

# Chcę samemu !

wychowanie, edukacja, pedagogika  
Montessori

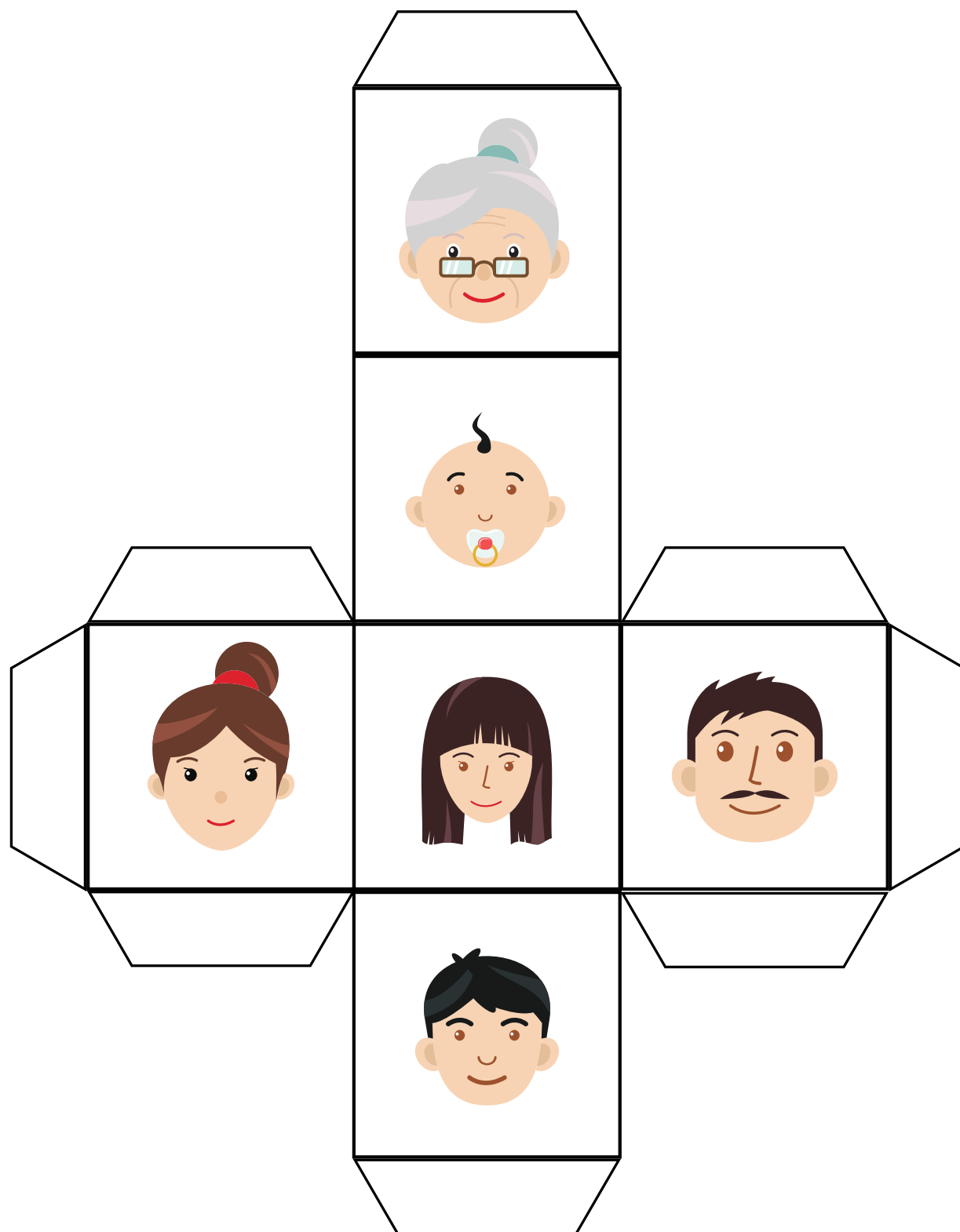
## Rodzinne gry



# Rodzinna kostka

Wytnij kostkę i złoż ją. Następnie każdy z uczestników rzuca kostką, nazywa wyrzuconą osobę (podaje imię, np. Mama Hania, Dziadek Zbyszek, Brat Michał itp) i wymienia 5 cech jej charakteru.

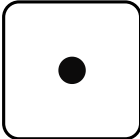
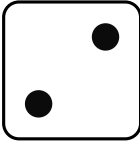




# Rodzinna kostka



# RZUĆ I WYKONAJ

## Pierwsza runda

Każdy z uczestników pokazuje, bez wypowiadania słów, sytuację według kodu: wybiera osobę, czynność oraz przedmiot, np. Mama gotuje zupę. Po odgadnięciu przez resztę wszystkich elementów wpisujemy to do tabeli. Gdy tabela jest uzupełniona można przejść do drugiej rundy gry (opis na kolejnej stronie).

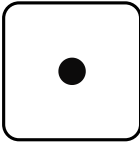
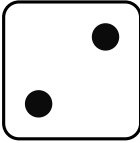




	OSOBA	CZYNNOŚĆ	PRZEDMIOT
			
			
			
			
			
			

# RZUĆ I WYKONAJ

## Druga runda

Gdy tabela jest już uzupełniona, każdy z uczestników rzuca kostką do gry 3 razy i pokazuje działanie, które wyszło według kodu.

Przykład: 1 rzut(osoba) - tata, 2 rzut(czynność) -piecze, 3 rzut (przedmiot) - trawnik. Zadaniem reszty jest odgadnięcie, co jest pokazywane.

	OSOBA	CZYNNOŚĆ	PRZEDMIOT
			
			
			
			
			
			

# JESTEŚ JAK...

Każdy z uczestników losuje po jednej kartce z osobą oraz jednej kartce ze zdjęciem zwierzęcia. Następnie, jej zadaniem jest zastanowić się, jakie wspólne cechy posiada wylosowana przez nią osoba oraz zwierzę. Karty należy wyciąć i ułożyć podpisem/obrazkiem do dołu.

## Karty z osobami

MAMA

TATA

SYN

CÓRKA

BABCIA

DZIADEK

CIOCIA

WUJEK

# Karty ze zwierzętami

