

Spis treści

Wprowadzenie	9
1. Wykorzystanie gry planszowej w procesie wspierania sprawności umysłowej dzieci	17
1.1. Gotowość umysłowa dzieci do rozgrywania gier planszowych	18
1.1.1. Gry planszowe rozwijają sprawność intelektualną	23
1.1.2. Gry planszowe uspołeczniają dzieci	31
1.1.3. Gry planszowe hartują emocje dziecka i radzenie sobie w trudnej sytuacji	38
1.2. Monitoring dzieci i diagnostyczna funkcja gier planszowych	43
2. Metodyka organizowania gier stolikowych wspierających sprawność intelektualną dzieci	48
3. Instrukcje gier planszowych	62
Część 1. Gry losowe. Wprowadzenie do gier planszowych	62
Gry ściganki	64
Gry opowiadania	66
Gry z rozwiniętym wątkiem matematycznym	68
Gra <i>Na doliczanie</i>	69
Gra <i>Grzybobranie</i>	71
Gra <i>Dno morza</i>	74
Gra <i>Rozdajemy dzieciom prezenty</i>	76
Gra <i>Siedemnaście</i>	78
Gra <i>Linia dziesięć</i>	81
Gra <i>Mądre kości</i>	82

Część 2. Gry strategiczne. Sam zdecyduj, aby wygrać	85
Etap 1. Gry polegające na zbieraniu i szacowaniu, kto weźmie	
ostatni przedmiot	87
Gra <i>Keyles</i>	88
Gra <i>Zegar</i>	93
Gra <i>Taktix</i>	95
Gra <i>Nim</i>	98
Etap 2. Gry polegające na blokowaniu przeciwnika	101
Gra <i>Mu-to-rere</i>	102
Gra <i>Karuzela</i>	106
Gra <i>Madelinette</i>	108
Etap 3. Gry polegające na blokowaniu i na ustawieniu pionka	
na odpowiednim miejscu	109
Gra <i>Chodnik</i>	110
Gra <i>Blokada</i>	111
Gra <i>Slalom</i>	115
Gra <i>Spacer po kwadracie</i>	117
Etap 4. Gry polegające na blokowaniu i zamianie miejsc	121
Gra <i>5-Kono</i>	122
Gra <i>Kratkownica</i>	124
Gra <i>Neutron</i>	127
Etap 5. Gry polegające na blokowaniu i osiągnięciu układu wygrywającego	131
Gra <i>W kole</i>	131
Gra <i>Tapatan</i>	134
Gra <i>Ashi</i>	137
Gra <i>Tiko</i>	140
Gra <i>Treko</i>	143
Etap 6. Gry samotniki polegające na zbijaniu	146
Gra <i>Samotnik mini</i>	146
Gra <i>Samotnik</i>	149
Etap 7. Gry z podziałem na role polegające na blokowaniu	150
Gra <i>wojskowa</i>	151
Gra <i>Niedźwiedź i owce</i>	153
Etap 8. Gry z podziałem na role polegające na blokowaniu i zbijaniu	156
Gra <i>Złapać dzika</i>	158
Gra <i>Niedźwiedź w matni</i>	159
Gra <i>Lis i gęsi</i>	162
Gra <i>Forteca</i>	166

Etap 9. Gry z podziałem na role wykorzystujące blokowanie i zbijanie, w których liczniejszy przeciwnik ustawia swoje pionki na planszy	168
Gra <i>Tygrys i lamparty</i>	169
Gra <i>Spacer tygrysa</i>	171
Etap 10. Gry na blokowanie i zbijanie zbudowane na planszy niejednoliniowej .	173
A. Bicie krótkim skokiem	177
Gra <i>Choko</i>	177
Gra <i>Zamma</i>	181
B. Bicie poprzez odpowiednie ustawienie dwóch pionów	184
Gra <i>4-Kono</i>	184
C. Ustawianie pionków w układzie bijącym i usunięcie dowolnego pionka z planszy	186
Gra <i>Achi</i>	187
Gra <i>Młynek</i>	189
Etap 11. Sztuka konstruowania gier strategicznych	193
Część 3. Gry losowo-strategiczne. Wprowadzenie do gier królewskich	196
Gry losowo-strategiczne typu „goń i uciekaj”	197
Gra <i>Chińczyk</i>	198
Gra <i>Pachisi</i>	200
Gra <i>Nyout</i>	202
Gra z Ur	207
Gry strategiczne typu „ucieczka króla”	210
Gra <i>Brandub</i>	210
Zakończenie. Krótko o znaczeniu gier strategicznych w rozwoju intelektualnym dzieci	215
Aneks	217
Dodatek 1. Modyfikacja plansz. Krótko o dostosowywaniu gry do możliwości dzieci	217
Dodatek 2. Gry probabilistyczne. Rozszerzenie wiedzy dzieci o grach losowych	221
Gra <i>Ściganka z użyciem młynka</i>	223
Gra <i>Biało-czarni</i>	225
Gra <i>Dzień-noc</i>	227
Gra <i>Ściganka z kolorowymi kulkami</i>	229
Dodatek 3. Spis gier opisanych w książce i ich plansze	230
Bibliografia	267
Krótko o autorze	271