**GRA DOMOWA,**

**LOGICZNO-RUCHOWA**

***„W DRODZE DO DOMOWEJ SZKOŁY”***

Autorki: Zosia B. z mamą

Ta gra powstała już 3 tygodnie temu, gdy rozpoczęliśmy zdalną edukację w czasie kwarantanny.

Jest ona odpowiedzią na potrzebę zmotywowania ucznia do systematycznej nauki domowej.

Ilość graczy: minimum 2 osoby

Wiek graczy: dowolny, mile widziany udział jednej osoby dorosłej

**Zasady gry:**

Celem gry jest sprowadzić gracza-ucznia z pokoju na piętrze do kącika komputerowego na parterze, gdzie realizujemy zdalną edukację.

*„Droga do domowej szkoły”* powinna być usłana różnymi atrakcyjnymi zadaniami szkolnymi pozwalającymi utrwalać aktualny materiał ze szkoły. I tak oto w naszym domu mamy:

1. Matematyczne schody lub ortograficzne schody – do wyboru przez ucznia.

Na tym etapie uczeń – Zosia odpowiada na 14 pytań - bo tyle jest schodów w domu. Tu utrwalamy wiedzę z zakresu tabliczki mnożenia lub trudności ortograficznych.

Po każdej poprawnej odpowiedzi uczeń schodzi z jednego schodka, odpowiedź błędna zatrzymuje gracza na danym schodku, aż do uzyskania odpowiedzi poprawnej z kolejnych zagadek.

1. Wyspy wiedzy: w domu u Zosi jest ich 6- tyle ile poduszek + koc w salonie na kanapie, wszystkie rozłożone na podłodze stają się wyspami.

Każda wyspa to jedno pytanie z zakresu szkolnych przedmiotów: jest zatem wyspa ćwiczeń fizycznych, wyspa etyczna, wyspa religijna, wyspa przyrodnicza, wyspa angielska, wyspa edukacji zintegrowanej. Tu również pojawiają się pytania, ale częściej zadania do wykonania, aby przeskoczyć z jednej wyspy na drugą i zbliżać się do stanowiska z komputerem. Źle wykonane zadanie nie pozwala przejść na kolejna wyspę i wymaga skutecznej korekty lub wykupienia się w ćwiczeniu ruchowym.

Przykłady pytań, zadań:

1. Jakie znasz sposoby, by lepiej skupiać się na pracy domowej – to z wyspy etycznej;
2. Wymień składniki pogody LUB podejdź do okna i opisz dzisiejszą pogodę – wyspa przyrodnicza;
3. Przypomnij modlitwę przed nauką – wyspa religijna;
4. Skacz wokół kanapy w salonie na jednej nodze, dwukrotnie zmieniając nogę – wyspa ćwiczeń.
5. Metą dla gracza-ucznia jest kącik komputerowy, gdzie gracz rozpoczyna edukację domową.
6. Gra *Droga do domowej szkoły* pozwala uczniowi w dobrej zabawie utrwalać wiedzę i psychicznie nastawić się do nowych wyzwań edukacji domowej…

Polecamy …