

SIMPLE

SCENARIUSZE WARSZTATÓW
materiały dla animatorów

Warszawa, grudzień, 2019

Wprowadzenie

Zabawa jest naturalnym środowiskiem dziecka – wyzwala jego potencjał i pragnienia, daje poczucie spełnienia, zbliża je do świata. Bawiące się dziecko charakteryzują cechy, które my dorośli uznajemy za cenne i pożądane - to wytrwałość, skupienie, koncentracja, odwaga czy próby pokonywania własnych ograniczeń. Takie właśnie umiejętności zdobywają dzieci podczas zabawy klockami Mammutico®.

Jedną z najważniejszych zalet naszych klocków jest to, że rozwijają w dzieciach umiejętność współdziałania z innymi uczestnikami zabawy. W czasach postępującej cyfryzacji niezwykle ważna jest możliwość komunikowania się z innymi dziećmi, wspólne wykonywanie zadań i realizowanie projektów.

Równie ważną zaletą mobilnego placu zabaw Mammutico® jest fakt, iż angażuje do pracy całe ciało, wspomagając ćwiczenia precyzji, zręczności, równowagi i siły. Podczas takiej zabawy dzieci nie siedzą w miejscu – noszą, budują, przestawiają i skaczą. To z kolei wspomaga procesy integracji sensorycznej.

Materiał, z którego wykonano klocki Mammutico®, pozwala na to, aby bawić się nimi zarówno wewnątrz, jak i w ogrodzie czy na boisku. Zabawa z zestawem klocków Mammutico® jest bezpieczna, ale powinna odbywać się pod opieką osoby dorosłej. W przypadku zestawów prostych cegieł SIMPLE trzeba pilnować, by dzieci nie wchodziły na wysokie konstrukcje z których mogłyby spaść. Także przy burzeniu konstrukcji należy zwrócić uwagę na bezpieczeństwo wszystkich uczestników zabawy.

Przygotowaliśmy dla Was dwadzieścia scenariuszy z wykorzystaniem klocków Mammutico® z serii SIMPLE. Okazuje się, że z prostych elementów można ułożyć niemal wszystko, co przyjdzie nam do głowy. Scenariusze wspomagają rozwój umiejętności planowania przestrzennego, poszerzają zdolności konstruktorskie i manualne, uwalniają w dzieciach wyobraźnię i wyzwalają kreatywność. Wszystkie zabawy pozwalają na realizację indywidualnych i grupowych projektów budowlanych. Każda zabawa angażuje też całe ciało, zapewniając odpowiednią dawkę ruchu i wspomagając koordynację.

Każdy warsztat odbywa się z udziałem animatora. Zadaniem prowadzącego jest moderowanie pracy dzieci, doradztwo podczas budowy oraz dopilnowanie porządku. Animator wspiera uczestników zabawy w podejmowaniu decyzji, ale jego rola sprowadza się bardziej do bycia towarzyszem i obserwatorem działań, aniżeli realizatorem proponowanych zadań.

Zajęcia powinny dawać dzieciom jak najwięcej swobody i nie ograniczać ich wyobraźni. Wszystkie propozycje uczestników są dobre - warto podjąć próbę ich realizacji, by tym samym zachęcić dzieci do aktywnego uczestnictwa w warsztatach.

Izabela Sowa

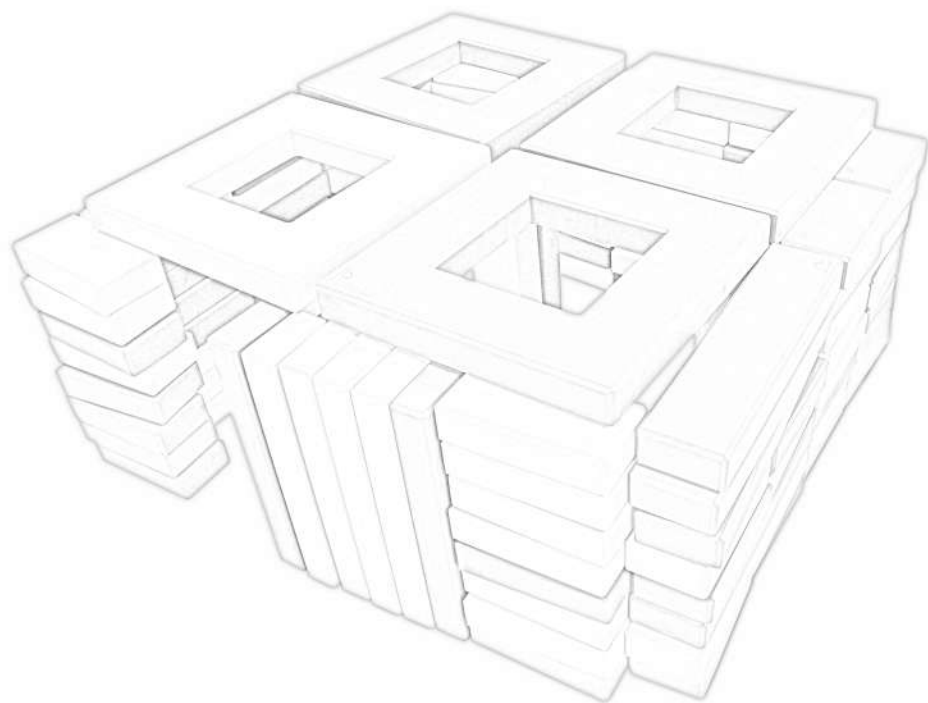
Autor: Izabela Sowa

Ilustracje: Mammutico®

Projekt graficzny: Michał Pawłowski

SCENARIUSZE ZABAW

Dom dla wszystkich	4	Na czworaka!	14
Przeprawa przez bagna	5	Jak władca na tronie	15
Domino	6	Piankowe miasteczko	16
Igloo Eskimosa	7	Kupujemy, sprzedajemy	17
Postać jak z Minecrafta	8	Tunel	18
Urządzamy mieszkanie	9	Szkoła nie taka straszna	19
Tor przeszkód	10	Najwyższa wieża	20
Halo, czy to sklep meblowy?	11	Przesyłki kurierskie	21
Zabawa w murarza	12	Stwórzmy kabaret!	22
Wyprawa w kosmos	13	Wszyscy lubimy poleżeć	23



Dom dla wszystkich

Budowanie domów i domków od zawsze towarzyszy zabawom klockami! Bez względu na rodzaj i kształt klocków – domek po prostu musi powstać. Nie inaczej będzie i tym razem.

Prezentacja zabawy

Cała grupa buduje jeden duży dom, do którego wszyscy będą mogli się zmieścić. W tej zabawie nie chodzi o to, by wyodrębnić pokoje i urządzać wnętrza. Najważniejsze, by dom miał solidne ściany. Dodatkowym atutem będzie dach. Celem zabawy jest zintegrowanie grupy – bez względu na poziom zaangażowania, wszystkie dzieci będą mogły skorzystać z efektu końcowego, czyli wejść do domu, który został wzniesiony.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie umiejętności pracy w grupie i komunikowania się z rówieśnikami. Pozytywny wpływ na zdolność planowania i konstruowania. Zabawa posiada aspekt społeczny - pokazuje, że warto włączyć się do współpracy, aby wraz z resztą grupy cieszyć się efektem końcowym, wspólnie bawiąc się we wzniesionym domu.

Przeprawa przez bagna

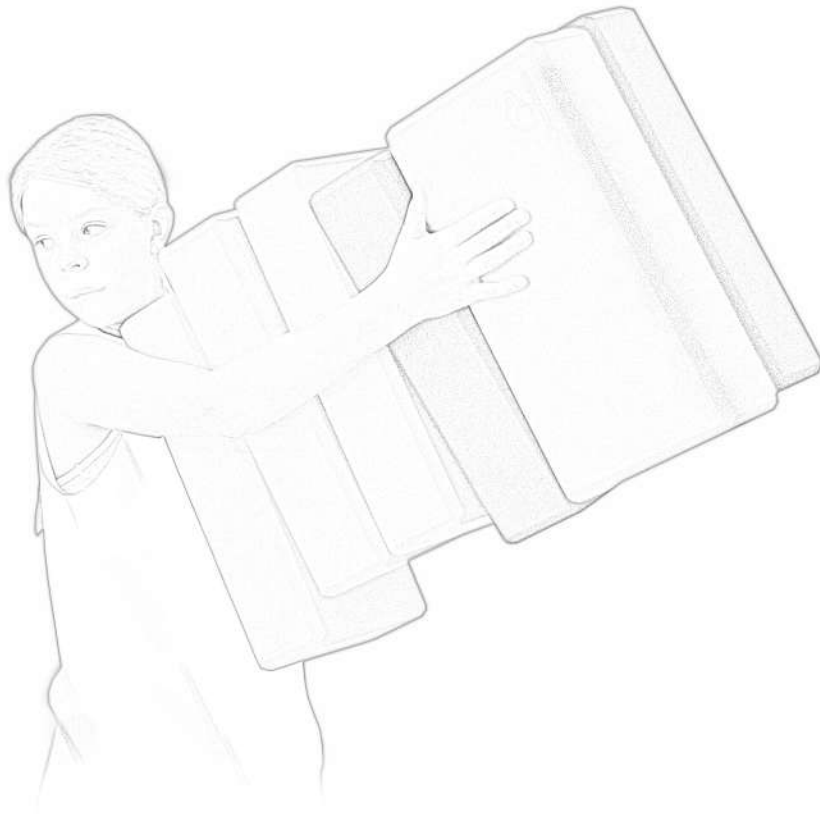
Grząski, bagnisty teren jest bardzo niebezpieczny. Dziś musimy przeprawić się przez to ruchome i wciągające błoto, więc warto dobrze to zaplanować. Sprawdźcie, dokąd trzeba dotrzeć i w miarę możliwości obliczcie, ile materiału będzie potrzeba do tego zadania. Pamiętajcie, że aby nie zapaść się w bagno potrzeba szerokiego i stabilnego mostu!

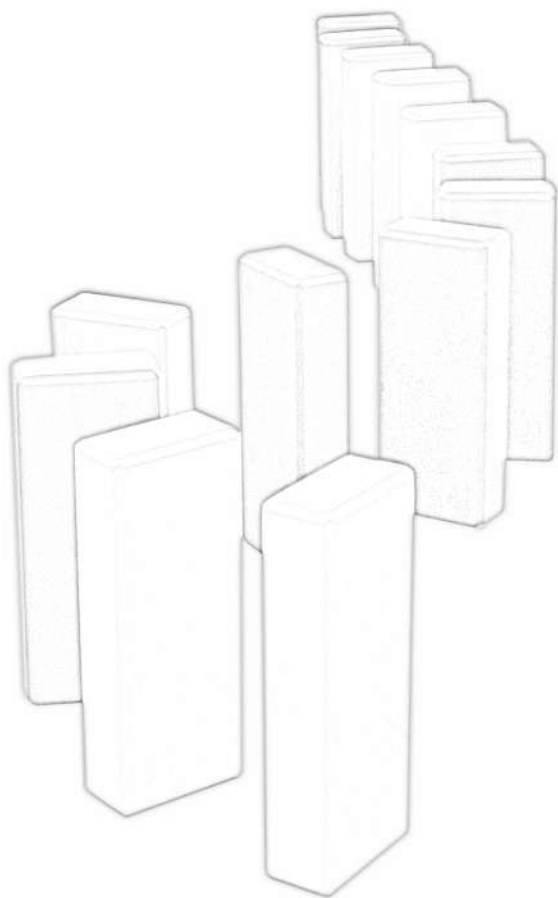
Prezentacja zabawy

Podłoga w pomieszczeniu lub wyznaczony teren na zewnątrz będzie miejscem bagnistego rozlewiska, na którym nie wolno postawić stopy. Animator wyznacza start i metę. Uczestnicy zabierają na „wyprawę” tyle klocków ile uda im się unieść, a następnie, aby dostać się do mety układają te klocki jeden za drugim i przemieszczają się tylko po ułożonej „drodze”. Dzieci mogą używać tylko tych klocków, które udało im się ze sobą zabrać na wyprawę.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie wyobraźni, sprawności, precyzji wykonywanych ruchów. Rozwój umiejętności planowania pracy. Nauka współpracy z innymi, porozumiewania się z rówieśnikami, umiejętność odnalezienia swojej roli w danej grupie. Ćwiczenie umiejętności wykonywania zadania pod presją czasu.





Domino

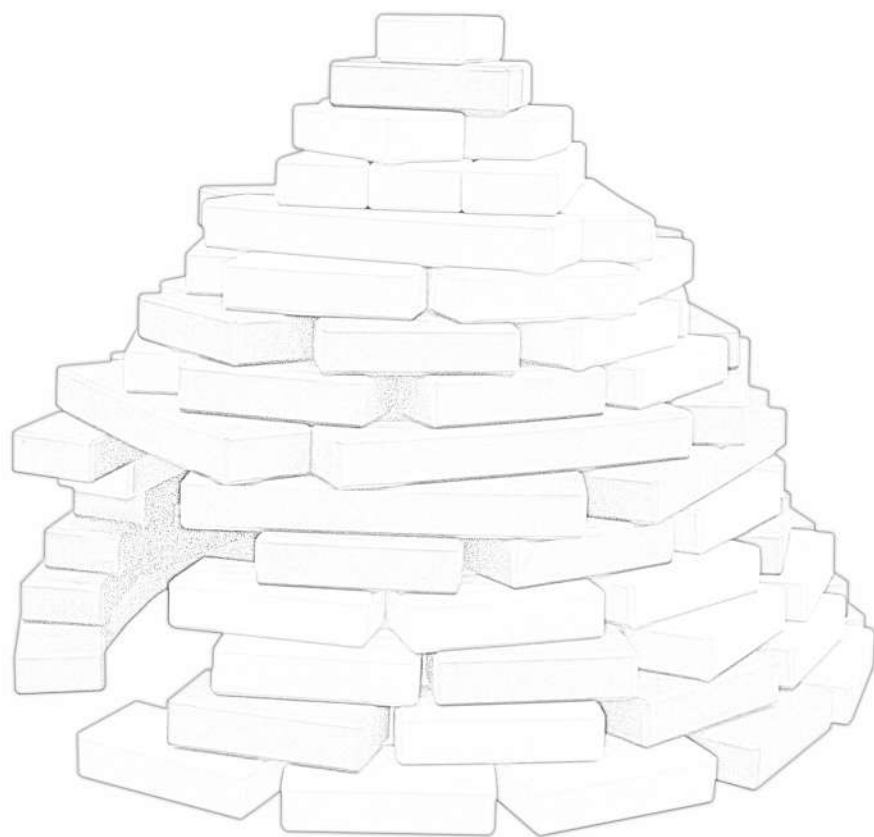
Zbudowanie domina wymaga dużego skupienia uwagi i bardzo precyzyjnych ruchów. Stworzenie długiego toru z dużych klocków może być prawdziwym wyzwaniem. A kiedy trzeba współpracować z pozostałymi członkami grupy jednocześnie uważając, by nie zburzyć toru przedwcześnie – robi się naprawdę trudno...

Prezentacja zabawy

Animator wyznacza miejsce, w którym będzie zaczynać się domino. Ułożenie toru należy do uczestników zabawy. Do budowy domina można użyć zarówno filarów, jak i cegieł stawianych pionowo. Dzieci mogą podzielić się na grupy i wyznaczyć sobie zadania np. główny budowniczy, strażnicy domina, architekci mostów i przeszkód, dostawcy cegieł itd.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie skupienia uwagi i precyzji podczas budowania. Umiejętność pracy w zespole i komunikacji wewnątrz grupy. Nauka samodzielnego podejmowania decyzji, brania odpowiedzialności za swoje działania. Umiejętność odnalezienia swojej roli w danej grupie.



Igloo Eskimosa

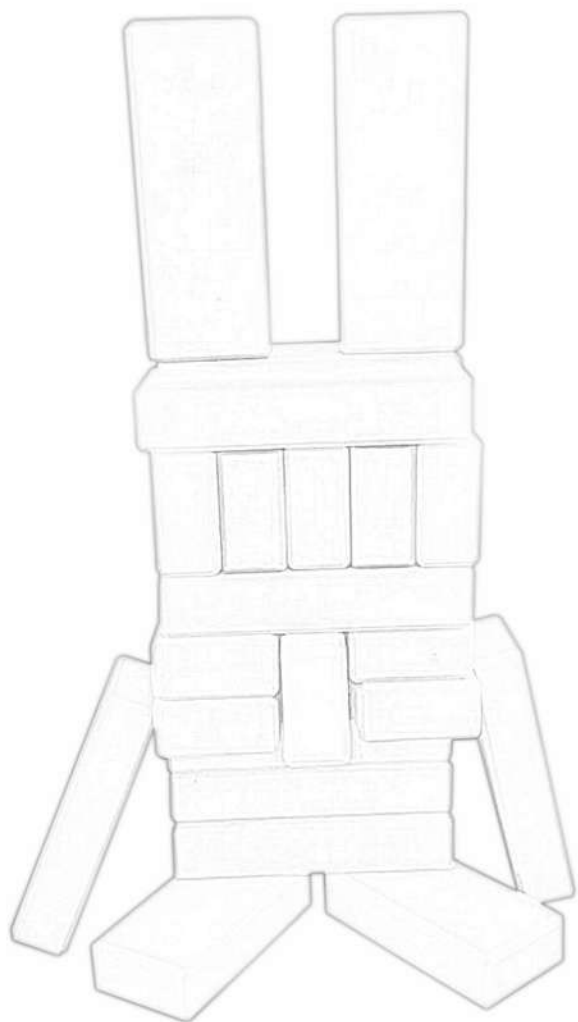
Igloo to rodzaj domu, który dzieci chętnie budują ze śniegu. Niestety pogoda nie zawsze dopisuje, dlatego dziś wzniesiemy je pod dachem lub na trawie! Aby zbudować okrągłe, wykończone dachem igloo z prostokątnych cegieł, trzeba jednak trochę pogłówkować...

Prezentacja zabawy

Animator tłumaczy uczestnikom zabawy, jak wygląda igloo (dobrze, aby podkreślił konieczność wybudowania dachu – płaskiego lub stożkowego). Zachęca dzieci do szukania pomysłów i rozwiązań na wzniesienie tak nietypowej konstrukcji. W razie potrzeby podpowiada jak zacząć.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie skupienia uwagi i precyzji podczas budowania. Umiejętność pracy w zespole i komunikacji wewnątrz grupy. Umiejętność odnalezienia swojej roli w danej grupie. Zabawa posiada aspekt edukacyjny – dzieci w praktyce poznają prawa fizyki, dowiadują się, że krzywo ułożone klocki mogą stanowić zwartą i bardzo stabilną bryłę.



Postać jak z Minecrafta

Z klocków można wybudować mnóstwo rzeczy, nawet, jeśli dostępne mamy tylko prostokątne cegły. Wystarczy odrobina wyobraźni, pomysłowości i dobrych chęci. Spróbujmy wyczarować bajkowego stwora, zwierzaka lub zwykłego ludzika, może zostaną naszymi przyjaciółmi!

Prezentacja zabawy

Uczestnicy mogą pracować samodzielnie lub w parach. Ich zadaniem będzie wymyślenie postaci, którą da się zbudować z prostych cegieł. Na koniec każdy uczestnik lub grupa prezentują swojego bohatera, opisując jego wygląd, historię, miejsce zamieszkania, a może nawet supermoce...

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie kreatywności i wyobraźni. Pogłębianie zdolności manualnych. Osoba prezentująca swoją postać zyskuje obycie w wystąpieniach przed oceniającą jej dzieło publicznością. Będąc w centrum uwagi może szybciej nauczyć się radzić sobie z emocjami związanymi z prezentacją własnych pomysłów.

Urządzamy mieszkanie

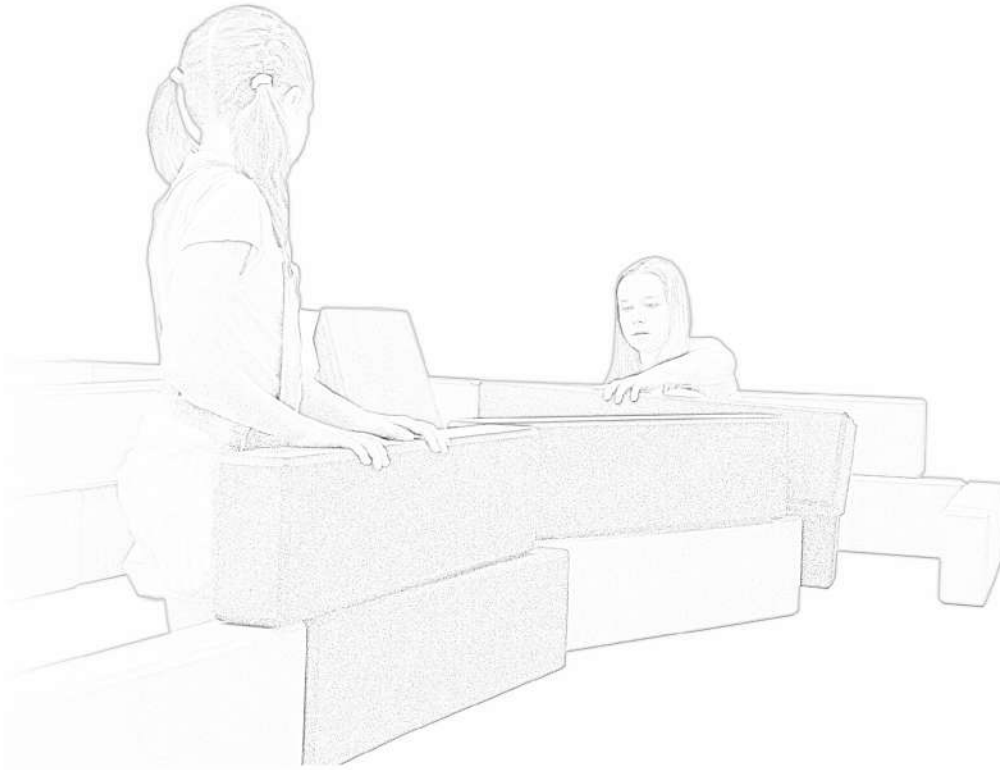
Chyba każdy lubi urządzać pomieszczenia. W takich chwilach nasza wyobraźnia pracuje na najwyższych obrotach! W głowie układamy sobie scenariusz, w jaki sposób będziemy korzystać z danego pomieszczenia przy danym ustawieniu mebli. Ciekawe, co znajdzie się w mieszkaniu urządzonym przez same dzieci. Czy wybiorą podobne sprzęty i meble, które mają w swoich mieszkaniach?

Prezentacja zabawy

Animator dzieli uczestników zabawy na grupy. Każda z grup wybiera jeden rodzaj pomieszczenia, które będzie urządzać. Następnie należy wyznaczyć klockami powierzchnię każdego pomieszczenia i można zacząć urządzenie. Na koniec każda drużyna prezentuje swoje dzieło.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie umiejętności pracy w małej grupie i komunikowania się z rówieśnikami. Pozytywny wpływ na zdolność planowania oraz konstruowania. Ćwiczenie kreatywności i wyobraźni. Nabycie umiejętności prezentacji przed grupą.



Tor przeszkód

Tor przeszkód to ciekawa forma zabawy, która niesie ze sobą mnóstwo emocji, a czasem także nutę rywalizacji. Pokonywanie różnorodnych przeszkód będzie wymagało od uczestników szybkości, zręczności, a może i pomysłowości. Czy będzie trudno? To zależy wyłącznie od wyobraźni samych uczestników!

Prezentacja zabawy

Dzieci same proponują przykłady przeszkód i zajmują się ich wykonaniem. Animator może przedstawić przykłady stacji. Po wybudowaniu toru, animator omawia z grupą każdy etap i sposób pokonania przeszkody. Liczba i kolejność przeszkód jest dowolna. Można także wybudować dwa jednakowe, ale nieco krótsze tory, podzielić dzieci na dwie grupy i zorganizować zawody.

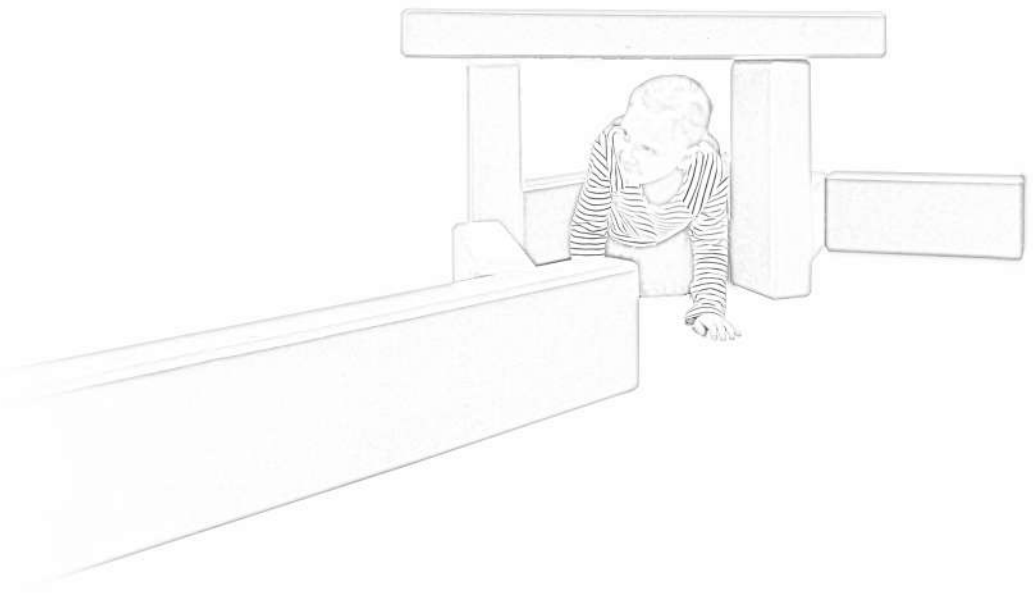
Przykłady przeszkód

- ▶ Skok przez płotki,
- ▶ Czołganie się pod ustawionymi mostami,
- ▶ Przejście po wąskim chodniku ułożonym z klocków z jedną cegłą na głowie,
- ▶ Przełożenie okna przez głowę z góry do dołu, a drugiego z dołu do góry,

- ▶ Obiegnięcie ustawionych na torze wieżyczek,
- ▶ Przejście po dwóch równoległych wąskich chodnikach ułożonych z klocków (każda stopa na innym chodniku).

Cel / nabyte umiejętności

Zabawa w tor przeszkód pozytywnie wpływa na rozwój procesów poznawczych oraz pamięć. Wspomaga rozwój zdolności motorycznych i koordynację ruchową. W przypadku zawodów dzieci będą miały okazję poznać emocje związane z porażką i radością z wygranej.



Halo, czy to sklep meblowy?

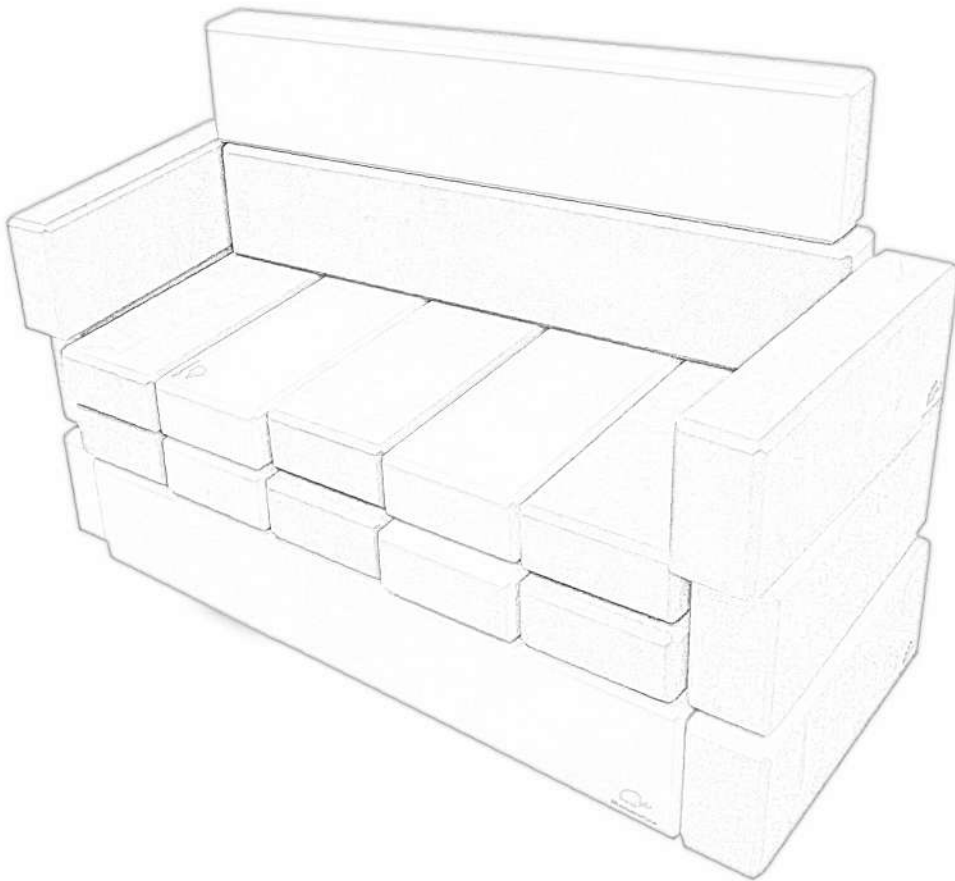
Wokół nas jest mnóstwo mebli, które sprawiają, że żyje nam się łatwiej i wygodniej. W mieszkaniu mamy kanapy, stoły, szafki nocne, w banku krzesła i regały, w sklepach lamy i półki na wystawach... A może są jakieś meble, które powstały tylko w Waszej głowie? No dalej, zapełnijcie nasz sklep meblowy w ciekawy i godny uwagi asortyment!

Prezentacja zabawy

Dzieci przez chwilę zastanawiają się, jaki mebel mogłyby zbudować. Mogą odwzorować przedmiot, który dobrze znają lub zaprojektować zupełnie nowy. Przykładowo mogą wybudować kanapę, krzesła czy stół albo jeden mebel o kilku niespotykanych funkcjach.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie spostrzegawczości oraz precyzji odwzorowania przedmiotów, które znajdują się wokół dzieci. Poszerzenie zdolności poznawczych, pobudzanie kreatywności i umiejętności planowania.





Zabawa w murarza

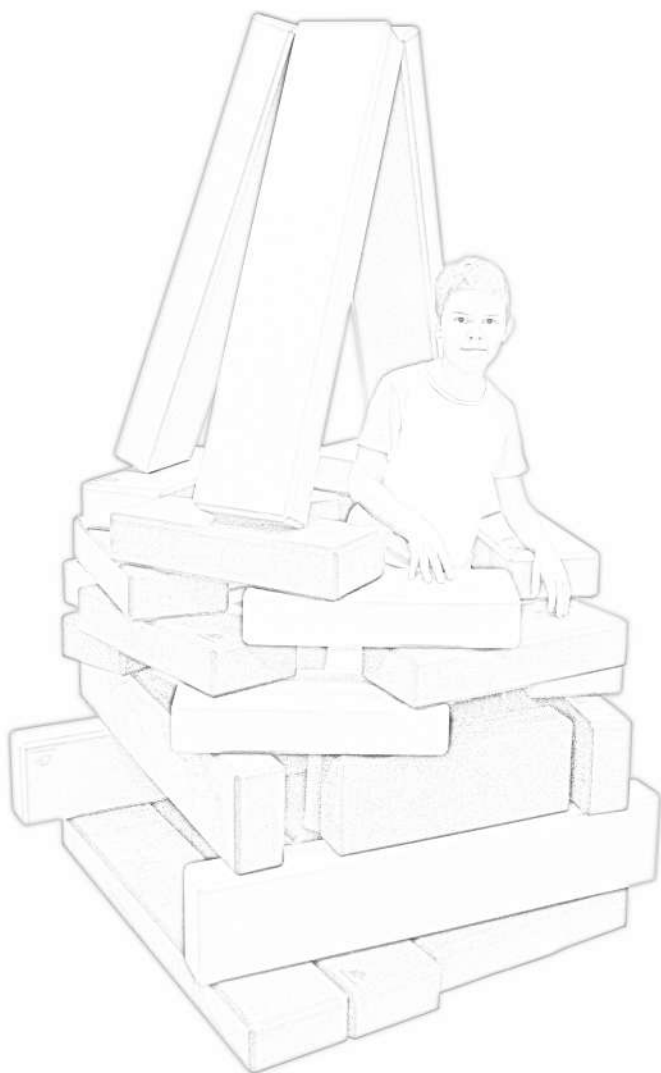
Budowa ściany to z pozoru bardzo prosta i szybka zabawa. Ale czasem pozornie łatwe zadania mogą przysporzyć niemałych trudności podczas ich wykonywania. Ściana jest najprostszą konstrukcją z klocków SIMPLE, jednak im staje się wyższa, tym trudniej utrzymać ją w pionie.

Prezentacja zabawy

Animator wyznacza miejsce, w którym zostanie wzniesiona wysoka ściana z klocków. Powinna stać w miarę na środku, tak by każdy uczestnik miał do niej swobodny dostęp. Podczas budowy warto zwrócić dzieciom uwagę na podstawowe zasady stabilnej budowli. Aby mur był wyższy, uczestnicy mogą wchodzić na wybudowane obok stabilne podstawki - ważne by nie były wyższe niż grubość 3 klocków. Na koniec wszyscy ustawiają się z jednej strony ściany i wspólnie mogą ją zburzyć.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie skupienia uwagi i precyzji podczas budowania. Umiejętność pracy w zespole i komunikacji wewnątrz grupy. Umiejętność odnalezienia swojej roli w danej grupie - podczas budowy pełniona funkcja w dużej mierze zależy od wzrostu uczestnika.



Wyprawa w kosmos

Wyprawa w kosmos wymaga właściwego planu i odpowiedniego wyposażenia. Najważniejsza jest oczywiście sprawna rakieta! Pomysłów na statek kosmiczny jest tyle, ile uczestników zabawy. Każdy ma swoje własne wyobrażenia na temat pojazdu przyszłości. Czas ruszać w przestworza, zatem do dzieła!

Prezentacja zabawy

Dzieci wspólnie budują raketę, którą wyruszą w kosmos. Muszą zaprojektować nie tylko ogólny kształt pojazdu, ale także jego wyposażenie. Uczestnicy dzielą się swoimi wyobrażeniami na temat wyglądu i sprzętów, jakie będą im potrzebne do tej niezwyklej wyprawy. Czy wygodny fotel, tablica rozdzielcza i dobra widoczność wystarczą by ruszyć w nieznane?

Cel / nabyte umiejętności

Uczenie się organizacji i współdziałania w grupie. Pozytywny wpływ na aspekt planowania i konstruowania. Pobudzenie u dzieci wyobraźni i kreatywności. Rozbudzenie chęci do zgłębienia nowego tematu, zainteresowanie technologią i sposobem działania niepoznanych wcześniej urządzeń technicznych.

Na czworaka!

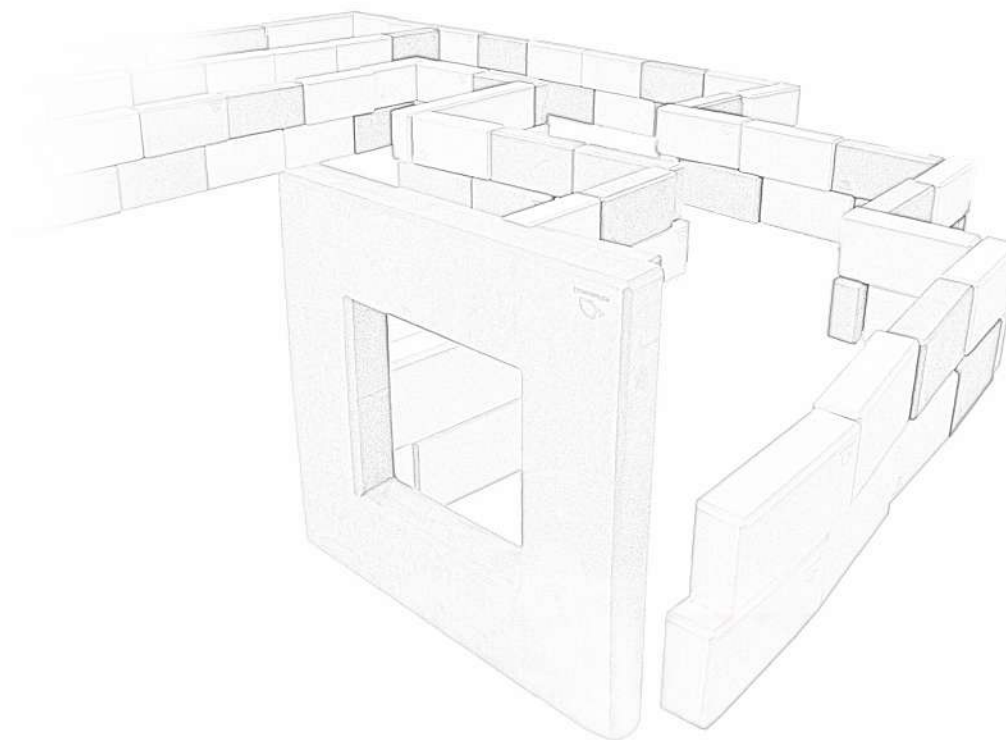
Pokonanie prostego labiryntu z otwartymi oczami nikomu nie powinno sprawić kłopotu. Wystarczy jednak spróbować przejść tę samą znaną drogę z zamkniętymi oczami, by okazało się, że zadanie robi się trudne. Taka zabawa to najprostszy sposób, by przekonać się ile trudności w otaczającym nas świecie czeka na osoby niewidome i niedowidzące. Każde mieszkanie, sklep i biuro stanowi dla nich niesamowicie kręty i niełatwy do pokonania labirynt.

Prezentacja zabawy

Cała grupa buduje jeden duży labirynt. Dobrze, jeśli ścianki będą miały wysokość przynajmniej dwóch cegieł, wówczas droga będzie stanowiła większe wyzwanie. Na drodze można ustawić dwie proste przeszkody, np. barierkę, pod którą trzeba się przeczołgać lub kładkę, nad którą należy przejść góra. Następnie uczestnicy dobierają się w pary i wzajemnie przeprowadzają się przez labirynt używając komend typu „w lewo”, „w prawo”, „prosto”.

Cel / nabyte umiejętności

Oswojenie lęku przed ciemnością. Umiejętność zaufania partnerowi i uważnego słuchania drugiej osoby. Rozwinięcie wyobraźni przestrzennej poprzez wyostrenie zmysłu dotyku i słuchu. Zabawa ma aspekt społeczny i rozwija empatię – pokazuje dzieciom, z jakimi przeciwnościami zmagają się osoby niewidome, pomaga im zrozumieć świat osób niepełnosprawnych.





Jak władca na tronie

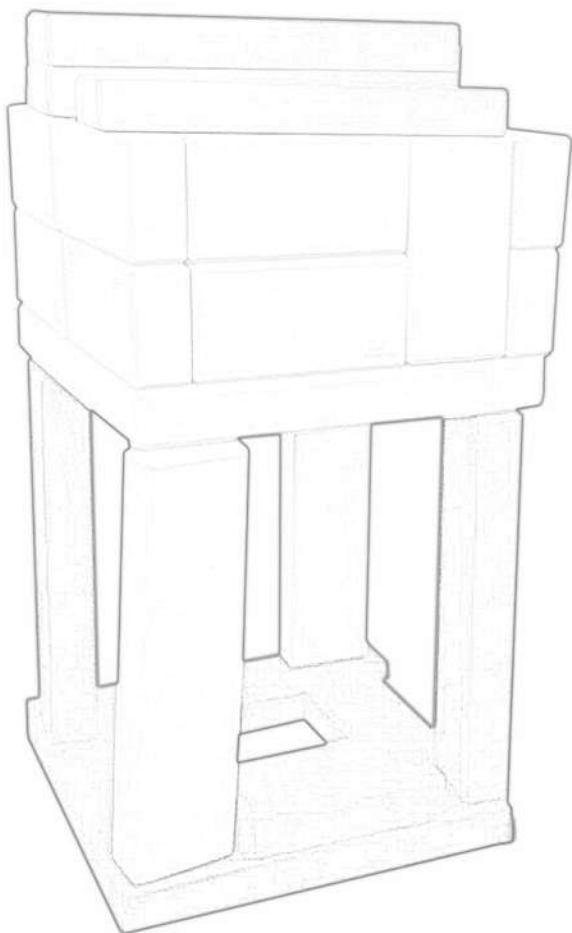
Kto chciałby być królem albo królową? No tak, każdy chciałby choć przez chwilę poczuć się jak władca wszystkiego. Niestety taką funkcję mogą pełnić tylko nieliczni. Nam pozostaje wyobraźnia i mnóstwo klocków. Zróbmy więc sobie tron i choć na chwilę poczujmy się jak królewska rodzina!

Prezentacja zabawy

Zabawa może odbywać się na dwa sposoby. Pierwszy - gdy wszyscy budują wspólnie jeden tron na podeście ze schodami i z wielkim oparciem. Potem każdy uczestnik może zasiąść na nim na chwilę i poczuć się wyjątkowo wśród swoich poddanych. Drugi - dzieci budują trony indywidualnie lub w podgrupach, wspólnie je projektując i ulepszając. Uwaga - przy tej zabawie potrzebna jest asysta animatora zabezpieczającego możliwość upadku.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie kreatywności i wyobraźni. Pogłębianie zdolności manualnych. Rozwinięcie pomysłowości, zdolności konstruktorskich i umiejętności planowania przestrzennego.



Piankowe miasteczko

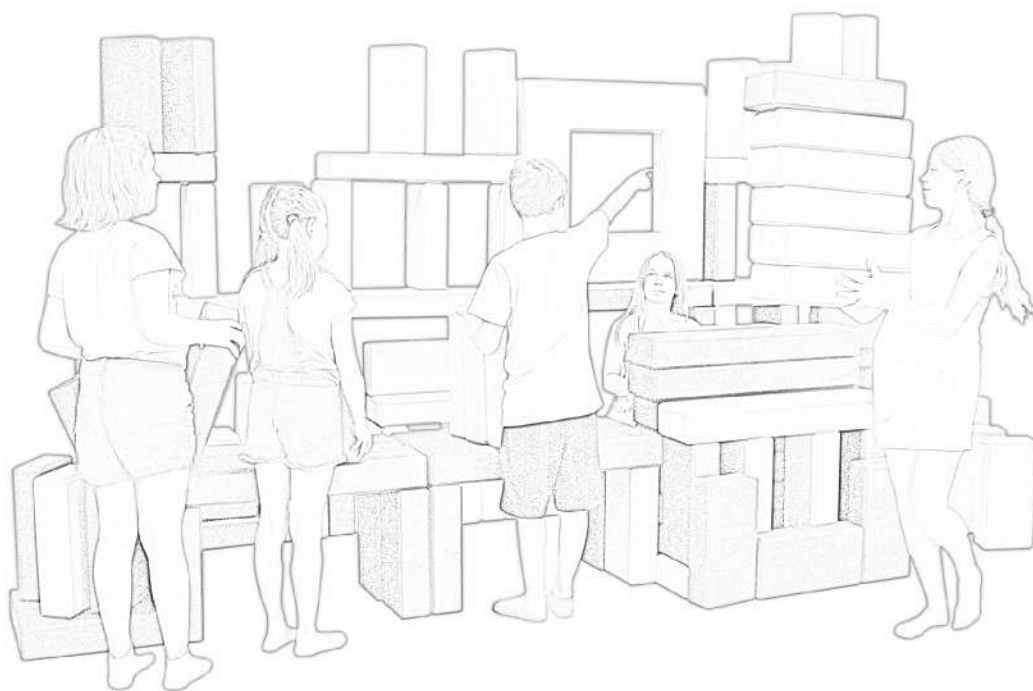
Bazy, schrony, domki, szałas... z dachem, oknem lub z podłogą... duże, małe, okrągłe czy wysokie... z basenem, ogrodem lub boiskiem... z ogrodzeniem i bez. Wszystko, co urodzi się w Waszych głowach będzie mile widziane podczas wznoszenia zupełnie nowego miasteczka na naszej mapie.

Prezentacja zabawy

Dzieci mogą pracować w mniejszych grupach lub indywidualnie. Każdy uczestnik wybiera sobie miejsce, gdzie wybuduje swój mały domek i zabiera się do pracy. Niektórzy zamiast własnych domów mogą zdecydować się na budowę poczty, sklepu lub kina. Po zakończeniu budowy, jeśli wystarczy miejsca i klocków, można połączyć swoje miejsca, wyznaczając chodniki i ulice.

Cel / nabyte umiejętności

Rozwinięcie pomysłowości, zdolności konstruktorskich i umiejętności planowania przestrzennego. Uruchomienie wyobraźni i kreatywności u dzieci.



Kupujemy, sprzedajemy...

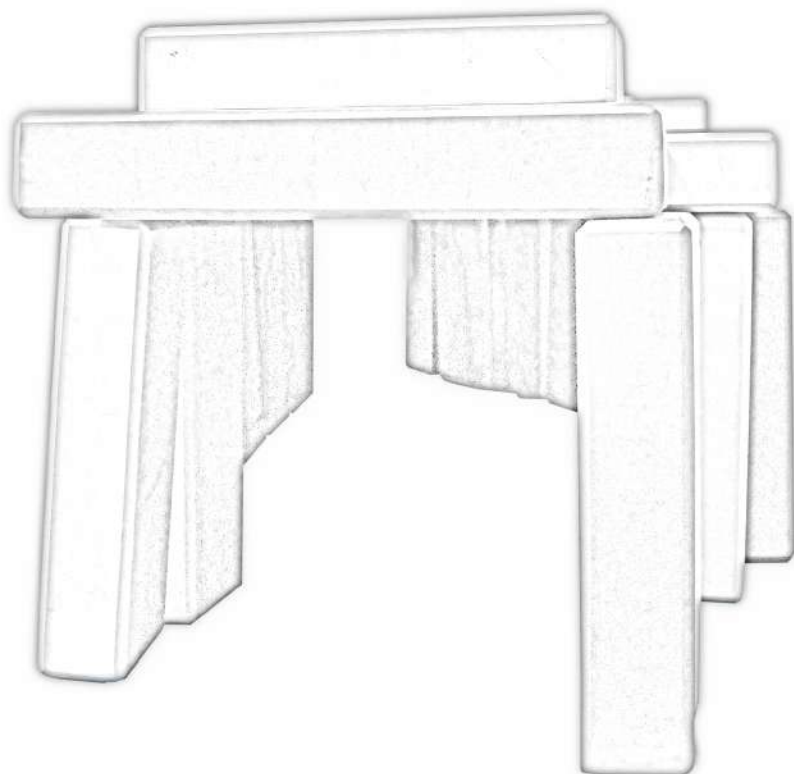
Znacie kogoś, kto nigdy nie bawił się w sklep? No właśnie. To jedna z ulubionych zabaw dzieci. Podczas tego warsztatu nie tyle ważny jest asortyment sklepu, co jego wielkość i organizacja. Z dużych klocków można bowiem zbudować kasę i sklepowe regały, które rozmiarem będą przypominały te prawdziwe.

Prezentacja zabawy

Dzieci wspólnie ustalają, jaki rodzaj sklepu chciałyby zbudować i układają listę niezbędnych rzeczy. Następnie biorą się do urządzenia go według wcześniej ustalonego planu. Dodatkowo uczestnicy zabawy mogą wymyślić sprzęty i meble, których brakuje im w prawdziwym sklepie. Podczas budowy warto dzieciom zwrócić uwagę, że sklepy mają też wejście od zaplecza, którym odbywa się dostawa towaru. Po zakończeniu budowli przychodzi czas na zrobienie zakupów.

Cel / nabyte umiejętności

Rozwijanie wyobraźni i twórczości. Pozytywny wpływ na zdolność planowania oraz konstruowania. Ćwiczenie umiejętności pracy w grupie. Zabawa posiada aspekt edukacyjny – dzięki niej dzieci mogą lepiej poznać funkcjonowanie sklepów, dowiedzieć się, co należy do ich wyposażenia i jak odbywa się przepływ towaru.



Tunel

Tunele, ciemne korytarze czy podziemia kryją w sobie wiele zagadek i tajemniczych opowieści. Ich pokonywanie dostarcza zwykle mnóstwa wrażeń, szczególnie, gdy są ciemne i ciasne, czyli trudne do pokonania.

Prezentacja zabawy

Zadaniem grupy jest zbudowanie jak najdłuższego tunelu z wykorzystaniem wszystkich dostępnych klocków. Następnie należy zdecydować, z której strony jest wejście i można zaczynać „niebezpieczną” przeprawę. Animator opowiada dzieciom historię, która wprowadzi je w odpowiedni nastrój do dalszej zabawy (np. przeprawa przez jaskinię pod masywem górskim, ucieczka miejskimi podziemiami przed najazdem kosmitów, próba wydostania się z zawalonego budynku). Dzieci ustawiają się w kolejce i wchodzi do tunelu pojedynczo na znak animatora. Po wyjściu ponownie ustawiają się w kolejce.

Cel / nabyte umiejętności

Próba pokonania tunelu w taki sposób, by go nie uszkodzić pozwala rozwijać zdolności motoryczne, jak również ćwiczy precyzję i koordynację ruchową. Budowa tunelu rozwija umiejętność pracy w zespole i komunikowanie się wewnątrz grupy.



Szkoła nie taka straszna

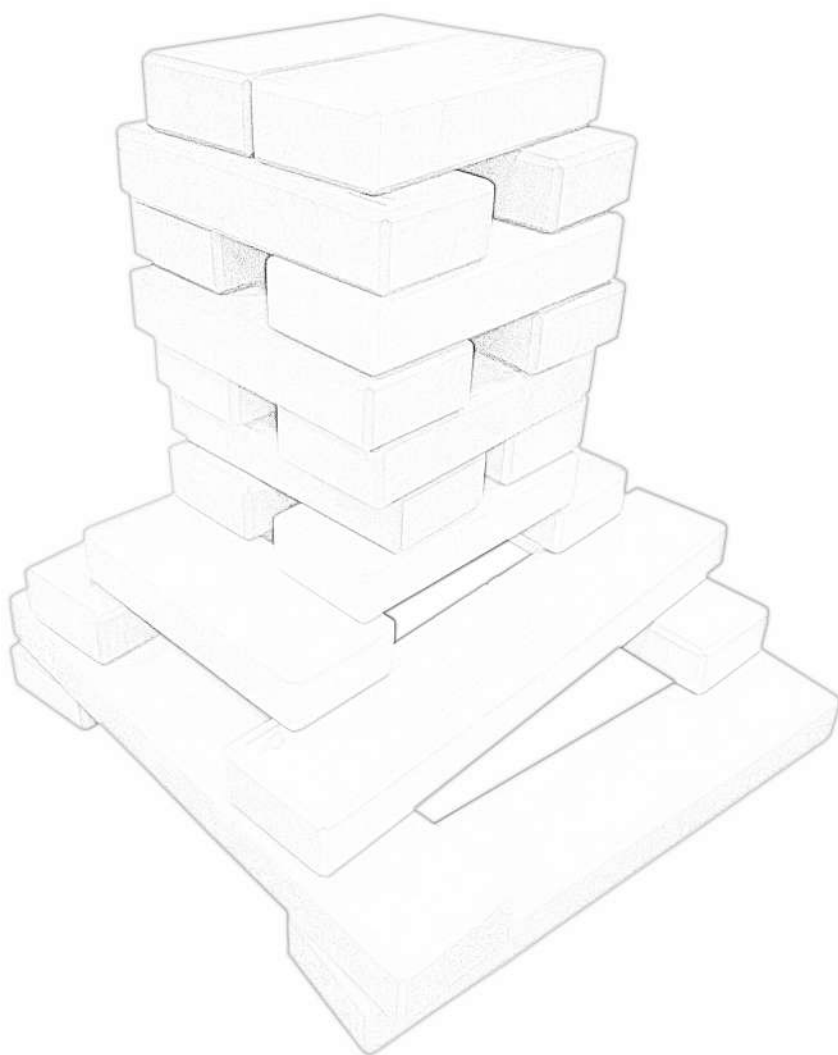
Zapomnijcie o stresujących lekcjach ze srogim nauczycielem za biurkiem! W naszej szkole jest miło, wesoło i do tego bardzo kreatywnie. Każdy ma szansę choć na chwilę zostać nauczycielem tej niesamowitej klasy. Ale czy ta praca będzie tak łatwa, jak nam się wydaje?

Prezentacja zabawy

Najpierw dzieci budują klasę. Projektują ławki, biurko dla nauczyciela, tablicę, a także pomoce dydaktyczne. Mile widziane będą nowe pomysły. Przykładowo: może dzieci zdecydują, że lepiej siedziałoby się w klasie, gdyby ławki ustawione były w okrąg, albo ciekawsze będą niskie stoliki z siedzeniem na podłodze. Po urządzeniu swojej małej szkoły dzieci kolejno wcielają się w rolę nauczyciela, proponując klasie jedno zadanie: ruchowe (np. wykonanie 10 pajacyków, 5 przysiadów), muzyczne (np. wspólne zaśpiewanie znanej piosenki) lub indywidualne (np. zadając matematyczne zagadki). Ważne, by było miło i przyjaźnie dla wszystkich.

Cel / nabyte umiejętności

Poszerzanie zdolności pracy w zespole, komunikacji wewnątrz grupy, brania odpowiedzialności za swoje działania. Umiejętność odnalezienia swojej roli w danej grupie oraz odegrania roli innej osoby. Zabawa ma aspekt społeczny i rozwija empatię – dzieci wcielające się w rolę nauczyciela mogą poczuć, jak czuje się osoba kierująca dużą grupą rozbrykanych uczniów i zrozumieć trudność tego zawodu.



Najwyższa wieża

Nawet bardzo niski uczestnik zabawy może wznieść budowlę wyższą niż jego duzi koledzy. Wystarczy dobry plan i trochę wyobraźni. Podczas tej zabawy można wykazać się sprytem i pomysłowością dobrego konstruktora! Pamiętajcie, że wysoka wieża musi być także stabilna.

Prezentacja zabawy

Każdy uczestnik pracuje indywidualnie. Dzieci znajdują sobie miejsce, w którym wznosić będą swoją wieżę i zabierają się do pracy. Wszystkie pomysły ułożenia kolejnego klocka na górze wieży są dozwolone, trzeba jednak przestrzegać dwóch zasad: nie rzucamy klockami do góry (gdyż mogą uderzyć i popsuć budowlę sąsiada) i nie wchodzimy na podstawkę wyższą niż grubość trzech cegieł.

Cel / nabyte umiejętności

Ćwiczenie skupienia uwagi i precyzji podczas budowania. Umiejętność pracy pod presją. Nauka samodzielnego podejmowania decyzji, brania odpowiedzialności za swoje działania. Rozwijanie pomysłowości i planowania przestrzennego.

Przesyłki kurierskie

Praca kuriera, który rozwozi paczki, to wbrew pozorom trudne i męczące zajęcie. Kurier niemal cały dzień spędza w drodze, przemieszczając się z jednego punktu do drugiego. Dużym autem lub rowerem przeciska się przez wąskie uliczki i często stoi w korkach. Każdą paczkę musi osobiście dostarczyć pod wskazany adres. Jak to jest być kurierem? Przekonajmy się!

Prezentacja zabawy

Oprócz klocków, do tego warsztatu potrzebne będą różnej wielkości przedmioty, które zastąpią nam paczki. Mogą to być inne małe klocki w różnych kolorach lub rzeczy, które dzieci mają przy sobie – długopisy, bluzy, buty, breloczki. Do zabawy warto wykorzystać całą dostępną powierzchnię oraz wszystkie klocki z zestawu. Dzieci układają cegły i okna „na płasko” na podłodze lub na trawie, tworząc z nich sieć bardzo skomplikowanych, krzyżujących się ze sobą dróg.

Następnie animator wyznacza kilka miejsc, gdzie znajdować się będą paczki. W jednym miejscu może być nawet kilka przedmiotów. Na hasło „start”, dzieci wchodzi na drogę z klocków. Zadaniem każdego uczestnika jest dotrzeć do wybranej przez siebie bazy z paczkami, wybrać jedną losowo i dostarczyć ją do innej wybranej bazy. Następnie z bazy gdzie dotarł, zabrać inną paczkę i znowu ją przenieść.

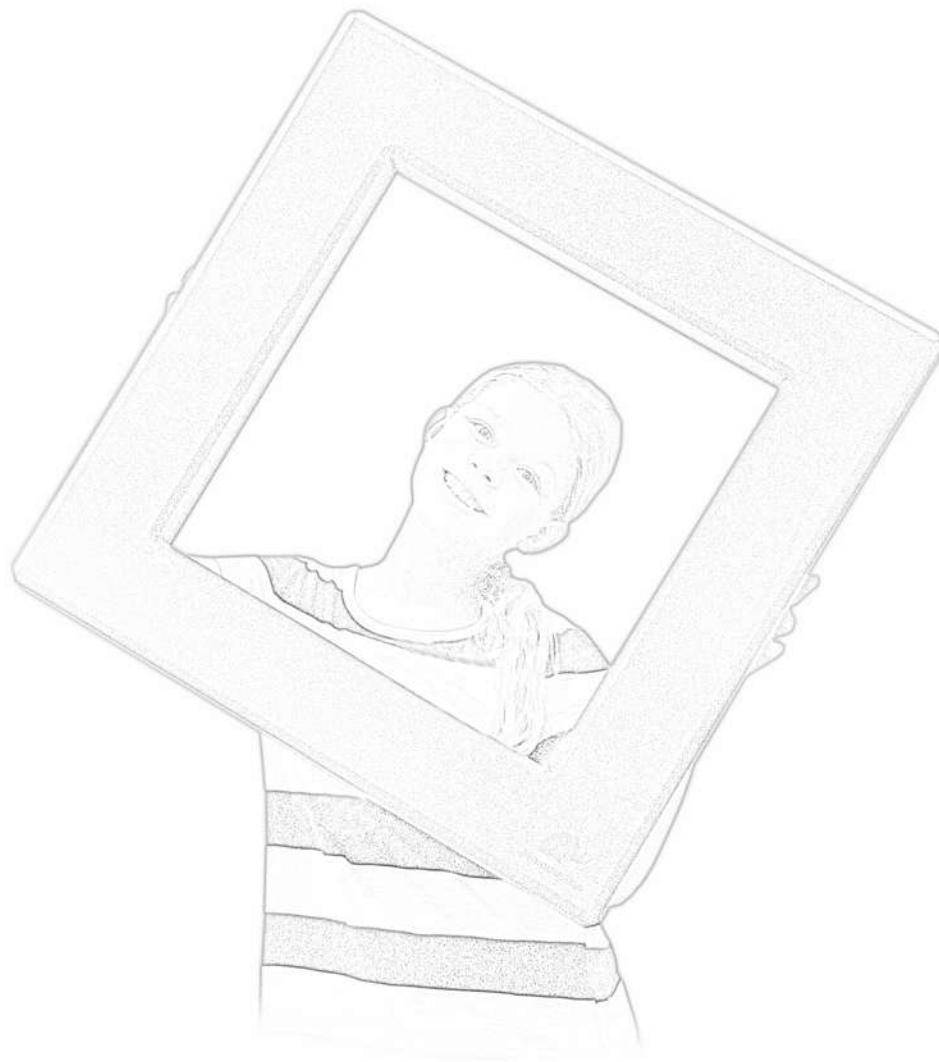
Dzieci mogą poruszać się tylko po drogach z ułożonych klocków. Gdy spotkają kogoś na swojej trasie, nie wolno im przeskakiwać na inną uliczkę, trzeba się umiejętnie minąć, nie spadając z klocka i nie zrzucając osoby mijanej. Zakręcać można tylko na skrzyżowaniach, ponieważ każda przestrzeń między klockami to wysoki dom, nad którym nie da rady przejść jednym krokiem.

W dalszej części zabawy warto wprowadzić element rywalizacji: gdy podczas mijania jedna lub obydwie osoby z pary dotkną podłogi, obydwie odpadają z gry lub siadają na minutę opuszczając na chwilę zabawę.

Cel / nabyte umiejętności

Rozwój zdolności motorycznych i koordynacji ruchowej. Zabawa wspiera także umiejętność współpracy z drugą osobą, z którą wspólnie należy się minąć, dbając zarówno o siebie, jak i o to, by partner nie spadł z klocka.





Stwórzmy kabaret!

Występy na scenie i zabawa w teatrzyk zawsze dostarcza dzieciom mnóstwo radości. Aby było jeszcze zabawniej, można przedstawiać scenki kabaretowe, które wywołają uśmiech na twarzach pozostałych uczestników zabawy. No dalej, przypomnijcie sobie śmieszny dowcip lub zabawną sytuację z życia i podzielcie się nimi na scenie.

Prezentacja zabawy

Cała grupa buduje dużą scenę. Można również wznieść ściany kulisów lub pokusić się o skonstruowanie przesuwanej kotary. Nie zapomnijcie o ławkach dla widzów! Następnie dzieci dobierają się w pary lub małe grupy i przygotowują krótki, nawet kilkunastosekundowy skecz. Animator powinien do tego warsztatu przygotować bazę dowcipów dla najmłodszych, aby poratować tych, którzy nie mają pomysłu na występ. Następnie wszyscy zajmują miejsca na widowni, a każda grupa kolejno przedstawia scenki (może być ich nawet kilka).

Cel / nabyte umiejętności

Zabawa w teatr rozwija inteligencję emocjonalną u uczestników zabawy. Grając na scenie dzieci zyskują obycie w wystąpieniach przed publicznością. Poprzez uczestnictwo w takim warsztacie dzieci nieśmiałe, pochłonięte zabawą mogą zapomnieć o nieśmiałości, a dzieci niezdyscyplinowane i hałaśliwe mają szansę się wyciszyć. Udawanie na scenie rozwija wyobraźnię i wyzwala pozytywne emocje wśród „aktorów”.

Wszyscy lubimy poleżeć

Budowanie dla siebie możliwie najwygodniejszego legowiska to niezwykle przyjemne zajęcie. Dzieci lubią realizować to zadanie pod koniec wyczerpujących warsztatów, bo finał zabawy niesie ze sobą chwilę relaksu i odprężenia. Każdy bowiem musi wypróbować swoje dzieło i sprawdzić czy łożo właściwie spełnia swoją funkcję.

Prezentacja zabawy

Dzieci mogą pracować samodzielnie lub w parach. Każdy buduje zaprojektowane przez siebie legowisko, wykorzystując do pracy dowolną liczbę dostępnych klocków. Jeśli grupa jest liczna, dzieci mogą pracować w podgrupach tak, aby każdemu udało się wznieść wygodne łożo i mieć okazję wypróbować je na koniec zabawy.

Cel / nabyte umiejętności

Rozwijanie wyobraźni i twórczości. Ćwiczenie umiejętności pracy w małej grupie i komunikowania się z rówieśnikami. Pozytywny wpływ na zdolność planowania oraz konstruowania.





Mammutico[®]

Mammuti Co. Sp. z o.o.
Plac Zgody 6a, 05-820 Piastów
Tel. +48 729 97 37 37

www.mammutico.com