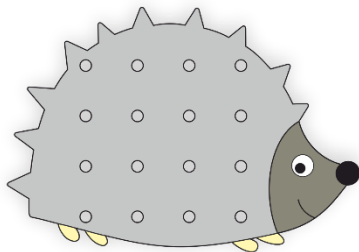


**GRA DLA
2-4 OSÓB**



Jeżowe rarytasy



SCENARIUSZ DO GRY „NOCNE POLOWANIE” – GRA SENSORYCZNA Z KARTAMI I WORKIEM.

Jeże to nocni drapieżcy. Pomóż Jeżowi Tuptusiowi zdobyć jak najwięcej smakołyków, gdyż zbliża się okres snu zimowego. Tuptuś musi nabrać masy inaczej nie zaśnie zimą, co może być dla niego bardzo niebezpieczne. Zimą nie ma jak polować, brakuje pożywienia, więc będzie głodny. Zatem prędko, czas na polowanie!

Przygotowanie do gry:

Układamy karty z obrazem i nazwą w stos, obrazem do dołu, na środku, tak by były dostępne dla wszystkich graczy. Elementy z kolorowego filcu (20 sztuk) wkładamy do worka, który kładziemy również na środku, tak by inni mogli z niego swobodnie korzystać.

Każdy z graczy dostaje drewniany talerzyk, który stawia przed sobą. Na talerzyku układamy te elementy których kształt uda się nam rozpoznać w trakcie gry używając jedynie zmysłu dotyku oraz prawidłowo nazwać. Liczymy tak: 1 element = 1 punkt. Jeżeli uczestnik dodatkowo poda prawidłową nazwę elementu dostaje kartę z obrazem tego elementu (1 karta = 1 punkt).

Uwaga: Wersja dla starszych dzieci lub rodziców – gracz otrzymuje kartę za prawidłowo podzieloną na sylaby nazwę elementu lub za poprawnie przeliterowaną nazwę elementu.

Ważne: Jeżeli gramy z mniejszymi dziećmi powinniśmy dostosować ilość elementów wkładanych do worka do wieku i poziomu rozwoju graczy np. możemy używać połowy składników lub wkładać jednorazowo 5 sztuk. Wówczas używamy tylko tych kart, których odpowiedniki są używane.

Przebieg gry „Nocne polowanie”

Uczestnicy zapoznają się z 20 elementami o różnych kształtach. Dotykając ich próbują zapamiętać jak najwięcej szczegółów, a następnie wkładają je do worka.

Poruszamy się zgodnie ze wskazówką zegara. Zaczyna najmłodszy gracz.

Pierwszy gracz bierze pierwszą kartę ze stosu, odkrywa ją i kładzie przed sobą, tak by inni widzieli co przedstawia obrazek na karcie, a tym samym – czego szuka pierwszy gracz. Gracz wkłada rękę do worka i za pomocą dotyku, bazując na pamięci wzrokowej, próbuje znaleźć element z obrazka. Jeżeli mu się uda, kładzie go na swój talerzyk i otrzymuje 1 punkt. Jeżeli nazwie prawidłowo zdobyty element (lub podzieli na sylaby, bądź przeliteruje, odczyta z karty nazwę) – wówczas dostaje kartę czyli 1 punkt.

Ważne zasady:

- 1) Nie podglądamy co jest w worku, używamy jedynie zmysłu dotyku.
- 2) Dostosowujemy ilość elementów w worku do wieku i poziomu rozwoju najmłodszego gracza.
- 3) Zasady zdobycia dodatkowego punktu również dostosowujemy do wieku / poziomu rozwoju gracza.