatkowy rzut, niebieskie-cofnięcie się o jedno pole do tyłu).

Dziecko zamienia się w „Wędrowniczka”, rzuca kostką i wyrusza w drogę. Kiedy zatrzyma się na polu z zagadką, rozwiązuje ją otrzymując dwa punkty, jeśli rozwiąże częściowo albo z podpowiedzią, otrzymuje jeden punkt.

Walory edukacyjne

- Doskonalenie umiejętności liczenia, orientacji w przestrzeni, rozróżniania kierunków
- Utrwalanie wiedzy o środowisku przyrodniczym

Dodatek

Gra motywuje dziecko do samodzielnego zaplanowania jej zasad i organizowania jej przebiegu. Dziecko może zaproponować swoje pomysły, np. rozpoznawanie liczb, liter, wykonywanie zadań ruchowych.