

Wielka Stopa

TYP GRY	RUCHOWA
CEL	LICZENIE / ćwiczenie koordynacji oraz równowagi dziecka
WIEK	4 - 9
WIELKOŚĆ GRUPY	4 – 10 os.
CZAS GRY	Ok. 5min.
POTRZEBNE MATERIAŁY	GRUBA TEKTURA, DŁUGOPISY, KREDA, TAŚMA KLEJĄCA

PRZYGOTOWANIE I PRZEBIEG GRY

Najlepiej gdy Nauczyciel przygotowuje przed zajęciami dwa lub trzy szablony przedstawiające „wielką stopę” (będzie to pomocne podczas zastosowania zabawy w czasie lekcji).

Na zajęciach Nauczyciel rozdaje dzieciom przygotowane wcześniej wzory a ich zadaniem jest ich staranne odrysowanie a następnie wycięcie z grubszego papieru bądź kartonu (ilość stóp zależy od możliwości dzieci). Stopy będą pełniły funkcję „śladów”.

Przyklejamy nasze ślady do podłogi za pomocą taśmy klejącej układając kolejne z nich w jednym kierunku (tak jak gdyby zostały one pozostawione przez przechodzącego tędy potwora). Jeżeli przygotowanie śladów przez dzieci jest za trudne bądź też nie mamy wystarczającej ilości czasu na ich przygotowanie, można je z łatwością narysować na podłodze za pomocą kredy.

PRZEBIEG GRY:

Gra polega na podążaniu dziecka śladami wielkiej stopy. Zadaniem ucznia jest precyzyjne naskoczenie na (kolejne) pozostawione przez potwora tropy. Przeskakując z jednego pola (ślądu) na drugie głośno odlicza:

one, two, three..itd.

WARIANTY GRY:

Opcja 1

Jeżeli dziecko ominie ślad bądź jego/ jej stopa wyjdzie poza wyznaczony obszar wraca na start.

Opcja 2

Jeśli dziecko podczas skoku wyjdzie poza pole, nie cofa się na start jeżeli poprawnie odpowie na pytanie Nauczyciela.

Opcja 3

Gra na czas- mierzymy czas w jakim dziecko pokona całą odległość oraz poprawnie wypowie kolejne cyfry. Na końcu zliczamy wyniki oraz wyłaniamy zwycięzcę wyścigu. Można również przygotować 2 tory, wtedy możemy potraktować grę jako wyścigi rzędów.

Opcja 4

Liczenie wstecz od 10 do 1

Opcja 5

Na śladach znajdują się napisane wcześniej liczby - nie w kolejności. Jest to wariant trudniejszy, przeznaczony dla dzieci starszych, nie mających problemów z liczeniem wyrywkowym.