

Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier ? : metodyka, scenariusze zajęć oraz wiele ciekawych gier i zabaw / Edyta Gruszczyk-Kolczyńska, Krystyna Dobosz, Ewa Zielińska. - Warszawa : Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1996.

Spis treści

1. Wstęp, czyli o przyczynach, dla których warto uczyć dzieci sztuk konstruowania gier	7
2. Czy intensywne wspomaganie rozwoju jest potrzebne dzieciom, które mają wyższe od przeciętnych możliwości intelektualne?	21
3. Co sprawia, że gotowe gry tak rzadko są stosowane w edukacji dzieci i dlaczego ważne jest, aby dzieci same konstruowały gry?	27
4. Kiedy i w jakich warunkach można uczyć dzieci sztuki konstruowania gier?	31
5. Metodyka wprowadzania dzieci w sztukę konstruowania gier	39
5.1. Wstępne uwagi o grach i zabawach	40
5.2. Pierwszy etap wtajemniczenia dzieci w konstruowanie gry-ściganki	44
Scenariusz zajęć prowadzonych z jednym lub dwojgiem dzieci	45
<u>Temat:</u> Konstruujemy pierwszą grę-ścigankę, a potem gry przestrzegając obowiązujących w niej reguł	45
Scenariusz zajęć prowadzonych z grupą dzieci w przedszkolu, w klasie zerowej, w świetlicy itp.	48
<u>Temat:</u> Konstruujemy pierwszą grę-ścigankę, a potem gry przestrzegając obowiązujących w niej reguł	48
5.3. Drugi etap wtajemniczenia dzieci w konstruowanie gry-opowiadania	51
Scenariusz zajęć prowadzonych z jednym lub dwojgiem dzieci	52
<u>Temat:</u> Konstruowanie gry <i>Dwa sympatyczne zajaczki ścigają się do pola z kapustą</i> . Rysowanie planszy do gry-opowiadania, ustalenie obowiązujących w niej reguł, rozgrywanie samodzielnie skonstruowanej gry	52
Scenariusz zajęć prowadzonych z grupą dzieci w przedszkolu, w klasie zerowej, w świetlicy itp.	55
<u>Temat:</u> Konstruowanie gry-opowiadania <i>Dwa niedźwiadki ścigają się, który z nich pierwszy dobiegnie do dzbanka miodu</i> . Rysowanie planszy do tej gry, ustalanie obowiązujących w niej reguł i rozegranie jej. Samodzielne konstruowanie innych gier-opowiadań przez dzieci, a potem rozgrywanie tych gier	55
Scenariusz zajęć prowadzonych z jednym lub dwojgiem dzieci	59

<u>Temat:</u> Konstruowanie gry <i>Wyścigi koników na torze przeszkód</i> . Budowanie planszy do tej i innych gier-opowiadań, ustalenie obowiązujących w nich reguł, a potem rozgrywanie tych gier	59
Scenariusz zajęć prowadzonych z grupą dzieci w przedszkolu, w klasie zerowej, w świetlicy itp.	62
<u>Temat:</u> Konstruowanie gry <i>Rajd Safari</i> . Rysowanie planszy do tej gry-opowiadania, a także do innych gier wymyślonych przez dzieci. Ustalenie reguł gry i respektowanie ich w trakcie rozgrywania ułożonych gier	62
5.4. Trzeci etap wtajemniczenia dzieci w konstruowanie gier o rozbudowanym wątku matematycznym	66
Scenariusz cyklu zajęć prowadzonych z jednym lub dwojgiem dzieci	69
<u>Temat:</u> Konstruowanie gry <i>Zbieramy owoce w sadzie</i> . Budowanie planszy i ustalanie reguł, które w niej obowiązują. Tworzenie wariantów tej gry. Gromadzenie doświadczeń w zakresie porównywania liczebności zbiorów i ustalenie, w którym jest więcej, i o ile więcej elementów	69
Scenariusz zajęć prowadzonych z grupą dzieci w przedszkolu, w klasie zerowej, w świetlicy itp.	74
<u>Temat:</u> Zabawy <i>Jeździmy windą w zaczarowanym domu</i> i konstruowanie gier <i>Polowanie na tygrysa</i> w wersjach łatwiejszych i trudniejszych. Liczenie w możliwie szerokim zakresie. Gromadzenie doświadczeń sprzyjających rozumieniu aspektu porządkowego liczby naturalnej. Zapoznanie się z właściwościami dziesiętkowego układu pozycyjnego	74
Scenariusz cyklu zajęć prowadzonych z jednym lub dwojgiem dzieci	86
<u>Temat:</u> Konstruowanie gry <i>Rozdajemy prezenty dzieciom</i> . Tworzenie planszy do tej gry i jej wariantów, a także ustalanie reguł obowiązujących w grach tego typu. Gromadzenie doświadczeń logicznych i matematycznych w kształtowaniu umiejętności dodawania i odejmowania, a także ustalanie równoliczności dwóch zbiorów	86
Scenariusz cyklu zajęć prowadzonych z grupą dzieci w przedszkolu, w klasie zerowej, w świetlicy itp.	91
<u>Temat:</u> Gra <i>Ile wart jest domek?</i> Wykonanie pomocy do tej gry i ustalenie obowiązujących w niej reguł. Kształtowanie umiejętności dodawania stosownie do dziecięcych kompetencji. Liczenie na zbiorze zastępczym i ustalanie równoliczności dwóch zbiorów. Próby odpowiedzi na pytania: <i>O ile ma więcej ten, kto wygrał?</i> i <i>O ile mniej ma ten, co przegrał?</i> Trening w skupieniu się na czynnościach manualnych i ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej	91
6. Gry i zabawy dla dzieci od pięciu do ośmiu lat	99
6.1. Krótka charakterystyka gier i zabaw	100
6.2. Gry-opowiadania. Nowe pomysły gier z serii, które dzieci konstruowały w drugim etapie wtajemniczenia	103

<i>Wiewiórki w lesie</i>	103
<i>Tor saneczkowy</i>	105
<i>Koty biegną do miski pełnej mleka</i>	107
6.3. Zabawy sprzyjające kształtowaniu klasyfikacji	108
Pierwsza zabawa z serii <i>Klasyfikacje</i>	
<i>Segregowanie guzików</i>	108
Druga zabawa z serii <i>Klasyfikacje</i>	
<i>Zamawianie i przesyłanie przesyłek</i>	113
Trzecia zabawa z serii <i>Klasyfikacje</i>	
<i>Kupowanie i sprzedawanie guzików</i>	116
Czwarta zabawa z serii <i>Klasyfikacje</i>	
<i>Samochody i garaże</i>	118
Piąta zabawa z serii <i>Klasyfikacje</i>	
<i>Logiczne drzewko</i>	120
6.4. Gry i zabawy przydatne do kształtowania pojęcia liczby naturalnej i rozwijania sprawności rachunkowych	122
<i>Gra w kartofla</i> – łatwiejsze i trudniejsze odmiany	122
<i>Wyścigi pionków z nagrodami</i>	125
<i>Gra w kamyki</i> – w wersji łatwiejszej i trudniejszej	127
<i>Ile warta jest wieża?</i> – w wersji łatwiejszej i trudniejszej	132
<i>Gry w bierki</i> – łatwe wersje	134
Gry i zabawy z domkiem	137
<i>Chodniczek i domino</i>	137
<i>Kto szybciej ułoży kostki domina?</i>	140
<i>Razem musi być dwanaście</i>	143
Zabawy z kostkami do gry	145
<i>Policz szybko, ile masz razem</i> – łatwiejszy wariant <i>Gry w kości</i>	145
<i>Gry w kości</i> – łatwiejszy wariant	148
<i>Gry w kości</i> – trudniejszy wariant	153
<i>Gry w kości</i> – jeszcze trudniejsze wersje	156
Gry na taśmie krawieckiej	157
<i>Kto szybciej dotrze do liczby 150?</i>	157
<i>Kto szybciej dotrze do zera?</i>	159
Dziecięce gry w karty i zabawy kartami do gry	161
<i>Układamy serie</i>	161
<i>Dobierz, żeby razem było ...</i>	164
<i>Wygra ten, kto ułoży najwięcej sum</i>	166
6.5. Gry wyraźnie ukierunkowane na wspomaganie rozwoju operacyjnego rozumowania	168
<i>Do przodu i do tyłu</i>	168
<i>Która żaba szybciej wskoczy do stawu?</i> – łatwiejszy i trudniejszy wariant	171
<i>Pułapki i premie</i>	175
6.6. Gry, które rozwijają intuicje związane z prawdopodobieństwem	179
<i>Przeprawa krasnali na drugi brzeg rzeki</i>	179
<i>Wyścigi</i>	180

6.7. Proste symetrie, czyli zabawy z lusterkiem, są okazją do rozumowania kombinatorycznego	183
<i>Powiedz, lusterko, ile jest razem?</i>	183
<i>Szukamy w lustrze figur geometrycznych</i>	187
7. Kilka uwag na zakończenie książki	191
8. Bibliografia	197