



Robimy gry planszowe – Chińczyk

Autor: Katarzyna Trojańska

SERIA: mini projekty
ZAJĘCIA NA ŚWIETLICY
CZAS TRWANIA: 90 minut

KOMPETENCJE W UJĘCIU STEAM

Obszar STEAM	Umiejętności nabywane przez dziecko
Science	<ul style="list-style-type: none">• zna zasady gry w Chińczyka• przestrzega ustalonych zasad gry
Technology	<ul style="list-style-type: none">• obsługuje długopis 3D i drukarkę 3D
Engineering	<ul style="list-style-type: none">• projektuje i wykonuje za pomocą długopisu 3D pionki do gry w Chińczyka
Arts	<ul style="list-style-type: none">• odwołuje się do wyobraźni i kreatywności podczas własnych działań
Mathematics	<ul style="list-style-type: none">• doskonali orientację przestrzenną• rozwija inteligencję wizualno-przestrzenną
Inne	<ul style="list-style-type: none">• komunikuje własne odczucia, emocje i wrażenia• rozumie i realizuje werbalne instrukcje• współpracuje w grupie• doskonali motorykę małą i precyzję ruchu



POMOCE DYDAKTYCZNE

- Długopisy 3D
- Foliowe koszulki
- Drukarka 3D
- Kredki lub flamastry

JAK PRZYGOTOWAĆ SIĘ DO PROWADZENIA ZAJĘĆ

Przed rozpoczęciem zajęć z dziećmi, prowadzący powinien wykonać następujące czynności:

1. Upewnić się, że power banki do długopisów zostały naładowane.
2. Wydrukować odpowiednią liczbę szablonów do wykonania planszy do gry dla uczniów (**załącznik nr 1**).
3. Wydrukować odpowiednią liczbę kostek do gry na drukarce 3D.
4. Przygotować projekty do wyboru dla zwycięzcy turnieju.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Poszczególne elementy zajęć	Czas trwania
1. Zabawa wprowadzająca	5 min
2. Kostka do gry	5 min
3. Robimy grę	30 min
4. Gramy w Chińczyka	40 min
5. Podsumowanie	10 min

1. Wprowadzenie

Nauczyciel informuje dzieci, że chciałby, aby na zajęciach rozegrali turniej w Chińczyka. Na początek ich zadaniem będzie samodzielne przygotowanie gier planszowych.

2. Kostka do gry

Najpierw jednak nauczyciel pokazuje dzieciom kostki do gry wydrukowane na drukarce 3D. Tłumaczy, że za chwilę będą mogły zobaczyć, jak powstaje taka kostka. Zaprasza dzieci do drukarki 3D i wspólnie z całą grupą ustawia odpowiedni projekt i rozpoczyna drukowanie. Projekt do pobrania na: <https://projekty.banach3d.pl/projekt/278>

Uwagi dla nauczyciela: Przed przystąpieniem do druku 3D, przypomnij uczniom zasady bezpieczeństwa podczas pracy z drukarką 3D. Jeśli uczniowie pracują z drukarką po raz pierwszy, zapoznaj ich z zasadą działania i bezpiecznym użytkowaniem.



3. Robimy grę

Nauczyciel pyta dzieci, czy grały kiedyś w Chińczyka oraz czy wiedzą, co jest oprócz kostek potrzebne do tej gry. Grupa wspólnie ustala, że do gry w chińczyka potrzebna jest plansza oraz po 4 pionki. Nauczyciel proponuje, aby do pracy uczniowie sami dobrali się w czteroosobowe zespoły lub dobiera dzieci według własnego uznania.

Następnie każdy zespół otrzymuje szablon planszy do gry w Chińczyka. Zadaniem dzieci będzie pokolorowanie planszy. Nauczyciel informuje dzieci, że każdy gracz musi przygotować dla siebie pionki do gry za pomocą długopisu 3D.

Uczniowie mogą wykonać pionki według własnego pomysłu, muszą jednak pamiętać, aby rozmiar pasował do pola na planszy do gry. Uczniowie muszą zwrócić uwagę na to, aby pionki do gry w jednej drużynie były w różnych kolorach – inne dla każdego z graczy.

Nauczyciel rozdaje dzieciom długopisy, czuwa nad prawidłowym przebiegiem pracy, a w razie potrzeby pomaga.

Uwagi dla nauczyciela: Jeżeli liczba uczestników zajęć nie jest podzielna przez 4, wówczas należy w taki sposób podzielić dzieci, aby były też zespoły trzyosobowe lub dwuosobowe. Przed przystąpieniem do druku 3D przypomnij uczniom zasady bezpieczeństwa podczas pracy z długopisem 3D. Jeśli uczniowie pracują z długopisem po raz pierwszy, zapoznaj ich z zasadą działania i bezpiecznym użytkowaniem.

4. Gramy w Chińczyka

Kiedy plansze i pionki zostaną wykonane, nauczyciel zaprasza dzieci do wspólnego przypomnienia zasad gry w Chińczyka. Po przypomnieniu zasad drużyny rozpoczynają turniej.

Pierwsza runda rozgrywana jest w zespołach, w których dzieci pracowały. Do kolejnej rundy przechodzi z każdej drużyny zawodnik, który zwyciężył. Zawodnicy ci ponownie łączeni są w zespoły cztero- lub trzyosobowe w zależności od możliwości podziału grupy. Rozgrywają drugą rundę między sobą.

Do kolejnej rundy ponownie przechodzą zawodnicy wygrani. Gra toczy się do momentu, gdy pozostanie tylko jedna drużyna. Wtedy rozgrywa się ostateczna runda. Zawodnik, który ją wygra, wygrywa cały turniej.

Nagrodą w turnieju jest możliwość samodzielnego wydrukowania dowolnego projektu na drukarce 3D. Uczeń sam wybiera spośród dostępnych projektów na komputerze i z pomocą nauczyciela ustawia drukarkę i drukuje wybrany przez siebie projekt.

5. Podsumowanie

Na zakończenie zajęć nauczyciel pyta o ich wrażenia ze wspólnego grania oraz o to, jakie emocje towarzyszą wygranej, a jakie przegranej.

Po zakończonych zajęciach uczniowie mogą zabrać gry do domu lub pozostawić w świetlicy do wspólnego użytku.

Załącznik nr 1 – Plansza do gry w Chińczyka



ZAŁĄCZNIK NR 1
