

GRY EDUKACYJNE DLA DZIECI

Opracowanie: Ewa Klukowska
Prezentuje: Jolanta Bień –SPPPdDP

WYDAWNICTWO ALEXANDER

- ▶ GRA MĄDRA SOWA – LICZ NA SIEBIE



- ▶ Wspaniały sposób doskonalenia zdolności matematycznych.
 - ▶ W rozgrywce kluczową rolę , oprócz umiejętności, odgrywa też refleks, opanowanie i umiejętność skupienia się pod presją czasu.
 - ▶ Gra posiada trzy warianty zróżnicowane pod względem trudności wykonywanych działań.
 - ▶ W zależności od wariantu należy jak najszybciej obliczyć wynik z działania powstałego z wylosowanych liczb lub utworzyć działanie pasujące do wylosowanego wyniku. (od 8 lat)
- 

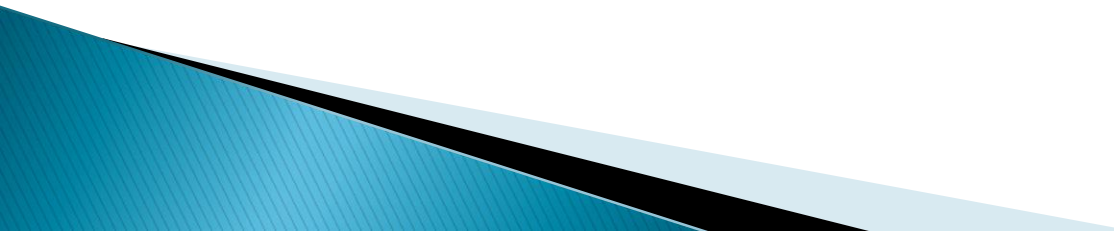
SOWA MĄDRA GŁOWA- POGROMCY LICZB



- ▶ Doskonała gra do trenowania umiejętności matematycznych. Dzięki tej grze dziecko opanuje tajniki dodawania, odejmowania i mnożenia.
- ▶ Gra posiada 6 wariantów rozgrywek, zróżnicowanych ze względu na wiek małych graczy (od 7 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA- LICZMANY



- ▶ „Liczmany” to zabawka edukacyjna, która pomaga dzieciom w poznawaniu liczb i nauce liczenia od 1 do 20, ułatwia też poznanie prostych działań matematycznych.
 - ▶ Zabawka składa się z dwudziestu różnokolorowych plakietek z liczbami, które można układać na stole lub pokazywać trzymając w dłoni.
 - ▶ (od 4 lat)
- 

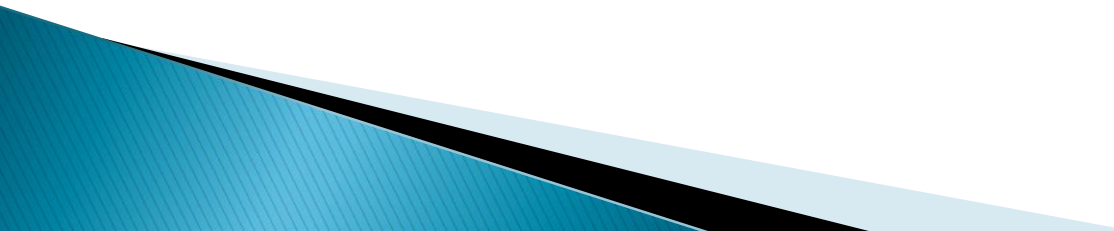
SOWA MĄDRA GŁOWA – WYŚCIG MATEMATYCZNY



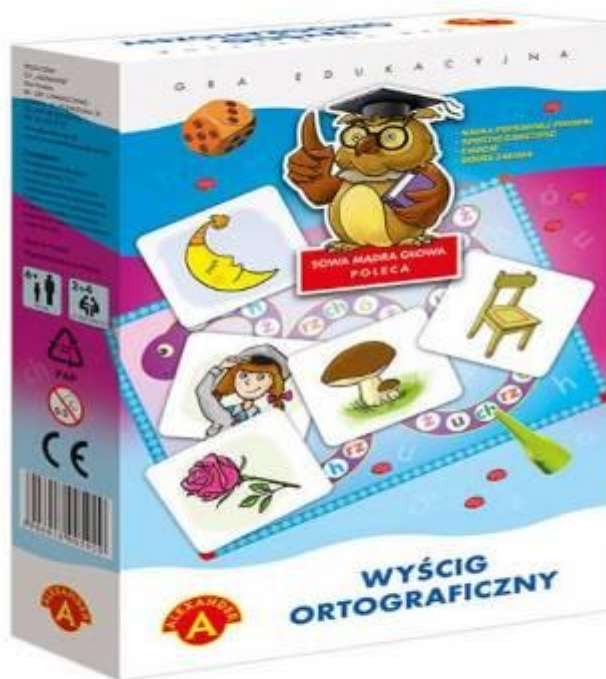
- ▶ znakomity trening szybkiego liczenia.
- ▶ Z rozłożonych na stole liczb i znaków matematycznych należy ułożyć jak najszybciej działanie, którego wynik będzie zgodny z liczbą pola planszy, na którym stanie pionek.
- ▶ Gra zapewnia dobrą zabawę, uczy szybkiego liczenia i spostrzegawczości.
- ▶ (od 7 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA – SUPERMATEMATYK



- ▶ Losując kolejno z worka cyfry i znaki działań matematycznych, gracze starają się ułożyć jak najszybciej działanie , którego wynikiem jest jedna z liczb przedstawionych na odkrytej karcie.
 - ▶ Wygrywa ten, kto ułoży najwięcej prawidłowych działań. Gra zmusza do myślenia, jest emocjonująca zabawą i zarazem znakomitym treningiem liczenia.
 - ▶ (od 7 lat)
- 

SOWA MĄDRA GŁOWA – WYŚCIG ORTOGRAFICZNY



- ▶ Wspaniała metoda na szybką i skuteczną naukę poprawnej ortografii.
- ▶ Rzut kostką wskazuje o ile pól na planszy powinien zostać przesunięty pionek. Zabawa polega na jak najszybszym odnalezieniu wśród tabliczek znajdujących się na stole obrazka, który będzie ilustracją wyrazu zawierającego w nazwie literę z pola, na którym zatrzymał się pionek.
- ▶ W zabawie ćwiczymy poprawne użycie takich kłopotliwych liter jak: „rz”, „ż”, „ch”, „h”, „ó” i „u”.
- ▶ (od 7 lat)

LITERKOWY WYŚCIG



- ▶ Znakomita gra na spostrzegawczość i refleks, która równocześnie jest dobrym ćwiczeniem właściwego postrzegania i interpretacji znaku literniczego. Zasady gry są bardzo proste. Gracze na przemian odkrywają kartę, a następnie ścigają się w układaniu z liter właściwego wyrazu pasującego do obrazka na karcie. (od 7 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA – PAMIĘĆ – LITERY



- ▶ W grze „Pamięć – litery” wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie odpowiednich par takich samych liter (dużej i małej), odkrytych na chwilę, spośród wszystkich tabliczek leżących na stole rewersem do góry.
- ▶ Gra jest świetnym treningiem pamięci i spostrzegawczości. Najmłodsi przy okazji utrwalają sobie zapis głosek pisanych małą i dużą literą. (od 6 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA – PAMIĘĆ WYRAZY



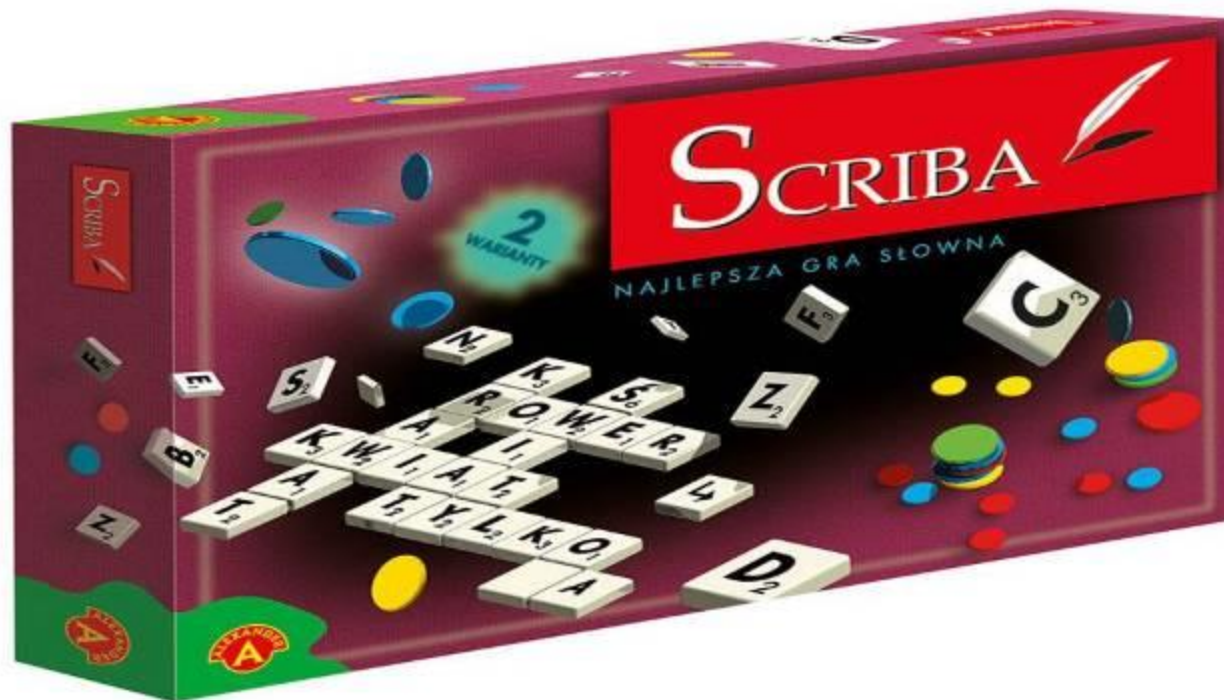
- ▶ Klasyczna gra typu pamięć, która wspomaga naukę czytania.
- ▶ Na stole układamy tabliczki na których znajdują się obrazki i słowa (wszystkie rewersem do góry).
- ▶ Zadanie polega na tym, aby odnaleźć jak najwięcej pasujących do siebie par „obrazek – nazwa tego co zostało na nim zaprezentowane”.
- ▶ W drugim wariancie gracze poruszają się pionkami po planszy z obrazkami, których odpowiedniki (obrazek lub słowo) znajdują się na zakrytych kartonikach leżących na stole.
- ▶ Każdy gracz stara się odkryć kartonik z obrazkiem lub słowem pasującym do wskazania pionka na planszy.
- ▶ Zwycięzcą w obu wariantach gry zostaje ten, kto uzbiera najwięcej kartoników.
- ▶ Gra jest znakomitym treningiem spostrzegawczości, koncentracji i pamięci oraz umiejętności prawidłowego kojarzenia obrazu ze słowem. (od 6 lat)

GRANIE W ZDANIE



- ▶ W grze „Granie w zdanie” gracze starają się jak najszybciej układać zdania z literowych tabliczek, losowanych ze wskazaniem przez rzut kostką. Ten, kto pierwszy zdobędzie ustaloną liczbę punktów za układanie zdań, zostaje zwycięzcą. W grze „Krzyżówka” zadaniem graczy jest utworzyć jak najszybciej wyraz z wylosowanych liter na plastikowych tabliczkach. Utworzony wyraz musi jednak pasować do liter wyrazów ułożonych na stole wcześniej. W obu grach wykonanie punktowanych zadań utrudnia wprowadzenie tabliczek wieloliterowych. Ułożenie wyrazu, a tym bardziej zdania z tabliczką o kilku literach (niezmiennie ze sobą połączonych), wymaga dużo większego wysiłku, ale daje też większą satysfakcję z wygranej. (od 5 lat)

SCRIBA



- ▶ „Scriba” to dwie różne wersje najatrakcyjniejszej i najbardziej emocjonującej gry słownej. Łączy w sobie cechy gier logicznych, strategicznych i losowych. Zasady gry uczą i zmuszają graczy do używania poprawnych form gramatycznych. Uczestnicy gry poszerzają swoje słownictwo. Ciekawe zasady rywalizacji w połączeniu z rekwizytami sprawiają, że „Scriba” jest interesującą grą dla każdego kto umie czytać i pisać. To gra, dzięki której ćwiczy się koncentrację, logiczne myślenie i wyobraźnię. (od 8 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA – CZY WIESZ JAKI TO ZWIERZ?



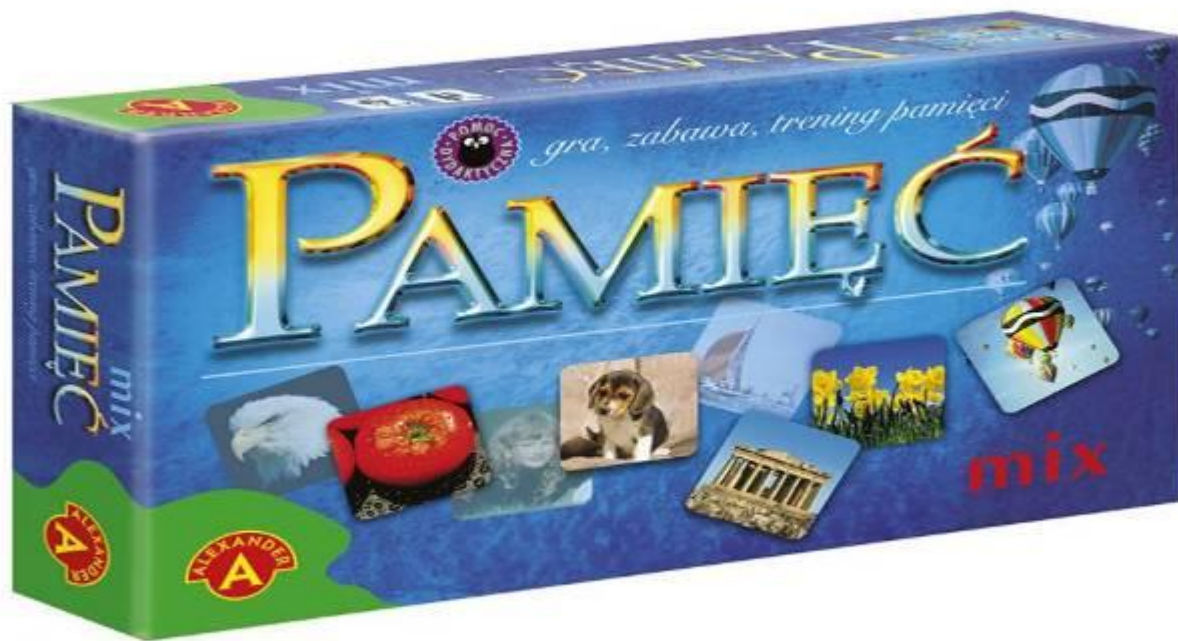
- ▶ W grze „Czy wiesz jaki to zwierz?” wygrywa ten, kto najszybciej będzie odnajdywał właściwe obrazki(spośród 96 leżących na stole) z fragmentami zwierzątka przedstawionego na polu, na którym stanie pionek.
- ▶ Podczas zabawy ćwiczy się koncentrację, refleks i spostrzegawczość.
- ▶ (od 4 lat)

SKOJARZENIA PAMIĘĆ



- ▶ Gra wykorzystująca specjalny rekwizyt w postaci kasety na obrazki z uchylającymi się okienkami. Zadanie polega na odnalezieniu dwóch pasujących do siebie pojęciowo ilustracji (np. dziecko i wózek). Gra jest znakomitym treningiem koncentracji i pamięci, a także emocjonującą zabawą. Zabawka zawiera aż 6 tablic z 144 obrazkami, dlatego nigdy się nie nudzi. (od 5 lat)

PAMIĘĆ



- ▶ Jedna z pierwszych gier dla najmłodszych, będąca doskonałym ćwiczeniem spostrzegawczości, koncentracji oraz pamięci. Ważną i wyjątkową cechą tej gry jest to, że dorośli grając w nią z dziećmi nie mają przewagi wynikającej z różnicy wieku. W każdej rozgrywce dzieci są silnym przeciwnikiem dla dorosłych i najczęściej z nimi wygrywają.
- ▶ (od 4 lat)

DOMINO OBRAZKOWE



- ▶ Gra polegająca na dopasowaniu elementów prezentujących ten sam obrazek z wizerunkiem zwierzątka. Wygrywa w niej ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich elementów przez dokładanie ich do odpowiedników leżących na stole. Gra zapewnia świetną zabawę zarówno młodszym jak i starszym dzieciom. (od 4 lat)

TANGRAM



- ▶ Tangram to chińska łamigłówka znana od ok. 3000 lat. Składa się z siedmiu elementów w postaci figur geometrycznych (tan), powstałych przez rozcięcie kwadratu. Celem łamigłówki jest odtworzenie położenia wszystkich siedmiu elementów tangramu w przedstawionym obrazku na podstawie jedynie kształtu jego konturów, a także wymyślenie własnych wzorów. Proponujemy Tangram nie tylko w wersji zabawki, ale także jako emocjonującą grę w 3 wariantach. Gry Tangram to świetne ćwiczenie wyobraźni, spostrzegawczości, koncentracji i pamięci. (od 4 lat)

LOTERYJKA OBRAZKOWA



- ▶ Gra logopedyczna” mająca na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek szeregu szumiącego sz – ż – cz – dż, poszerzenie słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację oraz myślenie. Gra skierowana jest dla logopedów, terapeutów, nauczycieli i rodziców chcących pomóc dziecku w opanowaniu poprawnej wymowy. (od 5 lat)

SPÓJRZ I ZAPAMIĘTAJ



- ▶ Gra składa się z 28 plansz z kolorowymi ilustracjami. Zabawa polega na dokładnym przyjrzeniu się obrazkom w czasie wyznaczonym przez klepsydrę. Po tym czasie odwracamy ilustrację i za pomocą tabliczek TAK>NIE określamy prawdziwość jednego z dziewięciu zdań umieszczonych na odwrocie, opisujących ilustrację. Zadanie utrudnia fakt, że każdy z obrazków ma swoją parę, która różni się od niego jedynie kilkoma szczegółami. Takie dobranie plansz powoduje, że nie ma możliwości nauczenia się zawartości ilustracji na pamięć. Wspaniałe ćwiczenie pamięci wzrokowej.
(od 6 lat)

POZNAJEMY DNI TYGODNIA



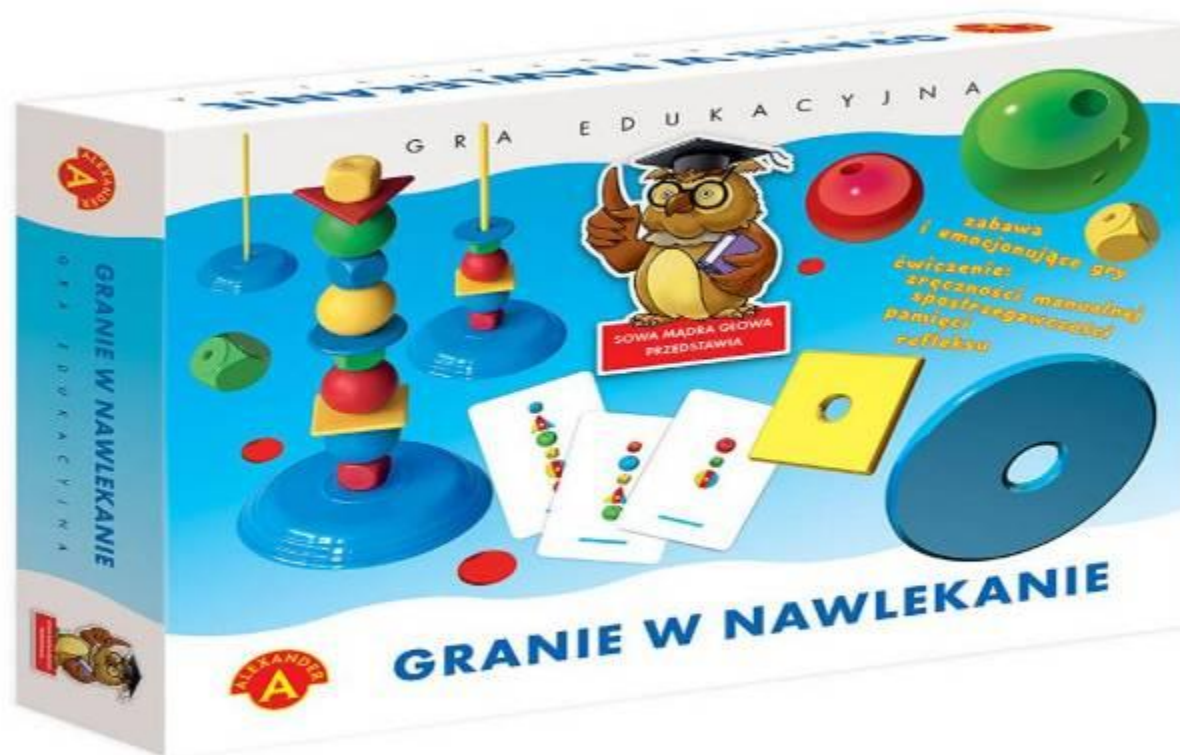
- ▶ Znakomita nauka połączona z zabawą dla całej rodziny, dzięki której najmłodsi poznają nazwy dni tygodnia, następowanie ich po sobie oraz zdobędą umiejętność ogólnej orientacji w czasie. W trakcie gry wykorzystuje się wiele atrakcyjnych rekwizytów. Gracze poruszają się pionkami po polach oznaczających dni tygodnia. Kto dotrze pierwszy do pola po środku planszy, ten wygrywa. Po drodze trzeba mieć jednak wiele szczęścia na różnych etapach gry. Ważny jest udany rzut kostką, ale również istotne jest losowanie karty z poleceniem decydującym o dalszym ruchu. Przepustką do etapu ostatecznej rozgrywki jest ułożenie puzzli. Dzięki grze dzieci zrozumieją co oznaczają takie zwroty jak za dwa dni, środek następnego tygodnia, koniec poprzedniego tygodnia. (od 5 lat)

ZAGADKOWE WIERSZYKI



- ▶ Gra w której dzieci odpowiadają na zagadki, umieszczone na 55 kartach i sprawdzają swoją zręczność podczas układania „wieży” z plastikowych tabliczek. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej żetonów będących punktami za poprawne wykonanie zadania.

SOWA MĄDRA GŁOWA – GRANIE W NAWLEKANIE



- ▶ Zabawka składa się ze słupka osadzonego w podstawie oraz plastikowych elementów o różnym rozmiarze, kształcie i kolorze. Elementy można nawlekać przypadkowo lub według wzoru na karcie. Zabawka rozwija zręczność manualną, umiejętność identyfikacji kształtu i koloru, uczy realizowania określonego planu. Zabawka proponuje kilka wersji gier. (od 4 lat)

SOWA MĄDRA GŁOWA– KTO SZYBSZY?



- ▶ Dwie gry edukacyjne w których liczy się umiejętność kojarzenia, spostrzegawczość i refleks, a ich przebieg jest niezwykle emocjonujący. Gracze muszą jak najszybciej wybrać właściwy żeton kojarząc kształt i kolor wskazany przez rzucone kostki. Gra trzyma w napięciu a zwycięzcą zostanie najszybszy.
(od 5 lat)

OBSERWUJESZ I ZNAJDUJESZ – KOLOROWE PIKTOGRAMY



- ▶ Prosta gra karciana wspomagająca rozwój koncentracji i spostrzegawczości. Na 55 kartach znajduje się po 8 różnych, kolorowych znaków i figur. Celem gry jest odnalezienie wspólnego dla dwóch kart znaku. Przy każdorazowym „starciu” wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wskaże wspólny dla dwóch kart znak. Gdy zdarzy się jednoczesne wskazanie figur, należy kartę przełożyć na koniec stosu kart. (od 4 lat)

NAWLEKAJ , NIE CZEKAJ



- ▶ Gra uwielbiana przez wszystkich przedszkolaków. W trakcie gry odkryj kartę. Wpatrując się w nią przez kilka sekund, staraj się zapamiętać kolejność kolorów. Po sygnale nawlekaj na linkę jak najszybciej kolorowe kule – zgodnie z układem odczytanym z karty. Wspaniałą zabawą, która jest jednocześnie znakomitym treningiem zręczności i świetnym ćwiczeniem pamięci. Poziom trudności należy dostosować do możliwości graczy (karty zawierają wzory od 3 do 7 kolorowych kul) (od 3 lat)

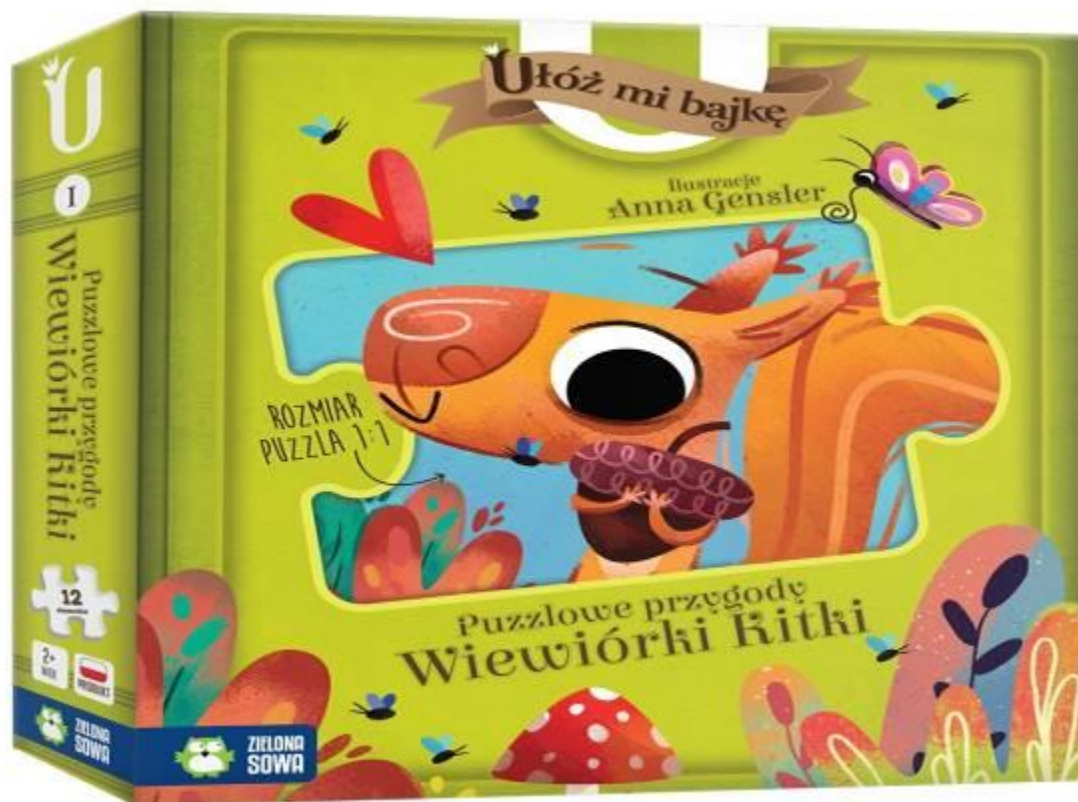
PAMIĘĆ DŹWIĘKOWA



- ▶ Gra rozwijająca pamięć i wrażliwość słuchową oraz koordynację słuchowo – wzrokową. Zabawa polega na zebraniu jak największej ilości par klocków, wydających ten sam odgłos. Gracze poprzez zabawę uczą się uważnego słuchania oraz identyfikacji i różnicowania sygnałów dźwiękowych. (od 5 lat)

WYDANICTWO ZIELONA SOWA

► UŁÓŻ MI BAJKĘ



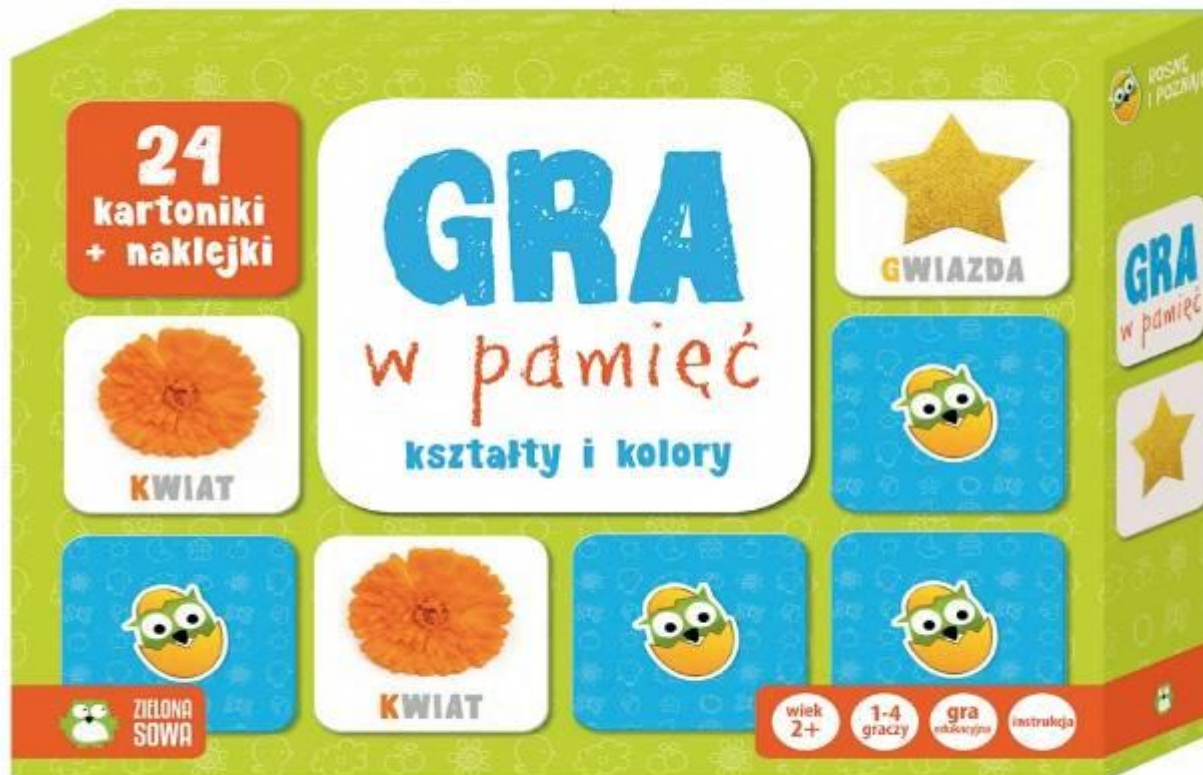
- ▶ "Ułóż mi bajkę!" to wyjątkowa seria puzzli do opowiadania historii. Dziecko może ułożyć jedną dłuższą opowieść albo kilka krótszych. Puzzle są tak zaprojektowane, aby można było układać je w dowolnej kolejności, zmieniając tym samym przebieg historii
- ▶ Puzzle rozwijają wyobraźnię, poprawiają zdolności manualne i ćwiczą spostrzegawczość. To nie tylko świetna zabawa, ale również świetny pretekst do wspólnych rozmów z dzieckiem o emocjach, zwierzętach, skutkach i przyczynach zdarzeń. (OD 4-5 LAT)

FABRYKA JĘZYKA



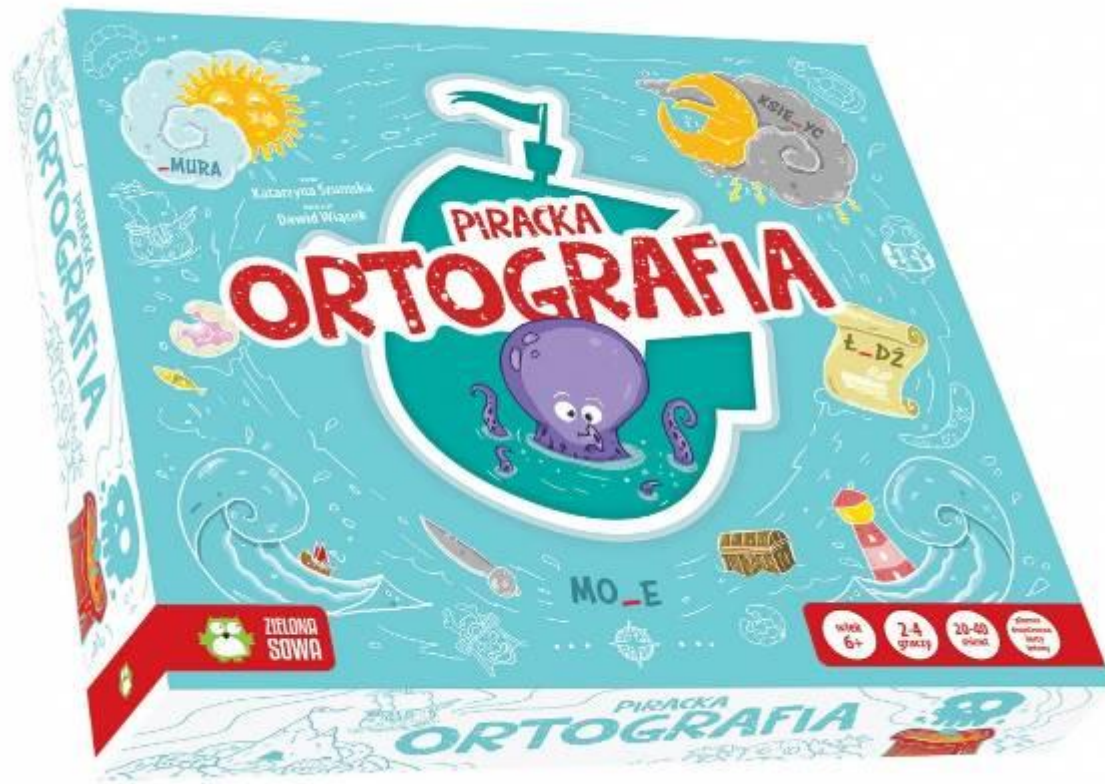
- ▶ „Fabryka języka” to gra planszowa, w której każdy z graczy buduje swojego robota. Zdobywanie poszczególnych części nie jest jednak łatwe – gracze muszą wyćwiczyć swoje usta i języki. Wykonując polecenia z kart zadań mogą poruszać się po planszy, aby wziąć element z taśmy produkcyjnej, przeszukać kosz na śmieci lub... ukraść innemu graczowi fragment jego robota.
- ▶ Gra została przygotowana przez logopedkę Małgorzatę Korbiel, pracującą na co dzień z dziećmi.

ROSNE I POZNAJE, GRAM W PAMIĘĆ. KSZTAŁTY I KOLORY



- ▶ Seria wyjątkowych gier dla ciekawego świata malucha! W zestawach znajdziecie 12 par kartoników memo z pięknymi, realnymi zdjęciami zwierząt i kolorowych przedmiotów lub 12 par puzzli z owocami i pojazdami oraz naklejki. Szukanie, dopasowywanie i składanie w pary to świetna zabawa, która przy okazji ćwiczy spostrzegawczość, koordynację wzrokową–ruchową oraz zdolności manualne dziecka. Dodatkowo wzbogaci i rozbuduje jego słownictwo. (1–3 lata)

PODSTAWA TO ZABAWA. PIRACKA ORTOGRAFIA



- ▶ W grze ortograficznej gracze mają za zadanie, poruszając się po trasie na wodach mórz południowych, zdobyć jak najwięcej dukatów, które wymienią na kryształy, a te na końcu na skrzynie ze skarbem. Dukaty zdobywa się, losując karty z zadaniami i podając brakujące litery w wyrazach z trudnościami ortograficznymi. Gracze mogą zmieniać kierunek ruchu na planszy, dzięki czemu o zwycięstwie decyduje nie tylko losowość, ale też taktyka. Gracze mogą się wyzywać na bitwy ortograficzne

GRY EDUKACYJNE DLA STARSZYCH DZIECI

► Trefl Gra Ego Emocje

Gra EGO, w której gracze określają swój stosunek dotyczący często kontrowersyjnych i zaskakujących tematów za pomocą żetonów obrazujących emocje pozytywne, negatywne lub neutralne. Gra przeznaczona dla dzieci powyżej 12 lat.



Kalejdoskop emocji dla młodzieży

- ▶ "Kalejdoskop emocji dla młodzieży" to gra towarzyska, polecana uczniom starszych klas szkoły podstawowej i młodzieży. Gra posiada dwa warianty rozgrywki, które w przyjemny sposób uczą rozpoznawania, nazywania i wyrażania emocji oraz zachęcają do wnikliwych obserwacji. "Kalejdoskop emocji" uczy empatii, tolerancji, właściwych relacji interpersonalnych, uwrażliwia na drugiego człowieka. Gra wyzwala pozytywne emocje, pobudza wyobraźnię oraz stymuluje umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego. Uczestnicy zabawy ćwiczą spostrzegawczość, koncentrację uwagi i pamięć. Gra rozwija umiejętności werbalne, a także pomaga w rozumieniu sensu informacji podawanych w formie uproszczonych rysunków, symboli.



Uczę się w mig – ułamki

- ▶ W grze wygrywa ten, kto najlepiej zapamięta położenie par ułamków dziesiętnych i zwykłych, odkrytych na chwilę, spośród wszystkich ilustrowanych tabliczek leżących na stole rewersem do góry.



GRA DOMINO MATEMATYCZNE

- ▶ DOMINO MATEMATYCZNE UŁAMKI, PROCENTY – to wersja domina w formie działań matematycznych – działań na ułamkach i różnej prezentacji tej samej wartości w zapisie procentowym, ułamkowym i graficznym. Zasady gry wyglądają podobnie do zwykłego domina, z tą jednak różnicą, że gracze muszą połączyć ze sobą tę samą wartość w różnym zapisie.
- ▶ Gra ćwiczy spostrzegawczość oraz umiejętność szybkiego liczenia



księgarnia internetowa
www.tropi.pl
Książki i gry, które warto uwagi...

RACHMISTRZ

- ▶ Podczas tury gracze rzucają trzema kostkami, a następnie starają się jak najszybciej wykonać działania matematyczne: dodawanie, odejmowanie, mnożenie lub dzielenie. Uzyskany wynik to numer pola na planszy, na którym postawią swój znacznik. Wygra osoba, która na koniec rozgrywki będzie miała najwięcej połączonych ze sobą pól.



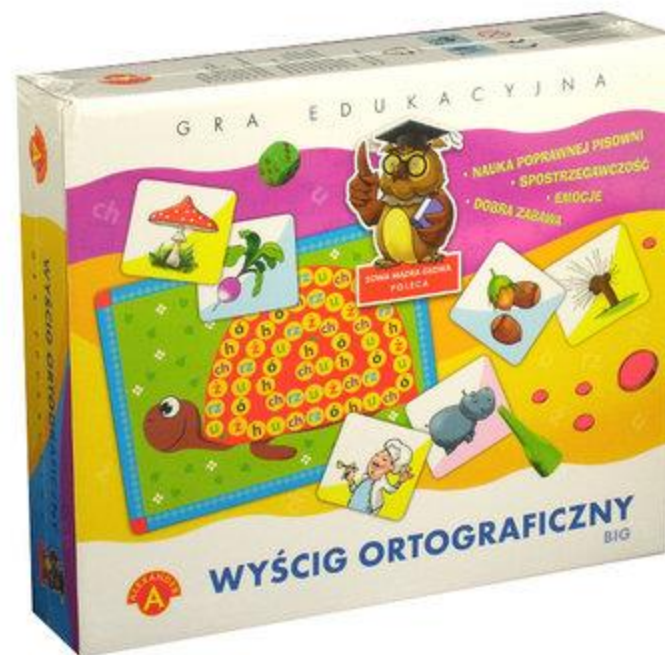
SQULA

- ▶ **Squla** to internetowa platforma edukacyjna dla dzieci, która pozwala uczyć się poprzez zabawę. Program obejmuje ponad 45 000 zadań w postaci quizów, misji i gier o różnym poziomie trudności. Przeznaczony jest dla uczniów klas 1–6 szkoły podstawowej oraz dla dzieci w wieku przedszkolnym.



Gra Wyścig ortograficzny

Rzut kostką wskazuje o ile pól na planszy powinien zostać przesunięty pionek. Zabawa polega na jak najszybszym odnalezieniu wśród tabliczek znajdujących się na stole obrazka, który będzie ilustracją wyrazu zawierającego w nazwie literę z pola, na którym zatrzymał się pionek. W zabawie ćwiczymy poprawne użycie takich kłopotliwych liter jak: "rz", "ż", "ch", "h", "ó" i "u".



Rzeczowniki, gra edukacyjna

- ▶ Nadszedł czas na utrwalenie sobie rzeczowników: ruszaj do wyścigu, w którym trzeba wykazać się refleksem, spostrzegawczością i zdolnością szybkiego czytania. Podczas gdy Twoim zadaniem będzie znajdowanie, notowanie i wskazywanie słów, które są rozwiązaniem zadania z karty.



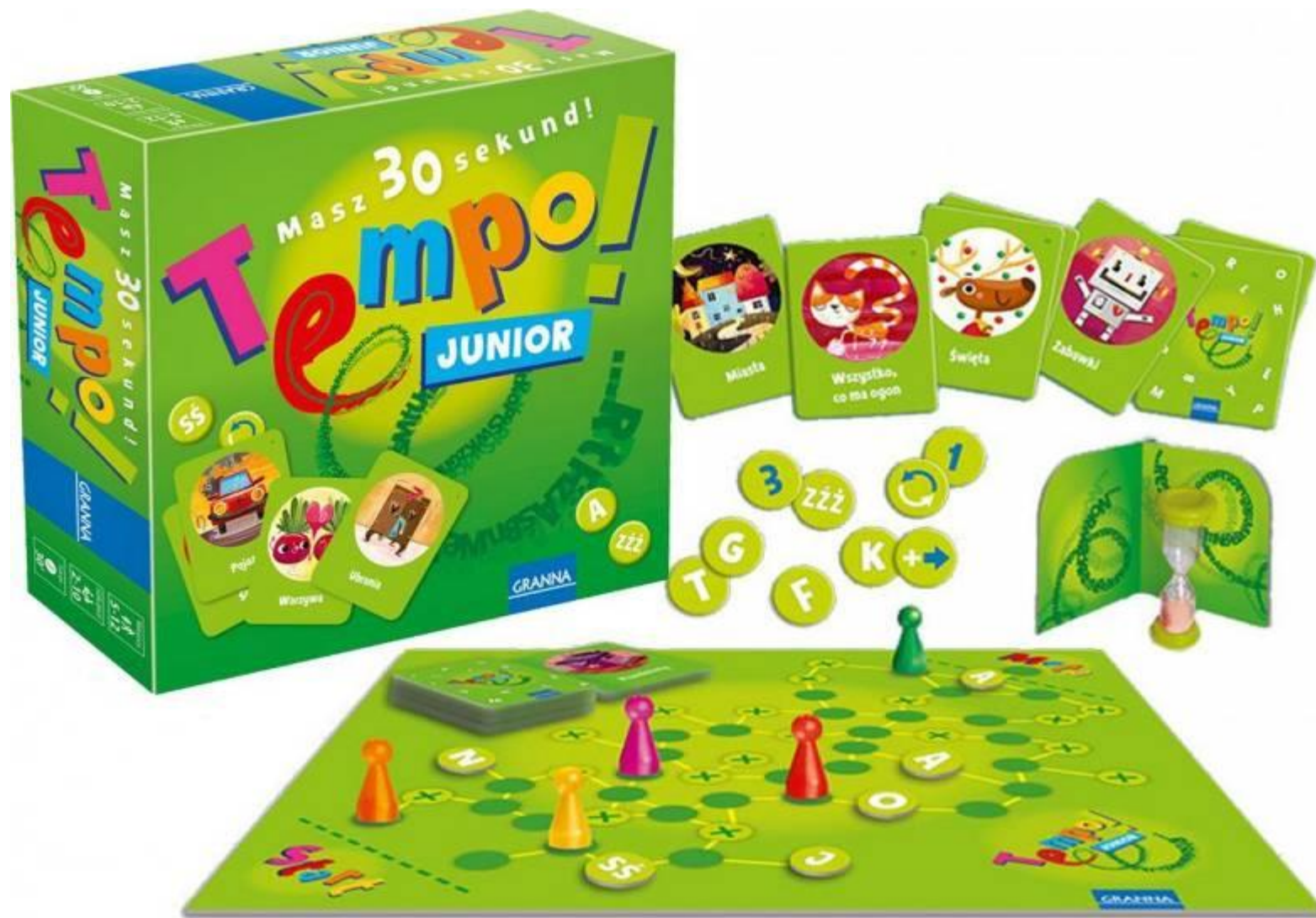
Stopniowanie przymiotników

- ▶ Każdego dnia używamy bardzo wielu przymiotników– ale czy potrafimy je poprawnie stopniować? Warto to sprawdzić!
- ▶ W trakcie gry nabiera się wprawy w tworzeniu odpowiednich form przymiotników, doskonali swoje zdolności językowe i trenuje refleks.



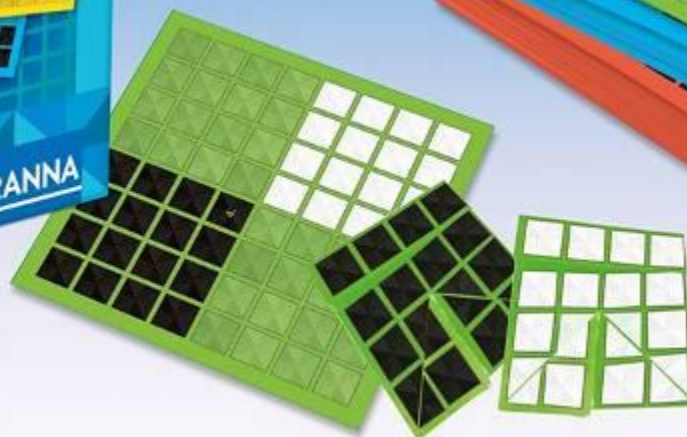
TEMPO, MASZ 30 SEKUND!

- ▶ W trakcie gry dzieci wymyślać będą hasła pasujące do zadanych tematów. Ten rodzaj zabawy pozytywnie wpływa na rozwój słownictwa oraz stymuluje kreatywne myślenie. Ukryta klepsydra pomoże w wyćwiczeniu orientacji czasowej, a rozbudowana siatka połączeń na planszy wzmocni orientację przestrzenną.
- ▶ Gra zawiera kilka wariantów rozgrywki, dzięki czemu można ją łatwo dopasować do wybranej grupy wiekowej.
- ▶ Wylosuj jedną z 60 pięknie ilustrowanych kategorii. Podaj jak najwięcej słów z nią związanych. Każde z nich przybliży Cię do mety. Na planszy znajdziesz też żetony z literami. Jeśli wymyślisz hasło zaczynające się na jedną z nich czeka Cię nagroda w postaci dodatkowych punktów!
- ▶ Trzeba się śpieszyć, bo na wymyślenie słów masz zaledwie 30 sekund! Czas odmierza klepsydra.



ŁAMIGAMI

- ▶ Łamigami to doskonała gra logiczna, oryginalne połączenie łamigłówki z japońskim origami. Ćwiczy szare komórki i świetnie rozwija wyobraźnię przestrzenną. Kieszonkowe wydanie sprawia, że możesz zabrać ją ze sobą zawsze i wszędzie.
- ▶
- ▶ Niepowtarzalna łamigłówka oparta na zasadach japońskiego origami.
- ▶ Wybierz 1 ze 100 zadań, składaj ostrożnie, znajdź rozwiązanie. Cel – z jednej strony czarne kwadraty, z drugiej białe.
- ▶
- ▶ 100 ciekawych zadań podzielone na 4 poziomy trudności.



OMNIBUS prawda czy fałsz?

- ▶ Ta szybka gra quizowa testuje zarówno wiedzę, jak i refleks graczy.
- ▶ 540 pytań.
- ▶ Która odpowiedź jest prawdziwa?
- ▶ W trakcie gry gracze błyskawicznie decydują, czy stawiają na TAK czy na NIE.



Strony internetowe:

- ▶ <https://www.alexander.com.pl/>
- ▶ <http://www.zielonasowa.pl/>
- ▶ <http://www.granna.pl/>
- ▶ <http://www.multigra.com.pl/12-gry-edukacyjne>