



ŁAMIGŁÓWKI I GRY LOGICZNE. DOWIEDZ SIĘ, JAK DZIAŁA TWÓJ MÓZG

CELE:

- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i wyciągania wniosków,
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia,
- rozwijanie wiedzy, umiejętności i zdolności dotyczących dbania o własne zdrowie,
- pogłębienie wiedzy o tym, jak działa ludzki organizm.

Czas trwania: 60 min.

Wiek: 7-12 lat

Liczba osób uczestniczących: 20

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- gry Ubongo i inne gry logiczne dostosowane do wieku osób uczestniczących (min. 1 gra na 2-3 osoby),
- piłeczka,
- ew. komputer i rzutnik do wyświetlenia filmu o tym, jak działa mózg.

PRZED ZAJĘCIAMI:

- przygotuj kilka gier logicznych dostosowanych do wieku osób uczestniczących,
- przygotuj małą piłkę/piłeczkę, którą można swobodnie rzucać,
- jeśli masz taką możliwość, podłącz komputer do rzutnika i przygotuj się do wyświetlenia 4-minutowego filmu z YouTube,
- przygotuj przestrzeń tak, aby uczestnicy mogli swobodnie się przemieszczać (dobrze więc, aby siedzieli np. na dywanie).

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Powitanie (15 minut)

Osoba prowadząca przedstawia cel spotkania: poznanie różnych gier logicznych, a przy okazji dowiedzenie się, jak działa ludzki mózg i w jaki sposób można usprawnić jego działanie.

Poznajmy się – zabawa z piłką (7 min)

Osoby uczestniczące siadają w kręgu.

Osoba prowadząca trzyma piłkę i zaprasza do krótkiej zabawy z piłką: ta osoba, która otrzyma piłkę, mówi swoje imię i wymienia nazwę ulubionej gry (najlepiej planszowej, ale może być też komputerowa lub mobilna – na telefon), a następnie rzuca piłkę do kolejnej osoby, która również przedstawia się imieniem i nazwą ulubionej gry. Osoba prowadząca zaczyna od siebie i rzuca piłkę kolejnej osobie.

Po skończeniu zabawy osoba prowadząca pyta:

- Czy gracie w gry logiczne – planszowe, komputerowe lub inne?
- Jakie znacie przykłady gier logicznych? Na czym te gry polegają?

Osoby uczestniczące odpowiadają i podają przykłady. Osoba prowadząca może podsumować tę część mówiąc, że jest wiele rodzajów gier, a gry logiczne są jednym z nich. Wymagają one od graczy najczęściej umiejętności logicznego myślenia i spostrzegawczości, rzadziej natomiast – refleksu, sprawności fizycznej czy zdolności manualnych (czyli np. umiejętności konstruowania). Znane gry logiczne to np. szachy, sudoku¹ albo układanie pasjansa.

2. Zagrajmy - gimnastyka mózgu (20 minut)

Osoba prowadząca proponuje teraz zagranie w różne gry logiczne, a potem podzielenie się wrażeniami.

Najpierw prezentuje po kolei wybrane wcześniej gry (pokazuje grę i jej tytuł) i króciutko omawia ich zasady (co jest celem gry, ile osób może w nią grać), w tym również 2 wersje gry Ubongo². Proponuje, aby uczestnicy dobrali się w zespoły i zegrali w te gry, w które jeszcze nie grali. Zanim przystąpią do rozgrywki, osoby uczestniczące powinny dla pewności przeczytać dokładnie zasady. Uczestnicy dobierają się w zespoły i grają w wybrane gry.

3. Trening szarych komórek (15 minut)

Osoba prowadząca pyta osoby uczestniczące o ich wrażenia. Jak im się grało? Co było fajnego w danej grze? Czy zasady były jasne? Czy osoby musiały wysilać „szare komórki” podczas gry? Czy to było dla nich przyjemne, czy może męczące?

¹ Łamigłówka, której celem jest wypełnienie diagramu 9 × 9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3 × 3 (zwanym „blokami” lub „podkwadratami”) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9.”, źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Sudoku>

² Ciekawostka: słowo “ubongo” w języku suahili (język z rodziny bantu używany w Afryce Środkowej i Wschodniej, np. w Tanzanii, Kenii, Ugandzie) oznacza mózg.

Następnie pyta, czy można jakoś poprawić swoje wyniki w grach logicznych? Czy istnieją na to sposoby? Osoby uczestniczące dzielą się pomysłami.

Osoba prowadząca podsumowuje wypowiedzi i podkreśla, że ważne jest przede wszystkim ćwiczenie: granie, próbowanie i niepoddawanie się, gdy coś nie wychodzi. Warto też pamiętać, że dla sprawnego działania mózgu potrzebny jest tlen, który dostarczamy przez ruch, ćwiczenia fizyczne i przebywanie na świeżym powietrzu. Bo choć mózg stanowi tylko 2% masy ciała, to pochłania 20% tlenu i energii!

Wspólnie można obejrzeć krótką, 4-minutową animację pt. "Jak działa mózg":

https://www.youtube.com/watch?v=_waW5Tan0xs

4. **Prawda-falsz** (10 min)

Na koniec osoba prowadząca proponuje krótką zabawę „**prawda-falsz**”, która ćwiczy logiczne myślenie, refleks i jednocześnie dotlenia mózg, bo w jej trakcie trzeba się ruszać i dużo się śmiać.

Osoby uczestniczące stają naprzeciw prowadzącego. Osoba prowadząca czyta zdania, a zadaniem osób uczestniczących jest jak najszybciej zdecydować, czy dane zdanie jest prawdziwe (wtedy podnieść obie ręce do góry) czy fałszywe (klasnąć w dłonie).

- Osiem to mniej niż dziewięć
- Siedem to mniej niż cztery
- Trzy + dwa = pięć
- Trójkąt ma cztery kąty
- Wiertarka wierci
- Mikser pierze
- Osioł ma cztery nogi, a papuga pięć

Po zabawie osoba prowadząca dziękuje za udział w zajęciach i zachęca do grania w gry logiczne oraz do dotleniania swojego mózgu poprzez ruch, ćwiczenia fizyczne i śmiech.

Autorka: Sylwia Żółkiewska

Scenariusz powstał w ramach akcji „BOOM2! Na komiksy i gry planszowe w bibliotece”, realizowanej we współpracy wydawnictwa Story House Egmont Sp. z o.o. i Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.