

KRÓTKIE INSTRUKCJE DO GIER

Wielkoformatowa mata edukacyjna

Przeznaczenie: zajęcia w terenie; rozpoznawanie gatunków bałtyckiej fauny.

Bałtyckie domino

Obowiązują reguły gry jak przy klasycznym dominie. Zabawę można modyfikować, w zależności od przerobionego materiału edukacyjnego i stopnia zaawansowania uczniów, np.: układać tylko organizmy należące do nektonu itp.

Plansza magnetyczna (ekosystem Bałtyku)

Należy dopasować wizerunki zwierząt do ich nazw gatunkowych oraz umieścić je na planszy w odpowiednim obszarze (toń wodna lub dno). Grę można modyfikować, w zależności od przerobionego materiału edukacyjnego i stopnia zaawansowania uczniów, np.: układać tylko organizmy należące do nektonu itp.

Plansza magnetyczna (narzędzia odstrasżające)

Należy dopasować grafiki narzędzi do ich nazw oraz umieścić je na planszy w odpowiednim miejscu.

Gra w ekosystem

Należy rozdać każdemu uczniowi po dwie lub trzy plansze z wizerunkami różnych gatunków przedstawicieli fauny i flory Morza Bałtyckiego. Uczniowie powinni przyjrzeć się uważnie otrzymanym grafikom. Następnie nauczyciel staje na środku klasy i przywołuje do siebie tych uczniów, którzy rozpoznali wśród swoich rysunków przedstawicieli planktonu. Polecenie powtarzane jest dla nektonu oraz bentosu. Zabawę można modyfikować.

Fiszki

Fiszki to niewielkie kartoniki, na których umieszczony jest materiał do zapamiętania, czyli nazwy gatunkowe organizmów żyjących w Morzu Bałtyckim.

Jak używać fiszek?

Nauka z fiszkami to nauka w małych porcjach. Nowych nazw organizmów morskich uczymy się dzieląc fiszki na partie/stosiki np. po 5 lub 10 sztuk. Utrwalanie nazw powtarzamy codziennie, sprawdzając postępy. Fiszki z zapamiętanymi nazwami odkładamy na jeden stosik, dokładamy kolejne fiszki ze stosu nowe. Systematyczne ćwiczenie i zabawa z fiszkami na długo pozwoli uczniom zapamiętać nazwy poznanych organizmów.

Memory

Wycinamy wszystkie kartoniki z grafikami przedstawiającymi organizmy morskie zawarte w arkuszach „Bałtyckiego Memory”. Wybieramy potrzebny zestaw par np.: ssaki lub ryby. Nauczyciel może dowolnie dostosowywać ilość par oraz zestaw organizmów do możliwości uczniów, liczby graczy, jak i do omawianego materiału. Wszystkie kartoniki należy ułożyć na podłodze, stole lub łóżku obrazkami do dołu. Zabawa polega na zebraniu jak największej liczby par, każdy gracz odsłania po 2 wybrane kartoniki i jeżeli jest to para, to odkłada je na bok i gra dalej. Karty uznaje się za parę wówczas, gdy zawierają te same grafiki organizmów morskich. Jeżeli gracz nie wylosował takich samych obrazków to odkłada je na miejsce, obrazkami w dół. Trzeba się wtedy starać zapamiętać, które obrazki się odkłada, w które miejsce, by potem ułatwić sobie grę. W przypadku, gdy gracz nie wylosuje 2 takich samych kartoników, oddaje kolejkę następnemu graczowi. Kończymy grę jak odkryjemy wszystkie pary. Wygrywa osoba, która odkryje największą ilość par.

Kostki edukacyjne

W kostki edukacyjne można grać na kilka sposobów. Podstawowym z nich jest rzucenie wszystkimi kostkami i ułożenie historii, która się z nimi wiąże. Nauczyciel decyduje, której kostki oraz ilu użyć, w zależności od omawianego materiału oraz możliwości uczniów. Gracz rozpoczynający rozgrywkę rzuca kośćmi, a potem przygląda się obrazkom. Jego zadaniem jest opowiedzenie historii, która fabułą nawiązywać będzie do ilustracji, które wylosował gracz. W kolejnej rundzie gracz może kontynuować poprzednią historię, opowiadając jej dalszą część na podstawie nowo wylosowanych obrazków. Może również zacząć zupełnie nową historię – wszystko zależy od wyboru i ustaleń grających.

Gra kostkami edukacyjnymi nie posiada systemu punktów ani skomplikowanych zasad. Jediną, jaka obowiązuje graczy, jest opowiadanie historii tak, by zawrzeć w nich wszystkie obrazki. Reszta gry to wyobraźnia, dobra zabawa i niesamowite opowieści.