

MAGICZNY DYWAN

Multimedialna
pomoc edukacyjna

Rozwija u dzieci:

- ✓ zdolność skupiania uwagi
 - ✓ koncentrację wzrokowo-ruchową
 - ✓ umiejętność poprawnego wykonywania instrukcji
 - ✓ orientację przestrzenną
 - ✓ umiejętność wyrażania pozytywnych emocji
 - ✓ motorykę dużą
- Dodatkowo pełni funkcję odprężająco-relaksującą.



821001



Gra
WODA

MAGICZNY DYWAN WSPIERA TWORZENIE ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH,
W TYM NAUKI JĘZYKA OBCEGO, jak również ZAJĘĆ REWALIDACYJNYCH.

Interaktywna Świetlica

z Magicznym Dywanem firmy Moje Bambino



Autor: ANNA SOWIŃSKA

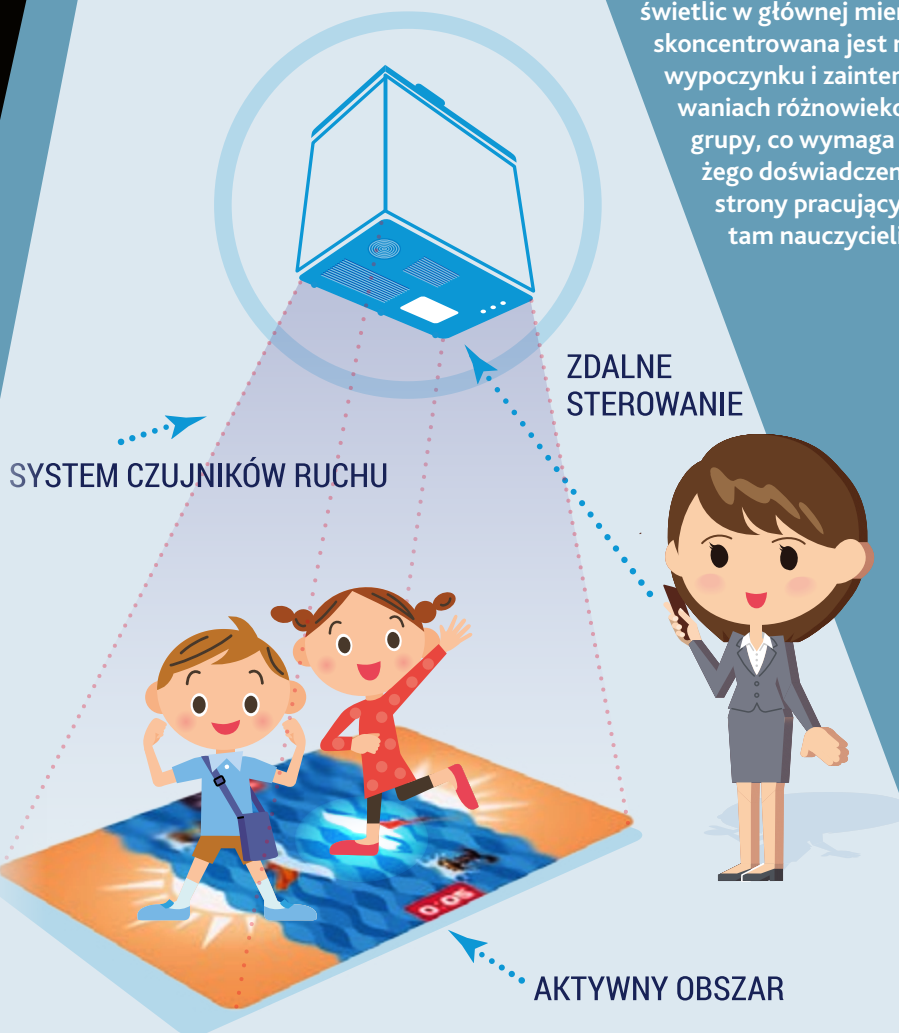
Wieloletni nauczyciel dyplomowany edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, edukator, terapeuta zajęciowy, animator pedagogiki zabawy.

W latach 90. nauczyciel klas autorskich, współzałożyciel i wieloletni prezes Stowarzyszenia Nauczycieli Edukacji Początkowej SNEP. Założyciel 14 przedszkoli na terenie woj. łódzkiego z projektu Wieś przyjazna dzieciom.

Wieloletni dyrektor Szkoły Podstawowej z certyfikatem Dalton International, konsultant pedagogiki planu daltońskiego, członek Polskiego Stowarzyszenia Dalton.

Autor programów, podręczników, pomocy edukacyjnych i materiałów okołopodręcznikowych. Laureat Nagrody im. Marii Weryho-Radziwiłłowicz, przyznawanej przez miesięcznik Bliżej Przedszkola oraz Nagrody Lidera w edukacji, nadawanej przez Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Łodzi.

Świetlica to przestrzeń będąca dużym wyzwaniem podczas pracy w szkole. Przebywają w niej dzieci z różnych klas, które przychodzą i wychodzą w różnym czasie. Aktywność świetlic w głównej mierze skoncentrowana jest na wypoczynku i zainteresowaniach różnowiekowej grupy, co wymaga dużego doświadczenia ze strony pracujących tam nauczycieli.



DLACZEGO WARTO ZAINSTALOWAĆ W ŚWIETLICY MAGICZNY DYWAN?

- Skupia uwagę uczestników zabawy poprzez wyświetlanie (dzięki zainstalowanemu w Magicznym Dywanie rzutniku) obrazów.
- Szybko zmienia aranżację miejsca: w staw pełen kamieni, ścieżkę z liśćmi, boisko piłkarskie czy śnieżną zaspę.
- Pozwala na płynne przejście od stymulowania zmysłów odgłosami wody, szumu wiatru czy pękania balonów do angażowania ruchu całego ciała - wielozmysłowe oddziaływanie.
- Niezależnie od wieku i ilości dzieci dywan daje możliwości wspólnych, aktywnej zabawy w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych. Jeżeli dzieci jest więcej, dzielimy je na grupy uczestników i obserwatorów oraz ustalamy warunki zmian.
- Smok Bambik jest przewodnikiem, który instruuje uczestników na czym będzie polegała zabawa w wersji podstawowej.
- Wprowadza zasady popularnych gier sportowych takich jak tenis i piłka nożna.
- Doskonali działania w danym obszarze czasu – pomagają w samodoskonaleniu.
- Włącza do zabawy dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych, stwarza warunki do uczestnictwa w zabawie dzieciom niepełnosprawnym ruchowo..
- Uczy zasad zdrowej rywalizacji.
- Jest łatwy w obsłudze, nie ma ograniczonej ilości gier (zestaw podstawowy posiada 25 gier, ale istnieje możliwość rozbudowania pakietu przez dokupienie nowych) oraz zajmuje mało miejsca.



Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych
w Magicznym Dywanie:



1 |

WODA

Podczas zabawy planszą WODA, możemy poruszać tematykę wody oraz potrzeby ochrony środowiska, które jest mocno od niej zależne. Oprócz doświadczeń z wodą, zaznajomienia się z jej obiegiem w przyrodzie, poobserwujemy, jak reagują na nią różne substancje sypkie i stałe oraz ciecze. Podczas rozważań o wodzie nie możemy zapominać o zasadach zdrowego odżywiania, w których woda jako napój odgrywa znaczącą rolę.

Slalomem po wodzie

Wybieramy dowolne tło planszy z kamieniami. W zarysie planszy ustawiamy po dwa pachotki dla każdego z zawodników. Następnie każdy z graczy otrzymuje po jednym krążku. Zadaniem uczestników jest przesuwanie krążków raz jedną, raz drugą nogą slalomem, pomiędzy pachotkami. Wygrywa ten zawodnik, którego krążek znajdzie się szybciej po drugiej stronie planszy.

Skaczemy po kamiennej ścieżce

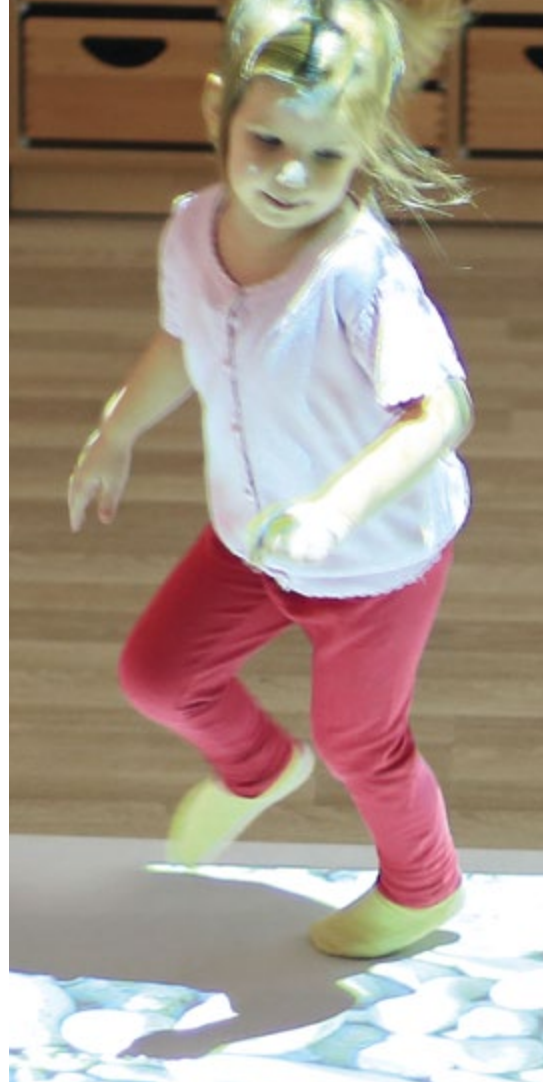
Zadaniem dzieci jest przedostanie się z jednej strony planszy na drugą, przeskakując z kamienia na kamień w dość szybkim tempie. Można mierzyć czas za pomocą klepsydry, a zadania mogą być różne np. przejść jak najwięcej razy po kamiennej ścieżce. Jeżeli mamy możliwość pracy ze zgraną grupą można zorganizować wyścigi drużyn (grup dzieci ustawionych w rzędach).

Przechodzimy przez wodopój jak...

Prowadzący przygotowuje kartki z nazwami zwierząt lub ich obrazkowymi odpowiednikami. Następnie dzieli dzieci na zespoły 8-10-osobowe. Pierwsza osoba z danej grupy pełni funkcję kapitana, który losuje z woreczka kartkę, a następnie pokazuje ją pozostałym członkom grupy. Ci z kolei, po przedniej konsultacji, muszą „przejść przez wodopój” naśladowując gesty i ruchy wylosowanego zwierzątka. Reszta uczestników musi odgadnąć jakie zwierzęta przeszły przez wodopój. Mogą to być: konie, kaczki, wiewiórki, zające, słonie, krokodyle, małpy, psy, koty, wróbelki, żyrafy, myszy, żurawie, hipopotamy, węże itp.

Przechodzimy w danym rytmie

Jedna osoba z grupy trzyma bębenek z pałeczką i wystukuje rytm, w jakim mają poruszać się pozostali uczestnicy zabawy, by przedostać się na drugą stronę wodopoiu. Osoba



z bębenkiem zawsze może krzyknąć: Uwaga krokodyl! i przekazać bębenek osobie wybranej spośród tych, które są na planszy.

Wskazówka:

Zabawa z planszą WODA jest pretekstem do wprowadzenia w tematykę oszczędzania wody oraz jej znaczenia w naszym ekosystemie. Należy również pamiętać, że właśnie woda jest najzdrowszym napojem, niezawierającym barwników, cukrów i zbędnych konserwantów, który należy spożywać w dowolnej ilości.

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Kamienie rzeczne
6041009



Zjawiska pogodowe...
149085



Natura – tablica magnetyczna
451015



Dwustronna lupa
514012



Obieg wody w przyrodzie
604131



Kolorowe ciecze
604018



4 menzurki w stojaku
604197



Filtr wodny
816008



Piramida zdrowego żywienia
451083



Prawidłowy posiłek
254036



Propozycje zabaw z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Balony
z uśmiechem
045021



Stoper
514019



Balony
045010



Gra w kolory
200039



Balony
w kwiatki
045018



Dni tygodnia
036046



Balony
z podpisem
045019



Balony długie
– świderki
045013

Pogromca balonów

Prowadzący przygotowuje: stoper, kartkę i ołówek. Dzielimy grupę na 4 zespoły. Każdy z nich stoi na jednym z brzegów planszy. Pierwsze dziecko z każdej drużyny jest uczestnikiem zabawy w danej turze. Zadaniem graczy jest „przebiec” jak największej ilości balonów w przeciągu 1 min., czyli nadeptanie nogą na balony pojawiające się na planszy. Kontrolujący czas zapisuje wyniki na kartce i kolejne osoby wykonują zadanie. Wygrywa ten zespół, który „zbił” największą ilość balonów.

Połowanie na balony

Prowadzący przygotowuje: stoper, kartkę i ołówek. Następnie dzieli grupę na 4,5-osobowe zespoły. Zadaniem każdego zespołu jest wbiegnięcie na planszę całą grupą i „zbić”, poprzez nadeptanie nogą, jak największej ilości balonów w ciągu 1 min. Na sygnał grupa schodzi z planszy, prowadzący zapisuje wynik i na kolejny znak na planszę wbiega kolejna grupa. Zabawa trwa do momentu aż jeden z zespołów zbierze określoną wcześniej ilość punktów np. 100.

Lubię zielony...

Prowadzący przygotowuje: stoper, kartkę i ołówek. Następnie dzieli grupę na dwie drużyny, każda z nich ustawia się w rzędzie. Pierwsza w kolejności osoba ma 30 sekund na to, by „zbić” balony we wcześniej określonym kolorze, np. zielonym. Ilość zdobytych punktów zależy od ilości „zbitych” baloników. Każda osoba zdobywa punkty dla swojej drużyny. Wariant: Jeżeli grupa jest nieco starsza, kolory baloników można zmieniać w trakcie gry – to prowadzący przed daną rundą głośno określa wybrany kolor.

3 |

PEKAJĄCE BALONIKI

Plansza BALONIKI zachęca do gier terapeutycznych oraz do zabawy prawdziwymi balonami. Są one bowiem znakomitym materiałem bazowym do ćwiczeń twórczych. Można je obklejać, ozdabiać rysunkami za pomocą flamastrów lub wkładać do nich różne przedmioty np. konfetti, dzwoneczki czy wlewać wodę o różnej temperaturze. Różnokolorowe balony przesuwane się po planszy inspirują również do zabaw z kolorami. Temat balonów jest pretekstem do odpowiedzi na pytanie, dlaczego balony mogą unosić się w powietrzu?



Wzory do
stempli bajecznych – liście
300186



Szablony
– liście
350054



Duże drzewo
z mieszkańcami
– plansza
351080



Liście
350006



Drzewa liściaste
i iglaste
149148



Jesienne
liście
350038



4 pory roku
– loteryjka...
093045



Pory roku
070027



Puzzle – 4
pory roku
532079

Zamiatanie ścieżki

Uczestnicy dobierają się w pary, a następnie wybierają spośród siebie przewodnika i turystę. Zadaniem przewodnika jest „odgarnięcie” nogą liści ze ścieżki, którą ma przejść turysta. Turyście nie wolno wejść na drózkę pełną liści oraz samemu ich „odgarniać”. Jeśli nadeptnie na liść oboje zaczynają wyprawę od początku. Aby zabawa się udało należy wyraźnie określić rolę i zadania przewodnika i turysty.

Połowanie na...

Przed zabawą należy zapoznać się z gatunkami liści drzew, które ukazują się na planszy oraz przygotować stoper. Zadaniem gracza jest nadeptanie w jak najkrótszym czasie na 10 liści (np. kasztanowca, młotkowiec, dębu, grabu, klonu, wiąz czy czerwonego buku). Osoba, która odmierza czas daje sygnał startu, a grupa głośno odlicza ilość „zebranych” liści.

Drużynowe wymiatanie liści

Dzielimy dzieci na 3,4-osobowe zespoły i przygotowujemy stoper. Zadaniem każdego z zespołów jest jak najszybsze „wymiecenie” wszystkich liści z planszy. Kiedy grupa prawidłowo wykona zadanie, inni obserwatorzy krzyczą stop. Jest to sygnał do włączenia stopera i zapisania czasu grupy.

Wskazówka:

Zabawa z planszą LIŚCIE jest również pretekstem do wprowadzenia w tematykę jesienną zarówno poprzez doświadczenia, obserwacje przyrody, jak i działania plastyczne.

2 |

LIŚCIE

Plansza LIŚCIE rozwija nie tylko koncentrację uwagi i stymuluje do aktywnej zabawy. Zwraca także uwagę na przemijanie zauważalne w przyrodzie podczas czterech pór roku. Obserwowanie na planszy poruszających się liści wpływa terapeutycznie oraz pokazuje różnorodność ich kształtów. Plansza stymuluje do zabaw plastycznych, nauki pór roku, miesięcy oraz gatunków popularnych drzew z najbliższego otoczenia dziecka.



15 Gieł

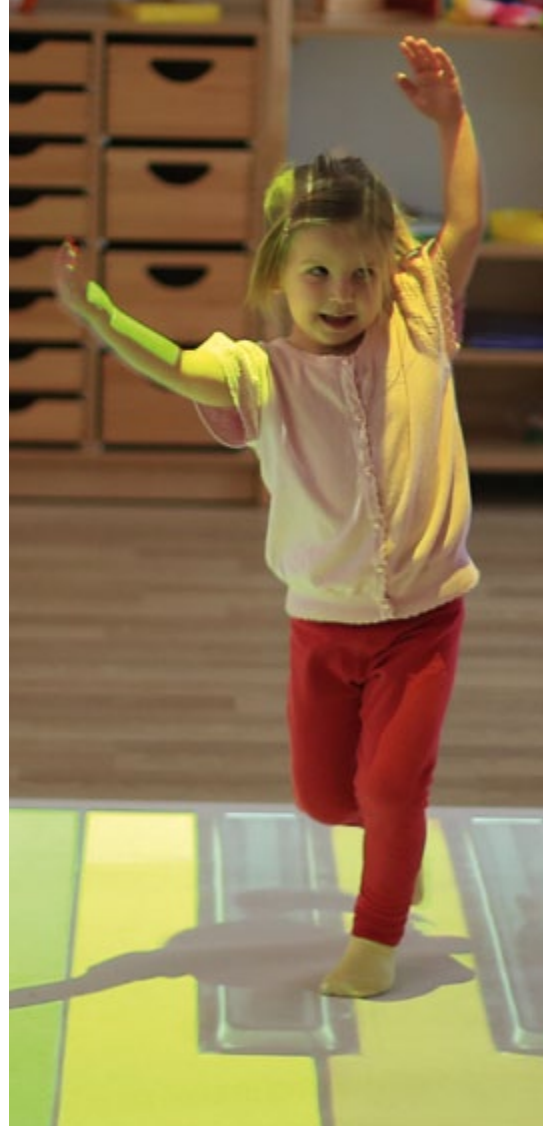
Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

4 |

PIANINO

Zabawa planszą PIANINO pobudza nie tylko zmysł słuchu, ale i oddziałuje na zmysł wzroku, poprzez różnokolorowe klawisze. Tworzenie swobodnej muzyki pobudza różne zmysły i wywołuje kreatywne działania. Aby dziecko nie miało kłopotów z kształtnym pisaniem i płynnym czytaniem w okresie szkolnym, szczególnie ważną umiejętnością jest wyrobienie poczucia rytmu i harmonii. Zabawa planszą właśnie to umożliwia, a wykorzystywanie do tego ruchu całego ciała dodatkowo stymuluje do prawidłowej koordynacji wzrokowo-ruchowej.



Posłuchaj i zagraj

Prowadzący przygotowuje bębenek. Dzielimy grupę na dwa zespoły. Przedstawiciel jednego wygrywa na bębnieku wymyślony rytm. Reprezentant drugiego zespołu naśladuje podany rytm, skacząc po klawiszach pianina. Zabawa toczy się dopóki sprawia radość.

Idziesz jak...

Wszyscy uczestnicy zabawy ustawiają się w jednym rzędzie. Ich zadaniem jest przejście po klawiaturze naśladując np. żabę, króla, słonia, skacząc co drugi klawisz, jak sprężyna.

Wariant: To samo można robić za pomocą rąk.

Pszczółki na łąkę

Prowadzący przygotowuje spokojny utwór muzyczny oraz sprzęt do jego odtworzenia. Uczestnicy zabawy ustawiają się w kole i łapią za ręce, a następnie idą dookoła planszy np. w rytmie walczyka. Na hasło prowadzącego: Pszczoły, które... – na łąkę!, wywołane dzieci, których to hasło dotyczy, biegają po klawiszach wygrywając różne dźwięki. Kiedy walczyk cichnie, dzieci zatrzymują się, a pozostali uczestnicy zabawy sprawdzają czy wszystkie pszczoły, które tańczyły na klawiszach posiadają cechy wymienione przez prowadzącego. Przykładowe hasła to: Pszczoły, które mają kręcone włosy – na łąkę!, Pszczoły, które mają okulary – na łąkę!, Pszczoły, które lubią lody – na łąkę!, Pszczoły, których imię dzieli się na 3 sylaby – na łąkę!

Zagraj jak ja

Do zabawy potrzebne będą rurki cymbałki lub kolorowe dzwonki z rączką. Dzielimy grupę na dwa zespoły. Jeden z nich ma za zadanie zagrać dźwięk na wybranym dzwonku. Dziecko z grupy przeciwnej musi odnaleźć podobny dźwięk na planszy przedstawiającej pianino. Arbitrami w zabawie są dzieci stanowiące publiczność.

Wariant: Jeżeli zadanie sprawia trudność, dziecko z jednej drużyny może wygrywać dźwięki o określonej liczbie, którą przeciwnik będzie musiał odtworzyć.

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Dzwonki z rączką
511053



10 dzwoneczków z przyciskiem
604036



Zestaw perkusyjny
511006



Rurki cymbałki
308046



Tamburyn z membraną
511025



Bębenek
511027



Propozycje zabaw z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Zwierzęta
350029



Zwierzęta na
świecie
815001



Gdzie żyją
zwierzęta?
451101



Mapa ścienna
Świat
079003

Wielkie łowy

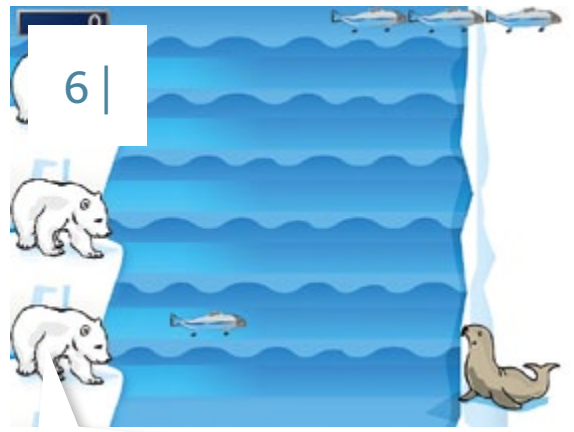
Dzielimy grupę na dwuosobowe zespoły, prowadzący trzyma w ręku stoper. Na dany znak, w ciągu 2 minut, uczestnicy zabawy mają „złowić” jak najwięcej rybek. Trzy „skuchy” powodują zatrzymanie gry. Prowadzący sygnalizuje, kiedy zmienia się dwójka „wielkich łowczych”. Każda para zapisuje swój wynik. Na koniec następuje podliczenie punktacji i wyłonienie najlepszego duetu.

Szczęśliwy traf

Dzielimy grupę na 4 drużyny i ustawiamy w rzędach. Przeprowadzamy losowanie dotyczące kolejności uczestnictwa w grze. Członkowie zespołu rozpoczynającego zabawę otrzymują po jednym woreczku lub innym przedmiocie do rzućcia. Zadaniem każdego z nich jest wykonanie 1 rzutu w celu „upolowania” ryby na posiłek dla foki. Kiedy wszyscy wykonają zadanie, następuje zmiana drużyny. Na koniec porównujemy wyniki poszczególnych grup i wyłonieni zostają zwycięzcy.

Wariant: Jeżeli nie mamy odpowiedniej ilości woreczków, możemy zastosować wariant klepnięcia ryby ręką. Ważne jest, aby osoba, która wykonała zadanie, szybko zesłała z planszy i ustawiła się na końcu swojego rzędu.

Wskazówka: Jeżeli w zabawie biorą udział młodsze dzieci, o słabszej koordynacji wzrokowo-ruchowej, warto wykorzystać II wariant gry z niedźwiedziami polarnymi, gdzie ryby są większe, a ich ruch jest powolniejszy.



FOKA I RYBKI

Gra uczy zasad zdrowej rywalizacji i uświadamia, że tylko współpraca prowadzi do osiągnięcia sukcesu. Tematyka gry wprowadza w krainę zwierząt północy, zachęcając już po skończeniu gry do poznania nazw zwierząt Arktyki oraz ich zwyczajów. Doświadczenia z lodem są również wpisane w tematykę zabawy.



Zręcznościowe
łyżki
500057



Kolorowe
gwizdki
362024



Ringo
sensoryczne
500032



Geo balance
– kwadraty
168010



Zręcznościowe
kwiatki
521104



Sensoryczne
kamienie
522014



Platforma
z myszką
301002



Mini szczudła
550011

Zbieracze bananów

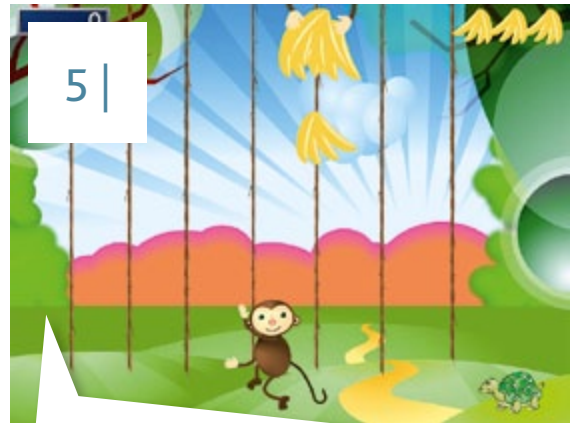
Przygotowujemy stoper, kartkę i ołówek. Dzielimy grupę na 3-osobowe zespoły. Zadaniem każdego z nich jest uzbieranie 10 wiązek bananów w ciągu 5 min. Zespoły, które wykonają zadanie poprawnie, uzyskają sprawność I stopnia zbieraczy bananów oraz przejdą do II etapu. II etap polega na zebraniu 20 wiązek bananów w ciągu 8 min. W III etapie przedstawiciele danego zespołu muszą zebrać 30 wiązek bananów – każdy z graczy robi to samodzielnie i ma na to 4 min., cała grupa – łącznie 12 min. Zmiana osób przy planszy następuje na hasło prowadzącego zabawę.

Drużyny, którym nie udało się przejść jakiegoś etapu, muszą ćwiczyć, aby przejść na wyższy poziom. Ponieważ gra nie kończy się sama – można w nią grać do momentu, kiedy sprawia radość.

Bananowy król

Przygotowujemy: stoper, kartkę i ołówek. Dzieci wyznaczają kolejność podchodzenia do planszy. Zadaniem każdego gracza jest „złapanie” wszystkich spadających bananów w ciągu 10 min. (trzeba pamiętać, że trzy upuszczone wiązki bananów przerywają grę). Bananowym królem zostaje ta osoba, która zebrała największą ilość wiązek bananów w tym samym czasie.

Wariant: Jeżeli mamy remis możemy przełączyć grę na II szybszy poziom i zrobić dogrywkę.



BANANOWA KRAINA

Gra uczy zasad zdrowej rywalizacji, uświadamia, że dobra współpraca w grupie przynosi oczekiwane efekty. Banany kojarzą się z małpami, a to bardzo zwinne zwierzęta! Aby zadbać o swoją zwinność trzeba ją wyćwiczyć. Gra z planszą Bananowa kraina zaprasza do zabaw ruchowych także po jej zakończeniu.



Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

Dzieci prowadzone są przez sympatycznego smoka Bambika



WESOŁE MINKI

To zestaw zabaw w różnych wariantach, związanych z tempem zmian wyświetlanych obrazów oraz ich celem. Przykładowe gry to: odczarowanie smutnych minek, zatrzymanie radości na całej planszy, czy zabawa w berka, polegająca na odczarowaniu minek za pomocą klepnięcia lub tupnięcia. Zabawy są punktem wyjścia do rozmowy o emocjach, zachowaniach akceptowalnych społecznie i takich, nad którymi należy popracować.



Radosna kraina

Prowadzący przygotowuje: stoper, kartkę i coś do pisania. Dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest wypełnić planszę wesołymi minkami w jak najszybszym tempie. Wszystkie wyniki zostają zapisane. Wygrywa ta para, która swoje zadanie wykonała najszybciej. Obserwatorzy pełnią rolę arbitrów.

Wariant: Podobne reguły mogą obowiązywać podczas odczarowania smutnych minek.

Najbardziej lubię (gdy)...

Grupa stoi w kole, a na podłodze wyświetlane są minki. Dzieci podają sobie jakiś przedmiot i zadaniem tego, kto ma przedmiot w ręku jest wymienienie ulubionych rzeczy lub czynności, a następnie wskoczenie na trzy zadowolone minki. Po powrocie do koła przedmiot zostaje przekazany

kolejnej osobie. Zabawa trwa dopóki wszyscy uczestnicy z koła powiedzą co lubią, np. Najbardziej lubię lody waniliowe, Najbardziej lubię kolor niebieski, Najbardziej lubię moją koleżankę Hanię.

Wariant: Podobna zabawa może dotyczyć tego czego się nie lubi. Uczestnicy będą wówczas wskakiwać na smutną minkę w celu jej przemiany na wesołą. Omijamy wypowiedzi o tym, którego kolegi nie lubimy.

Zatrzymaj uśmiech

Przygotujemy stoper. Dzielimy grupę na zespoły, najlepiej 3,4-osobowe. Wybieramy wersję zakończenia gry za pomocą hasła BRAWO! Zadaniem każdego zespołu jest wypełnienie całej planszy wesołymi minkami – stając na smutnej zatrzymujemy ją i zamieniamy na wesołą. Wygrywa ten zespół, który wykona zadanie w najkrótszym czasie.

Polowanie na smutek

Przygotujemy kartkę i otówek (ew. klocki, które będą stanowiły punktację) oraz przedmioty do rzucania np. woreczki-minki z grochem (550008) lub piłki (ale trudniej będzie je opanować na planszy). Dzielimy dzieci na zespoły, najlepiej 4-osobowe. Członkowie danego zespołu ustawiają się na 4 brzegach planszy i celują woreczkiem w smutną buzię. Każdy z nich może oddać 1 rzut i zdobyć 1 punkt dla swojej grupy. Rzut będzie zaliczony, jeśli woreczek nie wyjdzie poza granice minki. Punktu nie będzie, jeśli woreczek wyjdzie poza obrys smutnej minki lub upadnie na uśmiechniętą minkę. Każdy zespół bierze udział w 3 rundach rzutów. Na koniec następuje podliczenie punktów na kartce lub w postaci zebranych klocków.

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Stemple emocje
306089



Dźwięki
– rozpoznawanie
emocji 451048



Woreczki z grochem
– minki
550008



Pięteczki
z buźkami
604110



Kodeks dobrego
zachowania w...
049003



Dobre zachowanie
na co dzień
199056



Tolerancja
i współpraca
451084



Karty – dobre
mankiery w domu
451051



Plansza do
wytupywania złości
101254



Rozwiązywanie
konfliktów w domu
451027



Jestem
grzeczny
451020



Rozwiązywanie
konfliktów w szkole
451028



Rozwiązywanie
konfliktów
– kłamstwo
451029



Misiowe humorki
– co czuje miś? 1
036067



Misiowe humorki
– co czuje miś? 2
036116



Worek do
boksowania złości
101253



Propozycje zabaw z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Drzewa liściaste
i iglaste
149148



Loteryjka ze
zwierzętami
200058



Liście
350006



Liście
500173



Odwzoruj
liście
350049

Maraton przez las

Grupę ustawiamy w jednym długim rzędzie, pierwsza osoba otrzymuje szarfę. Na znak prowadzącego należy jak najszybciej przebiec przez ścieżkę na planszy, omijając jeże i naskakując na napotkane grzyby. Nie można się cofać, aby nadepnąć na pominięty grzybek. Kolejny zawodnik może rozpocząć bieg dopiero, gdy otrzyma szarfę od tego, który już zszedł z planszy. Gracz, który zbierze 12 grzybków zostanie królem grzybobrania. Uwaga: nie można wychodzić poza ścieżkę!

Spacerkiem przez las

Przygotujemy stoper. Dzielimy grupę na 4 zespoły o równym składzie. Zadaniem każdego z nich jest przejście przez ścieżkę i zebranie 12 grzybków. Kiedy na drodze pojawi się jeż należy się zatrzymać i wypowiedzieć nazwę innego zwierzęcia, które mieszka w lesie. Trudność polega na tym, że nazwy zwierząt w danej grupie nie mogą się powtarzać. Jeżeli dzieci są starsze, można zastosować zasadę braku możliwości powtarzania nazw zwierząt przez wszystkie drużyny. Wygrywa ta grupa, która w najkrótszym czasie zbierze 12 grzybków i prawidłowo wykona zadanie. Uwaga: nie można wychodzić poza ścieżkę!

Wariant: Zamiast nazw leśnych zwierząt, można wymieniać nazwy roślin, które rosną w lesie.



GRZYBOBRANIE

Swoją szatą graficzną plansza wprowadza graczy w świat lasu oraz żyjących tam roślin i zwierząt. Gra stymuluje do włączenia do zabawy całego ciała. Dzieci wbiegają na planszę i „zbierają” grzyby, poprzez ich nadeptywanie. Nie jest to proste, kiedy po ścieżce maszerują jeże, którym nie można wyrządzić krzywdy. Do zebrania jest 12 grzybków, które można zobaczyć na brzegu planszy. Zabawa „w lesie” jest dobrym wprowadzeniem do bliższego poznania roślin i zwierząt, należących do danego ekosystemu.



Folia metalizowana kolorowa
300033



Prasa do papieru – miś
551026



Taktipalec
200001



Wątki do malowania – ślady
357017



Wąteczki z fakturą
602004



Podkładki do frottage'u – iluzja
350020



Podkładki do frottage'u – zwierzątka
350002

Tak jak...

Dzielimy grupę na mniejsze zespoły. Wybrany przedstawiciel jednej z drużyn rozpoczyna spacer po śladach ukazujących się na planszy, a zadaniem reszty grupy jest naśladowanie jego postury i poruszanie się tym samym krokiem. Kiedy na planszy wyświetli się obraz zwierzątko, które robiło ślady na śniegu i będzie to np. miś, cała grupa ma głośno zawołać: O miś! Po tym okrzyku następna osoba z grupy wchodzi na planszę i tym razem udaje małego ptaszka – po ukazaniu się jego wizerunku grupa ma zawołać: O wróbel! I ponownie kolejna osoba naśladuje ruchy innego zwierzęcia, tym razem będzie szła po śladach zająca, a grupa ma zawołać: O zając! Zabawa trwa dopóki każda osoba z grupy nie przejdzie po planszy jako zwierzątko lub do momentu, kiedy będzie sprawiać radość.

8 |



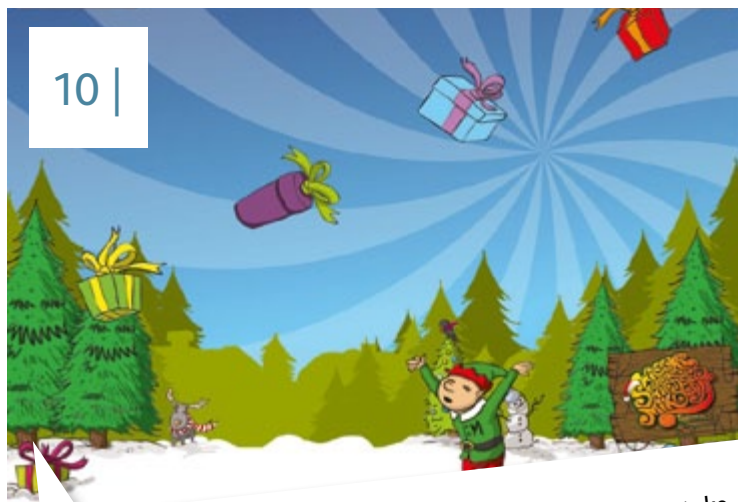
TROPICIELE ŚLADÓW

Gra przeznaczona dla małych dzieci. Swoją grafiką wizualizuje charakterystyczne ślady zwierząt: wróbla, zająca oraz misia. Zachęca również do naśladowania ich specyficznych ruchów i jest doskonałym pretekstem do wprowadzenia w świat pantomimy oraz zabaw plastycznych z zastosowaniem odcisków wzorów lub kształtów.



Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:



ELF Gra tematyczna, która wprowadza w tematykę Świąt Bożego Narodzenia i tradycję obdarowywania najbliższych prezentami. Aby wygrać należy ze sobą współpracować, tylko zespołowa praca daje efekty. Zabawa jest wprowadzeniem do omówienia tradycji świątecznych oraz naszych postaw wobec innych. Inspiruje do plac plastycznych, które mogą ozdobić otoczenie lub stać się miłą niespodzianką.



Rydwany św. Mikołaja

Dzielimy grupę na 3-osobowe zespoły, które ustawiają się jedno za drugim, tworząc 3 rzędy. Gra składa się z 3 części. W pierwszej dzieci muszą zebrać jak najwięcej prezentów w określonym czasie. W drugiej będą „odśnieżać” chodnik. W trzeciej odliczają sekundy i naskakując na magiczny przycisk zapraszają Św. Mikołaja do przejazdu saniami. Poszczególne etapy gry będą realizowane trójkami, które będą się zmieniać co kilkanaście sekund na sygnał prowadzącego (np. za pomocą dzwoneczka). Ważna będzie tu współpraca zespołowa. Przed rozpoczęciem gry dobrze jest wyznaczyć pole, w ramach którego będzie poruszał się każdy gracz.

Warianty:

- W grze, od początku do końca, bierze udział jedna 3-osobowa grupa. Prowadzący mierzy czas, zapisuje go na kartce, a następnie porównuje z wynikami innych grup. Reszta dzieci pełni rolę obserwatorów.
- W grze bierze udział grupa osób, ale poszczególne etapy rozgrywane są pojedynczo. Prowadzący musi sygnalizować częste zmiany, aby zadanie nie okazało się zbyt męczące.

Wskazówka:

Na koniec gry, kiedy sanie Św. Mikołaja przejadą, można włączyć świąteczną muzykę (np. Pada śnieg, dzwonią dzwonki sań) i ustawić 3-osobowe rydwany, które przejadą dookoła planszy. Zabawa jest ciekawsza, kiedy na sygnał dzwoneczka ma nastąpić zmiana woźnicy. Uwaga: Rydwan to dwa renifery jadące z przodu i jeden woźnica, powożący reniferami.

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Choinki
5 szt.
252034



Piankowe
gwiazdy
018108



Piankowe
choinki
018107



Ozdoby
3D
350053



Kolorowe brokaty
– złoty
523035



Cekiny świąteczne
– złote gwiazdki
523031



Szablony – płatki
śniegu
350017



Mini stemple Boże
Narodzenie
306053



Dziurkacz duży
– choinka
551023



Witraże – płatki
śniegu
350026



Tekturowe ozdoby
świąteczne
300051



Kartony 4 pory
roku – zima
300203



Kuferek
z Mikołajem
300130



Kuferek Boże
Narodzenie
300075



Kuferek Boże narod-
zenie – zestaw II
300191



Kreatywny zestaw
– zimowy czas
300283



5 dzwoneczków
z uchwytem
511035



10 dzwoneczków
z rączką
511023



15 Gieł

Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Duża kostka z kropkami
604001



Matematyczny twister
070006



Mata 1-10
356025



Miękkie cyferki
356005



Bingo. Nauka liczenia do 10
451043



Liczbowa przekładanka
604129



Stonoga Zac – pierwsze liczby
023071



Domino z pianki
500075

Pokaż, ile to jest

Grupa ustawiona jest dookoła planszy. Jedna osoba stoi na jej brzegu i będzie pełnił rolę matematycznego skoczka. Na planszy zaczynają wyświetlać się różne cyfry – zadaniem skoczka jest naskoczenie tylko na te pola z cyframi, które następują po sobie od 1 do 9. Zadaniem grupy jest pokazywanie na palcach wartości liczby, która została wyświetlona na planszy oraz głośne wypowiedzenie jej nazwy.

Do biegu start

Wybieramy 9 dzieci, którym przypinamy wizytówki z symbolami cyfr od 1 do 9. Zadaniem dzieci jest stanąć szybko w tym miejscu planszy, gdzie wyświetli się ich cyfra. Jeżeli chcemy zwiększyć atrakcyjność zabawy ten sam symbol cyfry należy rozdać dwóm osobom. Wówczas będzie liczyć się także refleks.

Pokaż, ile to jest

Przygotowujemy 2 duże kostki do gry. Dzieci ustawiamy w jednym rzędzie. Na znak prowadzącego należy ułożyć z kostek ilość oczek, które są wartością zbioru liczby przedstawionej na planszy. Następnie należy szybko wskoczyć na daną liczbę na planszy. Ze względu na tempo gry zadanie może okazać się trudne. Wówczas możemy podzielić grupę na dwie drużyny. Jedna będzie pokazywać liczby na kostkach, druga – wskakiwać na pola z tymi cyframi.



KWIATKI CYFERKI

Gra wprowadza, poprzez zabawę na łące, w świat znaków matematycznych od 1 do 9. Są to podstawowe cyfry, za pomocą których można stworzyć prawie każdą liczbę. Oprócz utrwalenia aspektu porządkowego możemy ćwiczyć aspekt ilościowy wyświetlanych liczb.



Miękkie literki
356004



Stemple alfabet
500086



Wesołe litery 1
070004



Wesołe litery 2
070018



Od litery do słowa
116067



Gąsienica Kamila – pierwsze literki
023070

A – jak...

Przed rozpoczęciem zabawy powtarzamy kolejność liter w alfabecie. Dzielimy grupę na cztery zespoły – o ich kolejności może zdecydować rzut kostką. Na dany znak pierwsza osoba z danej grupy ma za zadanie wskoczyć na pierwszą literę alfabetu. Wcześniej jednak musi wykonać ćwiczenie i powiedzieć: A – jak autobus (jeżeli w grze biorą udział starsze dzieci, reszta grupy musi podać inny wyraz na tą literę). Osoba, która nie zdąży wypowiedzieć wyrazu na daną literę i wskoczyć na nią na planszę, odpada z gry lub jej grupa otrzymuje punkt karny. Podobnie jest, kiedy wybierze błędną w kolejności alfabetycznej literę. Kolejna drużyna rozpoczyna grę na sygnał prowadzącego. Gra kończy się w momencie, gdy na planszy zostanie wyświetlony cały alfabet. Kiedy na planszy pokaże się Q i X można podać przykłady angielskich wyrazów lub potraktować to pole jako Joker i dać możliwość wypowiedzenia dowolnego wyrazu.

Expresowy alfabet

Przygotowujemy stoper. Dzielimy grupę na cztery zespoły o równych składach. Zadaniem każdej z grup jest przejście przez cały alfabet wyświetlany na planszy w jak najkrótszym czasie. Wygrywa ta grupa, która wykona to zadanie najszybciej.

Tak jak JA

Grupa biorąca udział w zabawie ustawia się wokół planszy i powtarza kolejność liter w alfabecie. Projektor rozpoczyna wyświetlanie alfabetu. Osoba, której imię zaczyna się na daną – aktualnie wyświetlaną – literę, powinna



LITERKI

Zabawa planszą pozwala na utrwalenie kształtów liter oraz ich kolejności występowania w ciągu alfabetycznym. Obejmuje swoim zakresem 24 znaki literowe wraz z Q i X.

zawołać, np. „A” to Ja! i wskoczyć na planszę. Jeśli osób, których imię zaczyna się na literę A jest więcej, wówczas na planszę wskakuje ten, kto zgłosił się pierwszy.

Wariant: Jeżeli wyświetli się litera, która nie rozpoczyna imienia żadnego z uczestników gry, wówczas na planszę wskakuje dziecko, które jeszcze nie było na planszy i stoi najbliżej prowadzącego, po jego prawej stronie (prowadzący może pomóc i wywołać daną osobę).



Propozycje zabaw

z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych
w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Piramida
żywności 3D
254038



Sygnalizator
– zdrowe odżywianie
451053



Gra Mały Ekolog
360001



Sortowanie
odpadów
200085



Domino Mały
Ekolog
360002



Natura – tablica
magnetyczna
451015



Polowanie na miód

Dzielimy grupę na 5-osobowe zespoły, prowadzący zabawę ma przygotowany stoper. Zadaniem zespołu jest zebranie jak największej ilości słoików z miodem w przeciągu 5 min. (1 min. na jedną osobę – prowadzący daje znak do zmian). Ta grupa, która wykona swoje zadanie najlepiej (zberze największą ilość słoików z miodem) wygrywa.

Wariant: Jeżeli mamy mniej osób w grupie dla jednego dziecka przeznaczamy 5 min. i wówczas porównujemy pojedyncze wyniki między sobą.

13 |

PSZCZOŁY I MIÓD

Grafika planszy zaprasza uczestników gry na łąkę pełną kwiatów. Pszczoły są bardzo pożyteczne, ich praca i zebrany z kwiatów nektar daje nam niezwykle zdrowy miód. Tempo gry jest dość szybkie, dlatego zabawa potrafi być wyczerpująca. Zadaniem uczestników gry jest klepienie garnuszków z miodem, nie robiąc przy tym krzywdy pożytecznym pszczołom. Nadeptanie pszczoły przyniesie punkty karne! Pamiętajmy, że każdego roku pszczół jest coraz mniej. Porozmawiajmy z dziećmi o potrzebie ochrony środowiska, w którym mieszkamy.



Piramida
żywieniowa
196033



Hexatix – ciało
i zdrowie
312038



Sygnalizator zdrowe
odżywianie
451053



Na straganie
093012



Miś i Marcyś
podpowiada jak
dbać o zdrowie
149160



Jedzenie gra
200137



Prawidłowy
positek
451083



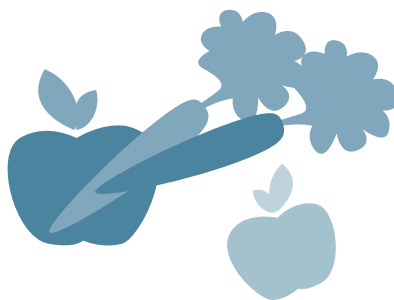
Piramida
żywności
254038

Ratujemy słoń

Dzielimy grupę na 10-osobowe drużyny, których celem jest wcelowanie woreczkami z grochem w 10 kukurzynek. Po oddanym rzucie woreczek pozostaje na planszy. Jeżeli rzut będzie celny, na brzegu planszy ukaże się piktogram małej cukierniczki. Na koniec zabawy zbieramy wszystkie woreczki i podliczamy punkty, które zebrała dana grupa. Następnie do gry przystępuje kolejna drużyna.

Nie jem cukru, jem...

Ustawiamy rząd złożony z 10 graczy. Zadaniem każdego z graczy jest wbiegnięcie na planszę, tupnięcie na wyświetlającą się cukiernicę i wypowiedzenie przykładowego zdania: Nie jem cukru, jem banana albo Nie jem cukru, jem marchewkę.



14 |

CUKIER I SŁOŃ

Gra rozwija koncentrację i szybkie reagowanie na bodziec. Swoją tematyką porusza ważną tematykę zdrowego odżywiania i zgubnego wpływu cukru na organizm - nie tylko słoń. U naszego bohatera, słońca, cukier powoduje senność. Razem z dziećmi omawiamy zasady zdrowego odżywiania oraz zasady 5 porcji owoców i warzyw w codziennej diecie.



Propozycje zabaw z wykorzystaniem aplikacji zainstalowanych w Magicznym Dywanie:

WARTO WYKORZYSTAĆ W TEMACIE:



Mozaika
– Fantacolor
dinozaur
023099

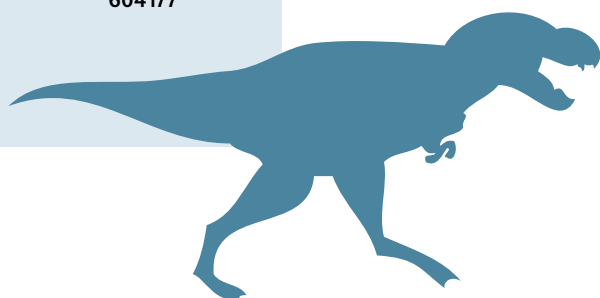


Foremki do
piasku – szkielet
dinozaura
604177

Mistrzostwa dwójek

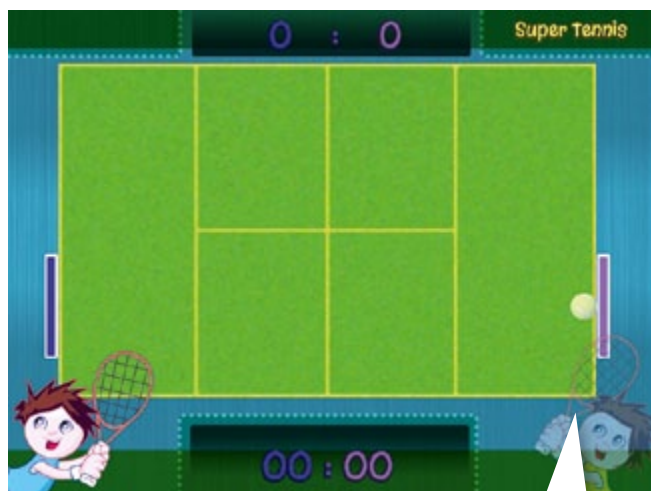
Grupę dzielimy na dwuosobowe zespoły. Prowadzący zabawę przygotowuje stoper. Zadaniem dwójki jest zebranie jak największej ilości jajek w ciągu 5 minut. Wygrywa ta para, która zebrała największą ilość jajek.

Wariant: Zbieranie jajek możemy utrudniać np. naskakując na nie, klepiąc je ręką lub machając nad planszą.



SPRYTNY DINO

Tematyka gry wprowadza w świat prehistorii za pomocą znoszącego jajka pterodaktyla. Zadaniem graczy jest wyłapanie jak największej ilości jaj i uratowanie ich przed rozbiciem. Niestety 3 niepowodzenia przerywają grę, którą należy rozpocząć od początku.



SPORT

Produkt zawiera również gry o tematyce sportowej, oparte na znanych zasadach związanych z daną grą:

- Piłka nożna
- Skok w dal
- Tenis ziemny
- Gry tematyczne
- Gry w formie quizu
- Archeologia
- Planety

JAK ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE?



U PRZEDSTAWICIELA HANDLOWEGO:

Gwarantujemy największą sieć konsultantów na terenie całego kraju. Skontaktuj się telefonicznie – numery telefonów naszych konsultantów znajdziesz na okładkach naszych katalogów lub na stronie www.mojebambino.pl w zakładce Kontakt.



TELEFONICZNIE:

INFOLINIA: 801 577 544



FAKSEM:

42 630 04 80



W SKLEPIE INTERNETOWYM:

www.mojebambino.pl



POCZTĄ ELEKTRONICZNĄ:

zamowienia@mojebambino.pl



LISTOWNIE:

Moje Bambino Sp. z o.o. Sp. k.
ul. Graniczna 46, 93-428 Łódź