JOLLY HEAP® | Think Hard *Play Soft*

JOLLYHEAP®

Ruch i zabawa bez wychodzenia z sali

EDUKACJA

TERAPIA

SALE ZABAW



Zeszyt zabaw JollyHeap

Zabawy z miękkimi klockami

Ten zeszyt jest dla tych, którzy mają już klocki JollyHeap, i dla tych, którzy dopiero je poznają.

Chcieliśmy pokazać, że miękkie klocki magnetyczne to także ruch i wspólna zabawa całej grupy, w zwykłej sali i bez specjalnego sprzętu. Zebraliśmy 12 zabaw: od rozgrzewki przez gry drużynowe po chwilę wyciszenia.

Dziecko przenosi klocki przez salę, przeskakuje miękkie płotki, buduje wieżę z zamkniętymi oczami i szuka kogoś do pary. Klocek łączy się tylko z klockiem w drugim kolorze, a klocki w tym samym kolorze się odpychają, więc dziecko czuje w dłoniach, czy wybrało dobrze.

Każda strona podaje cel zabawy, jej przebieg i to, co rozwija, a wariant „Klasy 1–3" jest dla starszych dzieci. Zmieniaj trudność, wielkość drużyn i tempo według potrzeb grupy.

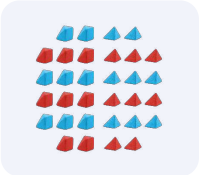
Wszystkie zestawy JollyHeap można ze sobą łączyć. Z kolejnym zestawem wąż będzie dłuższy, a wieże wyższe. Przy zestawach w różnych kolorach patrz na wyhaftowany napis JollyHeap: czerwony łączy się z niebieskim.



Basic
100 klocków



Joy
150 klocków



Extra
16 lub 32 klocki



Medium
50 klocków

Numo

24 lub 100 klocków



Numo 24



Numo 100

Te same klocki posłużą też do budowania domów i kryjówek, na kącik wyciszenia i jako pomoc na zajęciach z matematyki. Ruch to tylko jedno z ich zastosowań.

Życzymy udanej zabawy i takich gier, o które dzieci same poproszą jeszcze raz.

Zespół JollyHeap

1 Szukam pary

Dzieci odkrywają, które klocki się łączą, a które odpychają, i szukają kogoś do pary.

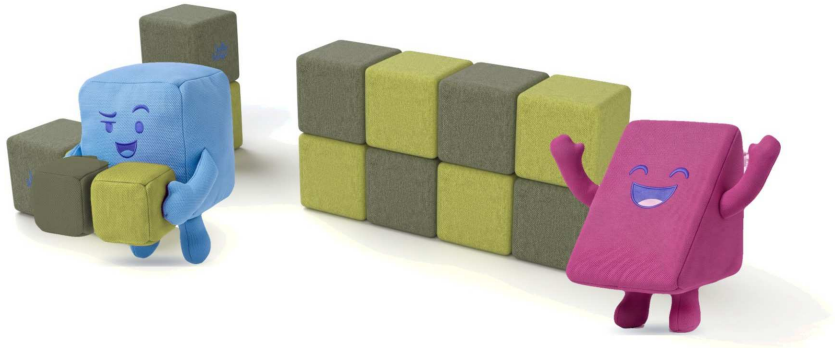
Jak grać?

Każde dziecko dostaje jeden sześcian i przy muzyce chodzi po sali. Gdy muzyka cichnie, dzieci szukają kogoś, z czyim klockiem połączy się ich klocek. Klocki w tym samym kolorze się odpychają.

W następnej rundzie pary łączą się w czwórki, a na koniec cała grupa buduje jeden mur.

Klasy 1–3

Dzieci szukają pary w ciszy i porozumiewają się tylko gestami.



Co rozwija:

- Rozpoznawanie, który kolor pasuje do którego
- Szybką reakcję na sygnał
- Śmiałość w kontaktach z innymi dziećmi
- Współpracę: na koniec cała grupa buduje jeden mur

2 Sztafeta budowniczych

Dwie drużyny ścigają się w budowaniu wieży. Wygrywa cała drużyna, nie jedno dziecko.

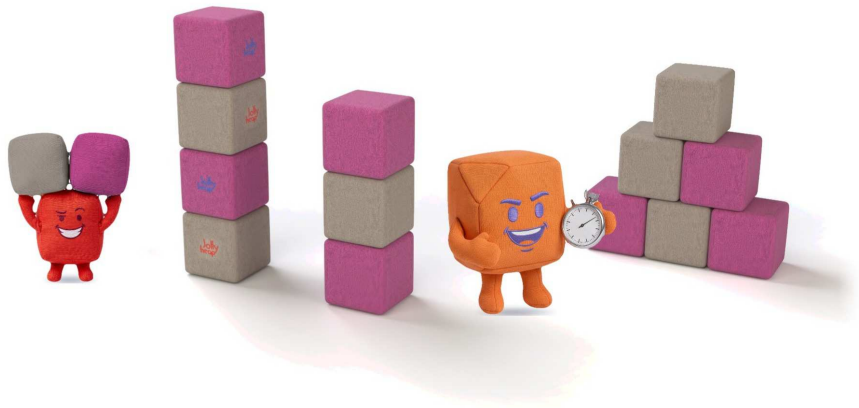
Jak grać?

Grają dwie drużyny. Każda stoi w rzędzie przy swojej wieży, a stos klocków leży na drugim końcu sali. Na sygnał dzieci po kolei biegną po jeden klocek i dokładają go do wieży swojej drużyny.

Kolory muszą się przeplatać, bo klocki w tym samym kolorze się nie połączą. Wygrywa wyższa wieża, o ile wytrzyma do końca.

Klasy 1–3

Przed startem drużyna ustala, jak szeroka będzie podstawa wieży.



Co rozwija:

- Szybkość i zwinność w biegu
- Precyzję ruchów przy budowaniu wieży
- Cierpliwość w czekaniu na swoją kolej
- Wspólne planowanie: jak zbudować wieżę, żeby się nie przewróciła

3 Rzeka i kamienie

Cała drużyna przeprawia się przez „rzekę” po kamieniach z klocków i nikt nie może wpaść do wody.

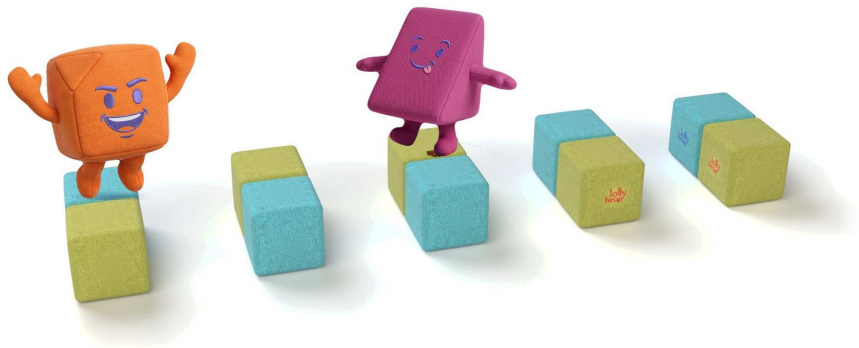
Jak grać?

Kamień to dwa połączone sześciany. Drużyna dostaje o jeden kamień więcej, niż ma dzieci. Dzieci stają na kamieniach jedno za drugim i nie mogą dotknąć „wody”.

Pierwsze dziecko kładzie wolny kamień przed sobą i przechodzi na niego, a reszta drużyny posuwa się za nim. Kamień zwolniony z tyłu wędruje z rąk do rąk na początek rzędu.

Klasy 1–3

Drużyna przenosi przez rzekę „skarb”, czyli jeden trójkąt.



Co rozwija:

- Równowagę na klockach, w miejscu i w ruchu
- Zręczność rąk przy podawaniu klocków
- Współpracę i podział zadań w drużynie
- Planowanie ruchu: gdzie położyć kamień i gdzie postawić stopę

4 Wyspy

Dzieci ruszają się przy muzyce, a na sygnał chronią się na wyspach tak, żeby wszyscy się zmieścili.

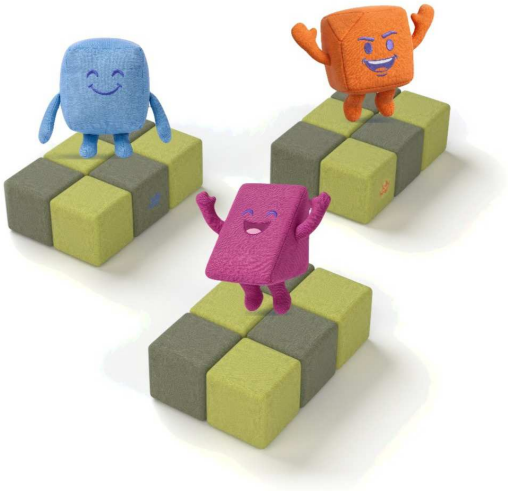
Jak grać?

Dzieci układają na podłodze kilka płaskich wysp. Przy muzyce chodzą po sali, a gdy muzyka ucichnie, wchodzą na wyspy.

W każdej rundzie zabierasz jedną wyspę. Nikt nie odpada, wystarczy jedna stopa na wyspie. Zabawa kończy się, gdy dzieci przestają się mieścić.

Klasy 1–3

Dzieci biegają, skaczą albo chodzą tyłem, tak jak im powiesz.



Co rozwija:

- Uważne słuchanie i szybką reakcję na sygnał
- Równowagę na małej powierzchni
- Orientację w przestrzeni
- Troskę o innych: dzieci robią miejsce każdemu, nikt nie odpada

5 Płotki

Dzieci pokonują tor z miękkich płotków o różnej wysokości: przekraczają je albo przeskakują.

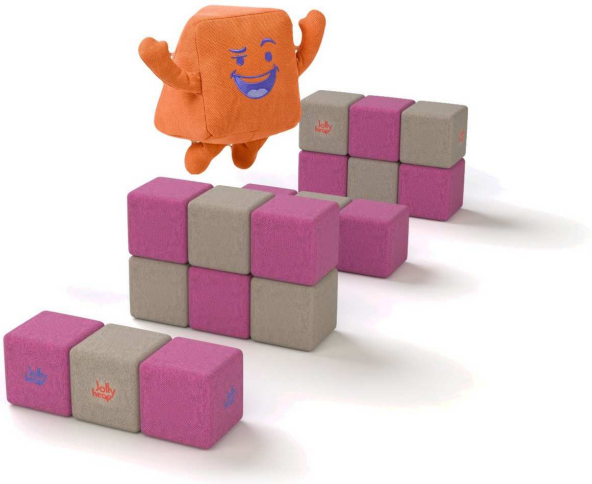
Jak grać?

Ustaw w rzędzie kilka płotków z sześcianów połączonych bokami: niskie z jednej warstwy, wyższe z dwóch. Dzieci idą po torze i przekraczają kolejne płotki.

Po każdej rundzie zmieniasz wysokość płotków i odstępy między nimi, a dzieci podsuwają nowe układy.

Klasy 1–3

Dzieci przeskakują płotki obunóż, bez zatrzymywania się.



Co rozwija:

- Siłę nóg i mocne odbicie
- Rytm kroków między przeszkodami
- Ocenę wysokości i odległości przed skokiem
- Odwagę w ruchu: dzieci mniej boją się, że zahaczą nogą o miękki płotek

6 Wąż

Cała grupa buduje jednego długiego węża z klocków, a potem przechodzi po nim jak po linie.

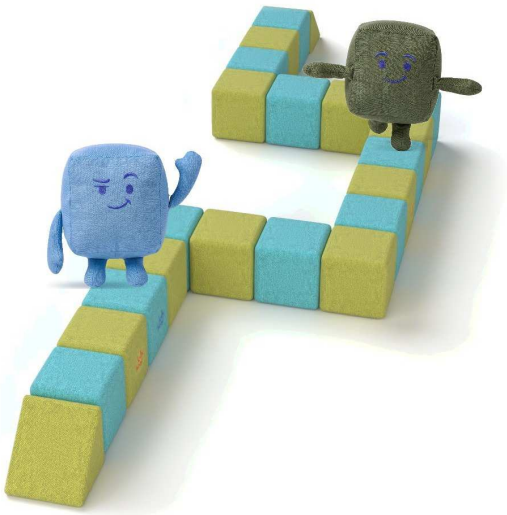
Jak grać?

Dzieci układają przez salę jak najdłuższego węża z sześcianów, a z trójkątów robią mu głowę i ogon. Same pilnują, żeby kolory się przeplatały, i decydują, gdzie wąż skręci.

Potem dzieci idą po wężu jedno za drugim, stopa za stopą.

Klasy 1–3

Dzieci idą bokiem albo tyłem, a wąż ma więcej zakrętów.



Co rozwija:

- Współpracę całej grupy przy jednej budowli
- Planowanie trasy przez salę
- Równowagę przy chodzeniu stopa za stopą
- Wytrwałość: kto zejdzie z węża, wraca na niego i idzie dalej

7 Kelner

Kelner niesie klocek przez salę tak ostrożnie, żeby go nie upuścić. Liczy się spokój, nie szybkość.

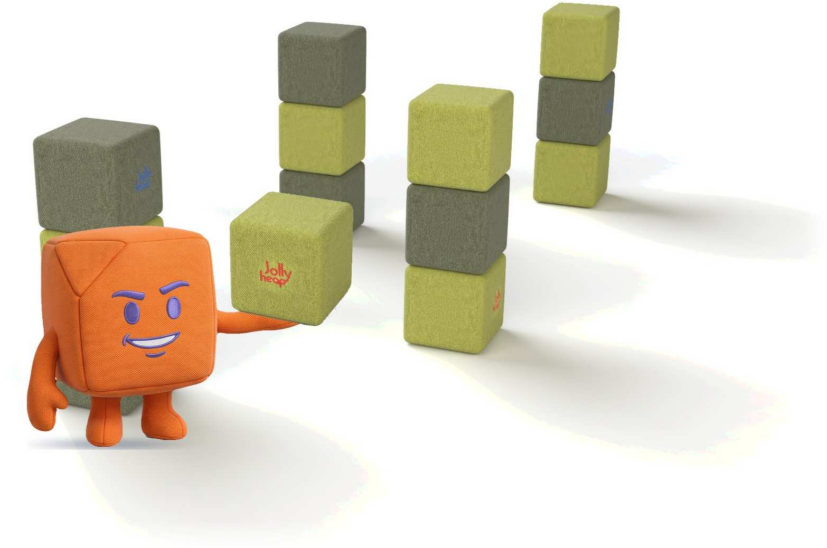
Jak grać?

Ustaw slalom z kilku wież z sześcianów. Kelner kładzie trójkąt na otwartej dłoni albo sześcian na głowie i idzie slalomem do mety.

Gdy klocek spadnie, kelner staje, podnosi go i idzie dalej.

Klasy 1–3

Kelner niesie na dłoni dwa połączone klocki, jeden na drugim.



Co rozwija:

- Równowagę i panowanie nad ciałem
- Ocenę odległości przy omijaniu wież
- Spokojny, płynny ruch zamiast pośpiechu
- Skupienie na zadaniu, nawet gdy wokół dużo się dzieje

8 Kręgle

Dzieci rzucają sześcianem w kręgle z klocków, a potem cierpliwie ustawiają je od nowa.

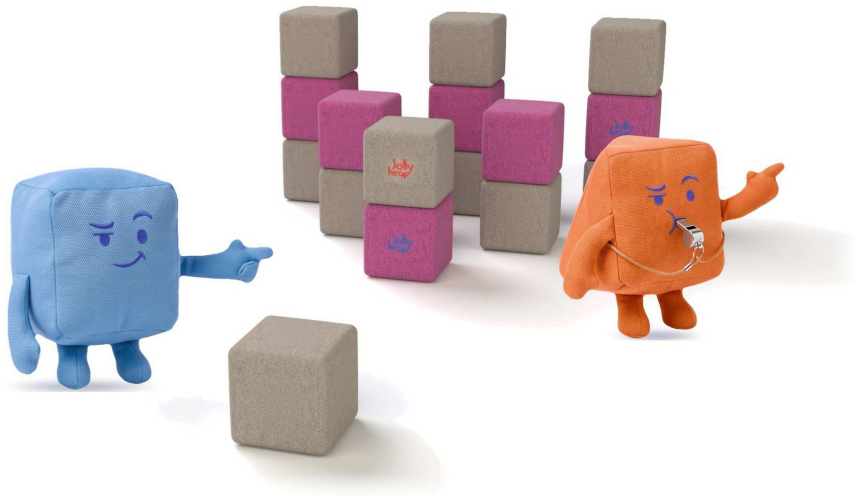
Jak grać?

Zbuduj kilka niskich wież z dwóch albo trzech sześcianów: to kręgle. Dzieci rzucają w nie sześcianem zza wyznaczonej linii i próbują przewrócić jak najwięcej.

Po każdej rundzie gracz sam ustawia przewrócone kręgle, a kolory znów muszą się przeplatać.

Klasy 1–3

Dzieci rzucają z dalszej linii i same decydują, jak ustawić kręgle.



Co rozwija:

- Celność i siłę rzutu
- Precyzję przy ustawianiu kręgli
- Koordynację wzrokowo-ruchową
- Radzenie sobie z niepowodzeniem: każdy rzut to nowa szansa

9 Pociągi

Dzieci budują pociągi z klocków i bez linijki sprawdzają, który jest dłuższy.

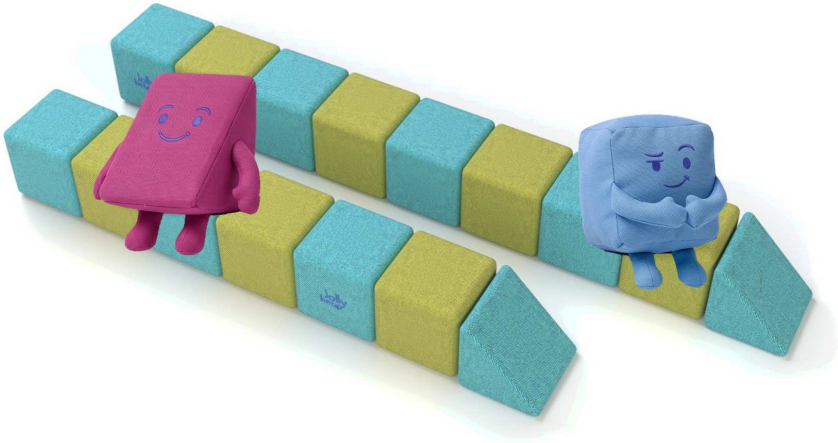
Jak grać?

Dzieci w parach budują z sześcianów dwa pociągi: dłuższy i krótszy. Potem dwa jednakowe, a na koniec pociąg o dwa wagony dłuższy niż pociąg kolegi.

Za każdym razem kładą pociągi obok siebie i porównują je wzrokiem albo dłonią.

Klasy 1–3

Dzieci szacują, ile wagonów zmieści się między dwoma krzesłami, a potem to sprawdzają.



Co rozwija:

- Rozumienie pojęć: dłuższy, krótszy, taki sam
- Wykonywanie poleceń krok po kroku
- Porównywanie długości przez przyłożenie
- Szacowanie na oko i sprawdzanie wyniku

10 Ile mam klocków wzrostu?

Dzieci mierzą się nawzajem klockami i sprawdzają, ile kto ma klocków wzrostu.

Jak grać?

Dziecko kładzie się na podłodze, a grupa układa obok niego rząd sześcianów od stóp do czubka głowy i liczy je. Wynik zapisujecie na kartce z imieniem dziecka.

Wersja na dłużej: po roku powtarzacie pomiar i porównujecie wyniki. Wersja na teraz: dzieci sprawdzają, ile brakuje do kolejnego klocka - mniej czy więcej niż pół.

Klasy 1–3

Dzieci mierzą też rozpiętość ramion i porównują ją ze wzrostem.



Co rozwija:

- Mierzenie klockiem zamiast linijką
- Świadomość własnego ciała
- Liczenie w praktyce
- Wyczucie połowy i ciekawość tego, jak dziecko rośnie

11 Buduję po ciemku

Dziecko buduje z zamkniętymi oczami, a o tym, który klocek pasuje, mówią mu dłonie.

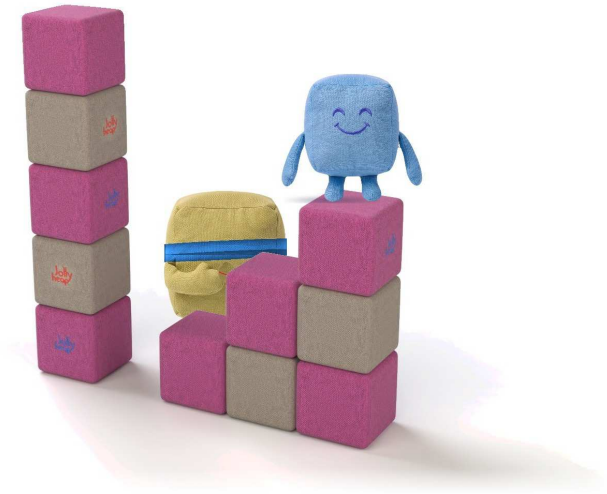
Jak grać?

Dziecko zamyka oczy i buduje wieżę z pięciu sześcianów, kierując się tylko dotykiem i oporem magnesu. Oczy otwiera dopiero na końcu.

Jeśli klocek się odpycha, ma ten sam kolor co klocek na szczycie wieży. Dziecko odkłada go i bierze inny.

Klasy 1–3

Dziecko buduje z zamkniętymi oczami schody z sześciu sześcianów.



Co rozwija:

- Zmysł dotyku i wyczucie siły dłoni
- Skupienie i spokój
- Czucie, kiedy magnes przyciąga, a kiedy odpycha
- Zaufanie do własnych rąk i radość, gdy po otwarciu oczu widać gotową wieżę

12 Kto zabrał klocek?

Spokojna zabawa po ruchu: dzieci zapamiętują budowlę i szukają, co się w niej zmieniło.

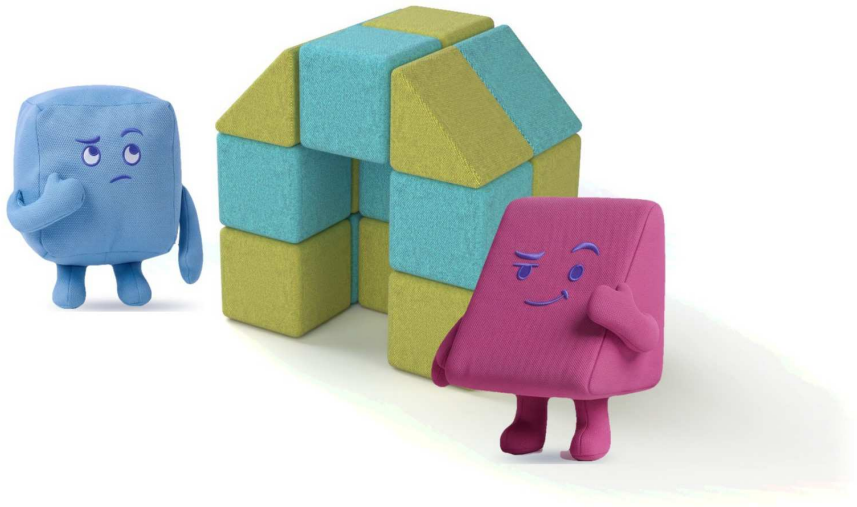
Jak grać?

Zbuduj na środku sali budowlę z kilkunastu klocków. Dzieci siadają wokół, przyglądają się jej, a potem zamykają oczy.

Zabierasz albo przestawiasz jeden klocek. Dzieci otwierają oczy i zgadują, co się zmieniło.

Klasy 1–3

Zmiany robi jedno z dzieci i zmienia dwa klocki naraz.



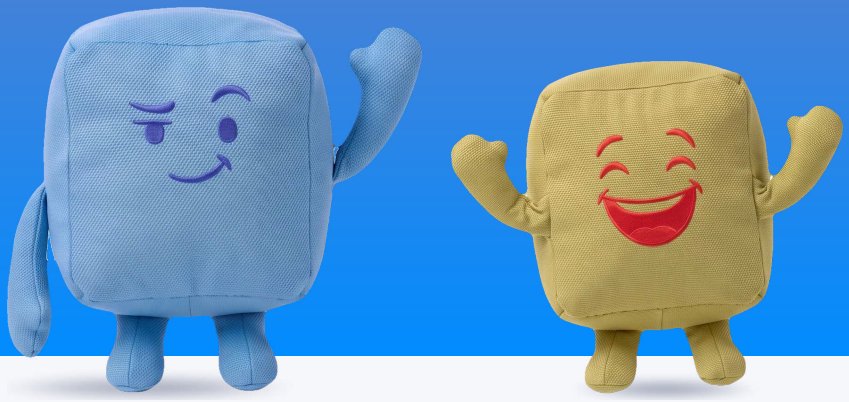
Co rozwija:

- Pamięć wzrokową
- Wyciszenie po zabawie ruchowej
- Spostrzegawczość i oko do szczegółów
- Mówienie, co się zmieniło i gdzie

Notatki

JOLLY HEAP®

Think Hard
Play Soft



OBSERWUJ NAS

JollyHeap · info@jollyheap.com · www.jollyheap.com