

Zygzak

instrukcja



PRACOWNIA
NAUKI i PRZYGODY

Zygzak- informacje o produkcji



20-60 minut



6-12 osób



Obszar gry około 25m²

Opis produktu

Zygzak to gra składająca się z sześciu podstawek i dwóch krokiek wykonanych z drewna. Dwie podstawki są mniejsze (23x31 cm), cztery większe (32x31 cm). Jedna krokiewka ma 140 cm, druga 170 cm.



Przykładowe rozłożenie podstawek



Poprawne użytkowanie

Produkt może być łatwopalny - używać i przechowywać z dala od ognia.

Dodatkowe wymagania

Dzieci powinny korzystać z Zygza pod opieką dorosłych.

Pielęgnacja i konserwacja

W przypadku zabrudzenia wyczyścić powierzchnię podstawek lub krokiek ciepłą wodą. Można użyć niewielkiej ilości płynu do mycia naczyń.



Złożony zestaw Zygza

Zygzak - propozycje wykorzystania

Uwagi ogólne

1. Zestaw Zygzak może być wykorzystywany w szkoleniach, ćwiczeniach grupowych, integracji lub zabawie.
2. Zestaw szczególnie polecamy grupom pracującym nad zagadnieniami komunikacji, ról w zespołach zadaniowych, zaangażowania lub wymiarami przywództwa. Dzieci, z pomocą zestawu, mogą ćwiczyć koordynację, komunikację i działania prowadzące do wspólnego celu.
3. Uczestnik powinien mieć dobrowolność brania udziału w ćwiczeniach w myśl zasady challenge by choice (wyzwanie z wyboru).
4. Za pomocą zestawu można przeprowadzać działania o różnym stopniu trudności. Możliwe jest dokupienie elementów pozwalających na rozszerzenie gry.



Zastosowanie

Zestaw można wykorzystywać do wielu różnych ćwiczeń, zarówno zorientowanych na aktywność fizyczną (dla małych dzieci) jak i na symulację (dorośli).

Podłoże

Zygza można używać zarówno w pomieszczeniach jak i na wolnym powietrzu. Podstawki można ustawiać na nierównym lub niestabilnym podłożu, aby podnieść poziom trudności gry.

Fabula

„Przed Wami rozciąga się bagno, na którym tylko gdzieś tam znajdują się małe stabilne kamienie. Waszym zadaniem jest przejść na drugą stronę bagna wykorzystując do tego celu tylko dwie deski, które można użyć do konstrukcji prowizorycznych mostów pomiędzy wysepkami. Deski tworzące most nie mogą dotykać bagna, bo zatoną. Co gorsza ciągle słychać jakieś dziwne dźwięki dochodzące z bagna - lepiej się pośpieszcie! Tylko dzięki współpracy i dobrej organizacji wszyscy bezpiecznie dotrzecie na drugi brzeg.”

Cel i zasady gry

Celem gry jest bezpieczne dotarcie uczestników na drugą stronę bagna. Żeby to osiągnąć uczestnicy mogą wykorzystywać kamienie wystające z bagna (podstawki) i krokiewki. Krokiewki nie mogą wpaść do bagna, bo zatoną - dzieje się tak, gdy jeden z uczestników upuści krokiewkę lub zsunie się na z podstawki. Jeśli uczestnik spadnie z kamienia odpada z gry lub wraca do początku (zależy co jest celem trenera).



Wskazówki dla trenera

Zadaniem trenera jest takie wymierzenie odległości między kamieniami, aby możliwe było przejście z jednego na drugi przy użyciu desek z zestawu. Podczas gry uczestnicy odkrywają, że nie jest możliwe przejście z kamienia na kamień przy użyciu jednej deski (patrz ostatni ruch). Jeśli chcesz wprowadzić presję czasu, określ czas, w jakim wszyscy uczestnicy muszą przejść przez bagno.

Uwagi dla trenera

Dzieci uczą się przez zabawę, naśladowanie i powtarzanie działań, dlatego warto modelować poziom trudności ćwiczeń z Zygzaikiem tak, aby nie generował on frustracji (chyba, że praca z frustracją lub porażką jest celem trenera). Lepiej jest zastosować prosty wariant zabawy z Zygzaikiem i powtórzyć go – niż zniechęcić dzieci do wspólnej pracy zbyt trudnym zadaniem.

Warianty

W przypadku większej grupy kilku uczestnikom (2-4) można zasłonić oczy. Tworzy to zupełnie nowy wymiar gry - powoduje, że niewidzący uczestnicy cały czas muszą „być zaopiekowani” i prowadzeni przez innych.

Innym wariantem jest wyznaczenie osób (2-3), które nie mogą odzywać się podczas gry. Ten wariant polecamy szczególnie grupom z silnym liderem lub osobą przejmującą inicjatywę w większości ćwiczeń. Brak możliwości mówienia utrudni przejście inicjatywy.

Kolejnym wariantem jest zbieranie skarbów z kamieni. Na każdym kamieniu umieszczamy jedną rzecz, którą uczestnicy muszą zanieść na drugą stronę bagna. Dla utrudnienia

Propozycje podsumowania

Poniżej przedstawiamy kilka pytań, które mogą Ci pomóc w przygotowaniu podsumowania zygzaka i przeniesienia doświadczenia z gry na życie codzienne uczestników.

- 1.** Co było największym problemem, jakiego doświadczyliście podczas tej gry?
- 2.** Co myśleliście o grze zanim w nią zagraлиście, a co myślicie teraz?
- 3.** Co pomogło osiągnąć Wam cel? / Co przeszkodziło w osiągnięciu celu?
- 4.** Jak się czuliście z zawiązanymi oczami? Jak trudne doświadczenie to dla Was było?
- 5.** Jak się czuliście nie mogąc nic powiedzieć? Jak trudne doświadczenie to dla Was było?
- 6.** Jak można zastosować na co dzień to, czego się nauczyliście podczas tej gry?
- 7.** Jakie analogie widzicie między doświadczeniem z tej gry, a waszym codziennym życiem?

Gwarancja

Gwarancja na zestaw Zygzak wynosi 12 miesięcy.

Wyciąg z Regulaminu Sklepu Internetowego Pracowni Nauki i Przygody:

„Gwarancja:

Na niektóre towary, sprzedawane za pośrednictwem strony internetowej, udzielana jest gwarancja, której czas trwania podany jest na stronie odpowiedniego towaru. Zasięg terytorialny gwarancji obejmuje terytorium Polski, o ile nic innego nie zostało zastrzeżone na stronie odpowiedniego produktu. Gwarancja obejmuje części oraz robociznę. Gwarancja nie ma jednak zastosowania w przypadku problemów spowodowanych przez zaniedbanie, uszkodzenie lub nieprawidłowe użytkowanie towaru przez internautę. Sklep Internetowy Pracowni Nauki i Przygody zaleca przestrzeganie instrukcji użytkowania i naprawy.

Naprawa towaru w trakcie okresu gwarancyjnego
Jeśli towar należący do internauty okaże się wadliwy w trakcie okresu gwarancyjnego, należy skontaktować się ze Sklepem Internetowym Pracowni Nauki i Przygody. Po obejrzeniu towaru przez pracownika Sklepu Internetowego Pracowni Nauki i Przygody, który w szczególności sprawdzi, czy towar podlega gwarancji, zostanie on poddany naprawie lub zostanie wymieniony zgodnie ze standardową procedurą. Jeżeli przyczyna usterki mieści się w zakresie gwarancji, a towaru nie można naprawić ani wymienić na identyczny lub równoważny, wartość towaru zostanie internaucie zwrócona w formie pieniężnej. We wszystkich przypadkach, gdy usterka mieści się w ramach gwarancji, zostanie przedstawione internaucie najkorzystniejsze rozwiązanie (wymiana uszkodzonej części, wymiana towaru lub zwrot kosztów).”

Wasze pomysły i inspiracje

Opracowujesz swoje własne ćwiczenia i zadania z Zygzakiem?

Masz uwagi lub wskazówki do ich stosowania?

Podziel się z nami swoimi pomysłami i refleksjami!

Pisz na: **pracownia@naukaprzygoda.edu.pl**



**PRACOWNIA
NAUKI i PRZYGODY**

Pracownia Nauki i Przygody
www.naukaprzygoda.edu.pl