

Skrypt prowadzenia gry edukacyjnej XXL od kumamgre.pl

Skrypt do gry obrazuje przebieg zabawy w super grę edukacyjną. Zadaniem skryptu jest pomoc animatorowi, organizatorowi zabawy w poprowadzeniu całego spotkania edukacyjnego i rozgrywki.

Najpierw wybieramy odpowiednie, bezpieczne miejsce na rozgrywkę. Następnie rozkładamy grę na płaskim podłożu. Grę montujemy do ziemi za pomocą śledzi, wbijając je w oczka na marginesach gry lub linkami montażowymi zaczepiając je o stabilne elementy np. słupki lub drzewa etc.

Zapraszamy dzieci i młodzież do wzięcia udziału w super zabawie. Kiedy mamy już zebraną grupę uczestników rozgrywki przedstawiamy się.

W tym miejscu warto opowiedzieć dzieciom w kilku zdaniach o firmie / instytucji, która prowadzi spotkanie edukacyjne.

Warto przed rozpoczęciem gry zorganizować krótką pogadankę na temat tego jak należy bezpiecznie poruszać się po drodze, na rowerze oraz jakie wg dzieci istnieją zagrożenia w ruchu drogowym.

Następnie należy omówić zasady rozgrywki, które podane są w instrukcji gry. Ważne, żeby dobrze wytłumaczyć co się robi na odpowiednich polach: **pozytywnych**, **negatywnych**, **informacyjnych** oraz **skrótach**.

Należy zaprezentować graczom jak przemieszczać się po planszy.

Najlepszym sposobem ruchu są skoki na dwóch nogach, bo wtedy łatwiej się dzieciom liczy lub zliczają kroki.

Pola gry są dodatkowo bardzo dobrze opisane tekstowo, ilustracyjnie oraz ikonograficznie.

Po zakończeniu rozgrywki należy podziękować uczestnikom za udział w zabawie i pochwalić za wiedzę i zaangażowanie.

Na zakończenie gry można także wręczyć uczestnikom tematyczne upominki np. odblaski, baloniki, naklejki etc.

Gra przeznaczona jest dla dzieci, młodzieży oraz rodziców i opiekunów.



Jak można urozmaicić rozgrywkę?

- przeszkody do skakania

Ustawiamy na brzegu pola neutralnego 2 pachołki i montujemy na nich linkę lub tyczkę na takiej wysokości, która nie sprawi dzieciom trudności w przeskoczeniu.

- ćwiczenia

Przy postoju lub na polu negatywnym można wymyślić dla graczy różne ćwiczenia np.: pajacyki, przysiady, podskoki, slalom między pachołkami lub tor przeszkód.

- przebrania

Każdy uczestnik rozgrywki może zostać przebrany. Wystarczy kamizelka odblaskowa, odblaski na ręce czy zwykłe maski lub peruki a sprawi to dzieciom ogromną frajdę i pozwoli wczuć się w swoją rolę w grze.

- zabawy i gry

Przy postoju lub na polu negatywnym można wymyślić dla graczy różne zabawy np.: klasyczna gra w klasy

Rozgrywkę można przyspieszyć poprzez rzucanie dwoma kośćmi.



Scenariusz i opracowanie:

Krzysztof Czachura

