NIMBLY

Vzdělávací hra pro učení se pohybem!

Je to snadné, existuje jen jedno pravidlo: nespadnout do vody...

O nás:

Podložka NIMBLY, vyvinutá v Quebecu Dr. Mariève Blanchetovou, výzkumnicí v oblasti motorických dovedností dětí, je obzvláště vhodná pro použití ve škole, mimoškolních aktivitách, v terapeutických aktivitách a v rodinném prostředí. Podložka NIMBLY si klade za cíl zábavnou formou zlepšit motorické a kognitivní dovednosti dětí. Umožňuje rozvíjet různé dovednosti, jako je rozpoznávání barev, tvarů, čísel a písmen; stimuluje paměť a učení jazyka a matematických dovedností.

Obsah hry:

Tato sada obsahuje jednu herní podložku, jednu instruktážní brožuru a 2 balíčky 54 karet NIMBLY (startovací balíček karet 1 a startovací balíček karet 2), které pokrývají různá vzdělávací témata (úroveň obtížnosti je uvedena v horní části každé karty).

Herní pokyny:

POČET HRÁČŮ

VĚK HRÁČŮ

PŘÍPRAVA

Položte podložku na zem a ujistěte se, že není příliš blízko zdí nebo jiných překážek. Rozdejte každému hráči karty NIMBLY DRYING. Připravte si herní karty NIMBLY, se kterými chcete hrát, podle požadované lekce a úrovně obtížnosti.

JAK HRÁT

Existuje pouze jedno pravidlo: nespadnout do vody!

1. Hráči jsou žáby, které se snaží skočit na cíl, aniž by spadly do vody.
2. Jeden hráč začíná na mostě z leknínů uprostřed hrací plochy a poté začíná první kolo.
3. Hráč (nebo jeden z jeho spoluhráčů) si vybere NIMBLY herní kartu s uvedením úkolu, který má splnit, nebo si vymyslí vlastní úkol.
4. Výzvy jsou splněny dosažením jednoho nebo více cílů, které ilustrují:

Barva

Tvar

Písmeno

Číslo nebo matematický symbol

Zvíře nebo předmět

5.Hráč se pohybuje, aby dosáhl každého cíle. Pokud je daleko, může skákat z jednoho leknínu na druhý, aby se k cíli dostal, ale pozor, nedotýkejte se vody!
6.Když dosáhnou cíle, skočí zpět na most z leknínů.
7.Výborně! Nyní je řada na druhém hráči (pokud je pouze jeden hráč, začněte znovu od kroku 2).
8.Pokud je úkolem hláskovat slovo, hráč ilustruje případné přízvuky, skloňované samohlásky a další symboly rukama, prsty nebo nohama....

DRYING

Jejda! Dotkl se hráč vody? To je v pořádku: jednoduše použijte kartu NIMBLY DRYING, abyste mohli pokračovat ve hře.

KONEC HRY

Hra končí, když hráči nemají žádné karty NIMBLY DRYING, až uplyne plánovaná doba trvání nebo když jsou dosaženy všechny cíle.

VARIANTY

• Vymýšlejte si vlastní výzvy a vytvářejte si nové cíle, kterých chcete dosáhnout!
• Kombinujte karty „výzva“ a MOTORICKÉ DOVEDNOSTI, které nabízejí různé způsoby pohybu směrem k cílům (skákat na jedné noze, skákat s oběma nohama u sebe, skákat s otáčením, házet malý předmět směrem k cíli, ukazovat na cíl pomocí tyče atd.).

• Chcete-li zvýšit obtížnost nebo vytvořit další výzvy, kombinujte karty se stejným tématem pro učení matematických operací nebo jazyka a kombinujte karty s různými tématy pro procvičení paměti.
• Chcete-li hru ztížit, použijte časovač k vytvoření časového omezení a zrychlení myšlení a pohybu. Nechte svou fantazii plynout a vytvořte si neomezené možnosti hry!

Pokyny pro péči o podložku: podložku lze prát v pračce na 30 °C. Podložku nesušte v sušičce.