

Autor:	Anna Dziadkiewicz
Tytuł:	Gra „Tańczące kropelki”
Edukacja:	Edukacja wczesnoszkolna - klasa I
Centrum aktywnej edukacji	Centrum artystyczno-ruchowe i matematyczno- przyrodnicze
Tagi Hasła kluczowe	Ruch, taniec, improwizacja, motoryka mała, chwyt pęsetkowy, ćwiczenia oddechowe, dodawanie w zakresie 12, przeliczanie elementów w zakresie 6, kostki do gry, pompony, muzyka, chusty, Preludium deszczowe, Fryderyk Chopin, deszcz, parasol
Opis ćwiczenia i wskazówki autora :	<p>Cel gry- rozbudzenie aktywności twórczej poprzez improwizację ruchową, doskonalenie umiejętności dodawania w zakresie 12 (dla dzieci radzących sobie z dodawaniem) lub przeliczania w zakresie 6, doskonalenie chwytu pęsetkowego – korzystanie z drewnianej pęsety lub ćwiczenie aparatu mowy przez ćwiczenia oddechowe ze słomką.</p> <p>Gra przeznaczona jest dla całej klasy</p> <p>Potrzebne pomoce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z parasolem i kropelkami dla każdego ucznia – najlepiej zalaminowana • chusta lub wstążka dla każdego ucznia • pęseta drewniana, szczypce do lodu, klamerka lub słomka dla każdego ucznia • po 25 -30 kolorowych pomponików lub kartonowych lub piankowych kropelkach (dwie ostatnie alternatywy do wykorzystania jedynie ze słomką) • 1 lub dwie kostki do gry dla każdego gracza • nagranie z utworem Fryderyka Chopina Preludium Des – dur „Deszczowe” lub odtworzenie utworu „Deszcz” w wykonaniu Uri’ego Caine dostępne tutaj <p>Gra tradycyjna połączona z ekspresją ruchową. Na samym początku zabawy nauczyciel dzieli klasę na dwie przestrzenie: improwizacyjną – gdzie dzieci będą tańczyły przy muzyce i matematyczno-praktyczną – gdzie będą pracowały ze swoimi planszami i kostkami. Przed rozpoczęciem zabawy każdy uczeń otrzymuje swoją planszę pompony (kartonowe lub piankowe</p>

kropelki) pęsetę lub słomkę oraz kostkę (dwie kostki do gry). Z tymi przedmiotami szuka „swojego” miejsca w klasie – w przestrzeni matematyczno-praktycznej, może to być dywan, podłoga lub ławka. Dzieci będą poruszały się po klasie w rytm wybranej muzyki w przestrzeni improwizacyjnej. Odzwierciedlają ruchem muzykę z wykorzystaniem chust, wstążek lub pasków materiału. W wybranych momentach nauczyciel wyłącza muzykę. W tym czasie uczniowie podchodzą do „swojego” miejsca w przestrzeni matematyczno-praktycznej i rzucają kostką lub kostkami w zależności od poziomu trudności.

- 1 kostka – uczeń przelicza wyrzuconą liczbę oczek i układa na swojej planszy taką samą liczbę pomponików (za pomocą pęsety, klamerki lub słomki) albo kropelek z pianki lub kartonu (za pomocą słomki)
- 2 kostki – uczeń rzuca dwiema kostkami i dodaje do siebie oczka wyrzucone na obydwóch. Układa na swojej planszy taką samą liczbę pomponików (za pomocą pęsety, klamerki lub słomki) albo kropelek z pianki lub kartonu (za pomocą słomki)

Po jednokrotnym wyrzuceniu i ułożeniu „kropelek” na planszy nauczyciel ponownie włącza muzykę, a dzieci tańczą w przestrzeni improwizacyjnej. Na kolejną pauzę w muzyce uczniowie wracają do swoich plansz i rzucają kostkami.

Uwaga!

Gdy na planszy zostanie tylko 6 lub mniej kropelek do uzupełnienia gracz musi wyrzucić dokładnie tyle oczek na kostce ile brakuje kropelek. Być może uczeń będzie musiał rzucać kostką wielokrotnie zanim zakończy grę.

Przykład:

Jeżeli na planszy są 4 wolne kropelki, a dziecko wyrzuci 5 oczek – musi przy następnej pauzie ponownie rzucać kostką.

Jeżeli w kolejnej próbie wyrzuci 3 – zapełnia 3 z 4 pól i następnym razem musi wyrzucić 1 aby zakończyć grę.

WYGRANA

Gra może trwać dopóki wszyscy uczniowie nie zapełnią swojej planszy lub do momentu ukończenia gry przez pierwszego z uczniów.

Widok planszy do gry „Tańczące kropelki” (Załącznik nr 5)





Przybory do gry

Sposób przenoszenia kropelek za pomocą słomki

