

GRA EDUKACYJNA

Logika



ZAWARTOŚĆ GRY

Liczba graczy: 1 i więcej

Czas gry: 15-20 min

- 4 dwustronne puzzle kołowe



awers

historie w rytmie życia

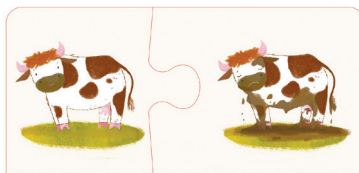


rewers

pory roku w sadzie

- 4 puzzle dwuelementowe przedstawiające przeciwieństwa

czysta



brudna

- 4 puzzle trzelementowe przedstawiające związki przyczynowo-skutkowe



cykl rozwojowy motyla

Nauka myślenia logicznego

Umiejętności myślenia logicznego, łączenia ze sobą faktów, wyciągania wniosków i porządkowania informacji są niezbędne we współczesnym świecie. Można i należy je rozwijać od najmłodszych lat. Gra „Logika” zawiera wszystkie elementy konieczne do tego, aby nauka i rozwój szły w parze z doskonałą zabawą i rozrywką: barwne ilustracje, ciekawe zadania do wykonania i różnorodne formy układanek logicznych, których motywem przewodnim są zjawiska przyrody.

Dzięki grze dzieci uczą się nie tylko, jak porządkować elementy pod względem ich ilości, koloru czy wielkości. Uczą się również dostrzegać związki przyczynowo-skutkowe, zauważać przeciwieństwa, porównywać obiekty oraz rozwijać zdolności analityczne.

Bohaterami gry „Logika” są przede wszystkim rośliny i zwierzęta, które dzieci mogą poznać podczas wycieczki do parku, lasu czy na łąkę. Sprawdźcie, o jakiej porze roku wykluwają się pisklęta, wytropcie, skąd się biorą kasztany, i prześledźcie proces powstawania owocu od nasiona!

Trzy gry przyrodnicze rozwijające logiczne myślenie

1. Historie kołem się toczą

Gramy awersami kół, czyli puzzlami przedstawiającymi cztery historie. Możecie bawić się na kilka sposobów:

- ścigajcie się, kto pierwszy ułoży całą jedną scenę spośród wszystkich wyłożonych puzzli;
- wspólnie oglądajcie rysunki i decydujcie, które elementy pasują do wybranej przez was historyjki;
- ułóżcie wszystkie historie od początku do końca, a następnie opowiedzcie je własnymi słowami.

Do ułożenia w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara są obrazki:

- „Historia jednej jabłoni” – Waszym zadaniem jest ułożenie historii jabłoni, od nasionka w ziemi, przez małe drzewko, kwitnącą i owocującą jabłoni aż do smacznego jabłka!;



- „Dzień z życia Julci” – poznajcie Julcię, dziewczynkę, która ma swoje rytuały i czynności o stałych porach; ułóżcie historię jej zwykłego dnia: od pobudki do zaśnięcia (UWAGA!: pomogą Wam w tym Słońce i Księżyc, których wędrówkę narysowano na wewnętrznym kole układanki);



- „Podziemne wędrówki mrówek” – witajcie w świecie pracowitych owadów! Tym razem musicie tak dopasować do siebie elementy układanki, żeby ułożyć w całość labirynt mrowiska (UWAGA!, odpowiedź: przyda się umiejętność liczenia – najpierw mrówka pracuje sama, a na kolejnych puzzlach jest zawsze o jedną więcej);



- „Parada ryb głębinowych” – ułóżcie tawicę ryb, wykorzystując ich rozmiar i kolory: ryby pływające bliżej powierzchni wody uszeregujcie od najmniejszej do największej, a ryby pływające głębiej potączcie takimi samymi kolorami.



2. Ile uroku w każdej porze roku!

Gramy rewersami kół, czyli puzzlami przedstawiającymi sad w czterech porach roku. Poznajcie różne gatunki drzew oraz żyjące w ich otoczeniu zwierzęta: skaczące, biegające, latające oraz te, które mieszkają pod ziemią.

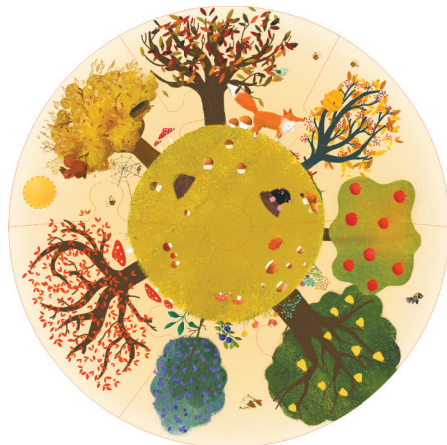
Podobnie jak w grze nr 1, możecie układać obrazki, ścigając się ze sobą, lub wspólnie wybrać jedną z pór roku i starać się ułożyć ją spośród wszystkich puzzli. Użyjcie swojej wyobraźni i do każdego rysunku wymyślcie własną historię, której bohaterami są zwierzęta i rośliny przedstawione na ilustracjach.



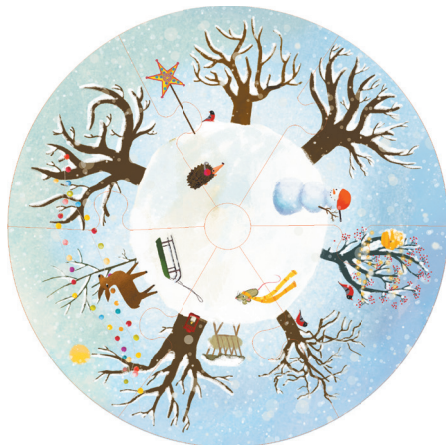
wiosna



lato



jesień



zima

3. Przeciwiństwo czy przyczyna?

Gramy dwu- lub trzejelementowymi układankami:

- wśród trzejelementowych są krótkie historie przedstawiające rozwój pisklaka, historię jednego kasztana, cykl rozwojowy motyla oraz ilustracje prezentujące, skąd bierze się miód;
- w układankach dwuelementowych szukamy przeciwiństw: brudny – czysty, suchy – mokry, szybki – wolny oraz mały – duży.

Układanki (dwu- lub trzejelementowe) rozłóżcie rysunkami do góry i na trzy- –cztery ścigajcie się, kto pierwszy ułoży swoją parę lub trójkę.

Możecie również rozłożyć je rewersami (wzorem) do góry i zagrać w memory. Pierwszy zawodnik odkrywa dwa puzzle (lub trzy, jeśli gracze trzejelementowymi układankami) tak, aby były widoczne dla wszystkich. Jeśli gracz uważa, że rysunki pasują do siebie, sprawdza, czy da się je połączyć. Jeśli tak, odkłada je na bok jako swoje trofeum i ma kolejny ruch. Jeśli nie, odwraca je wzorem do góry, a ruch ma następny gracz. Wygrywa ten, kto zbiera więcej kompletnych układanek.

UDANEJ ZABAWY!

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.KapitanNauka.pl



Redakcja: Hubert Bobrowski
Ilustracje w środku i na pudełku: Aleksandra Krzanowska
Skład środków: Marcin Satro
Projekt i skład pudełka: Anna Wielbut

© Edgard 2020
EDGARD, ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

