

20 POMYSŁÓW NA AKTYWNA ZABAWĘ

Gry i zabawy klockami rehabilitacyjnymi

Ruch, równowaga, koordynacja
i kreatywne budowanie



**Dla przedszkoli, szkół, sal SI, placówek
terapeutycznych, animatorów i rodziców**

ZACZNIJ OD POMYSŁU

Jeden zestaw. Wiele sposobów zabawy.

Klocki piankowe to duże, miękkie bryły do układania, przenoszenia i organizowania aktywności ruchowych. W ofercie spotkasz również nazwy „klocki rehabilitacyjne” i „kształtki rehabilitacyjne”. O sposobie użycia zawsze decydują przeznaczenie konkretnego elementu oraz wskazówki producenta.

Ten sam zestaw klocków piankowych może dziś stać się torem przeszkód, jutro zamkiem, a po zabawie miejscem odpoczynku. W poradniku znajdziesz 20 pomysłów, które możesz zmieniać wraz z dziećmi, bez skomplikowanego scenariusza.

DOPASUJ ZABAWĘ DO SWOJEJ GRUPY

Podane czasy są orientacyjne. Wybierz długość rundy, liczbę uczestników i trudność według wieku, sprawności, dostępnej sali oraz zaleceń dla zestawu. Najmłodszym proponuj krótkie zadania przy podłodze i bliską pomoc dorosłego.

ZNAJDŹ POMYSŁ**Ruch i tory przeszkód**

zabawy 01-05

s. 04-06**Równowaga i koordynacja**

zabawy 06-09

s. 07-09**Budowanie i kreatywność**

zabawy 10-13

s. 10-12**Zabawy grupowe**

zabawy 14-16

s. 12-13**Zabawy z piłką**

zabawy 17-18

s. 14-15**Spokojne zakończenie**

zabawy 19-20

s. 16

PRZED PIERWSZĄ RUNDĄ

Dobra zabawa zaczyna się od bezpiecznego układu.

Miękka pianka nie zastępuje stabilnej konstrukcji i nadzoru.

1**Sprawdź przeznaczenie**

Do chodzenia i siadania wybieraj wyłącznie elementy, dla których producent przewiduje takie użytkowanie. Kłosek konstrukcyjny nie musi być podestem.

2**Przygotuj przestrzeń**

Usuń twarde przedmioty z trasy. Zostaw wolne dojścia, miejsce na zejście oraz odstępy między dziećmi. Powierzchnie powinny być suche i nieśliskie.

3**Buduj nisko i stabilnie**

Każda podstawa opiera się na podłodze. Sprawdź, czy elementy nie przesuwają się i nie przewracają. Nie rób luźnych dachów ani wiszących mostów.

4**Pokaż zadanie i asekuruj**

Dorosły demonstruje ruch i pozostaje blisko trudniejszych stacji. Na danym odcinku toru ćwiczy jedna osoba; pozostali czekają poza trasą.

5**Daj wybór i czas**

Dziecko może ominąć przeszkodę, poprosić o dłoń lub odpocząć. Przerwij zabawę, gdy pojawia się ból, silny lęk, zmęczenie lub utrata kontroli ruchu.

6**Zadbaj o stan zestawu**

Sprawdź szwy, pokrowce i rdzeń. Uszkodzone elementy odłóż. Czyść i przechowuj klocki zgodnie z zaleceniami producenta.

PORADNIK ZABAW, NIE PLAN TERAPII

Opisane aktywności są propozycjami edukacyjnymi. Nie przypisujemy klockom działania leczniczego. W rehabilitacji i zajęciach SI dobór kształtek oraz przebieg ćwiczeń ustala specjalista.



01 Piankowy tor przeszkód

10-15 min / pojedynczo

Potrzebujesz: 4-6 różnych kształtek, niski podest lub schody, klin, stabilny łuk, materac.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw trasę: wejście na niski podest, przejście po szerokim elemencie, spokojne zejście na materac, przekroczenie płaskiej przeszkody, przejście na czworakach przez łuk i slalom.
2. Pokaż całą trasę. Dziecko przechodzi ją bez pośpiechu, a kolejna osoba rusza, gdy poprzednia opuści pierwszą stację. Przy wejściu i zejściu stój blisko.
3. Po jednej próbnej rundzie zapytaj, co było łatwe. Przetaw tylko jeden element i powtórz przejście 2-3 razy.

Wariant: Łatwiej: 3 stacje na poziomie podłogi. Trudniej: zmiana kierunku lub niski przeskok na wolny materac, jeśli dziecko jest na to gotowe. Bez skakania z podestów.

Co rozwija: koordynację, równowagę, motorykę dużą i planowanie ruchu.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Każda stacja powinna mieć jasny początek i koniec. Omijanie trudnego fragmentu jest dozwolone.

02 Nie dotykaj podłogi

5-8 min / pojedynczo

Potrzebujesz: 4-6 płaskich, szerokich elementów dopuszczonych do stawiania; materac.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ułóż krótką ścieżkę z elementów stykających się bokami. Opowiedz, że podłoga jest rzeką, a klocki kamieniami.
2. Dziecko przechodzi na drugi brzeg, stawiając całą stopę. Po zejściu wraca obok trasy, aby nie spotkać kolejnej osoby na klockach.
3. Powtórz przejście, pozwalając dziecku wskazać kolejny krok. Gdy zejdzie na podłogę, wraca na najbliższy element i kontynuuje.

Wariant: Łatwiej: pomoc dłonią i brak odstępów. Trudniej: małe przerwy możliwe do pokonania krokiem; bez wymuszania skoków.

Co rozwija: równowagę, ocenę odległości i planowanie ruchu.

03 Piankowe wyspy

5-8 min / mała grupa

Potrzebujesz: Kilka płaskich klocków w różnych kolorach; wolna przestrzeń.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Rozłóż wyspy tak, aby dzieci mogły swobodnie przechodzić między nimi. Każdy uczestnik ma własne miejsce.
2. Dzieci spacerują po sali. Na hasło „wyspa” zatrzymują się przy najbliższym elemencie lub wchodzi na niego, jeśli jest do tego przeznaczony.
3. W kolejnych rundach dodaj warunek: czerwony kolor, kostka albo największy element. Po wyborze wspólnie sprawdźcie odpowiedź.

Wariant: Łatwiej: samo dotknięcie wyspy. Trudniej: połącz kolor i kształt. Gdy zabierasz wyspę, ustal pary przy dużych elementach; bez przepychania i eliminacji.

Co rozwija: koordynację, orientację w przestrzeni i współpracę.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Wybieraj płaskie, stabilne wyspy. Rozstaw je tak, aby dzieci mogły zmieniać kierunek bez zderzania się.

04 Wyścig przez przeszkody

8-12 min / dwa zespoły

Potrzebujesz: Dwa podobne, krótkie tory z niskich klocków; dwa materace.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Przygotuj równoległe trasy: obejście kostki, przekroczenie płaskiego elementu i dojście do materaca. Zostaw między torami wolny pas.
2. Pokaż poprawne przejście. Po jednej osobie z każdego zespołu wykonuje zadanie, wraca obok toru i daje znak następnej.
3. Wspólnym celem jest przejście całej grupy bez pominięcia stacji. Przy młodszych dzieciach nie mierz czasu.

Wariant: Łatwiej: jeden tor i wspólny cel. Trudniej: starsze dzieci porównują płynność własnych przejść, zachowując te same zasady.

Co rozwija: motorykę dużą, koordynację i współpracę.

05 Slalom między klockami

5-8 min / pojedynczo

Potrzebujesz: 4-5 kostek ustawionych w linii; opcjonalnie miękka piłka.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw klocki z odstępem pozwalającym na szeroki skręt. Wyznacz początek i koniec trasy.
2. Dziecko idzie zygzakiem, omijając kolejne elementy. Na końcu zatrzymuje się, a wraca wolnym pasem obok.
3. W następnej rundzie zaproponuj chód na czworakach albo prowadzenie piłki dłonią. Za każdym razem najpierw pokaż sposób ruchu.

Wariant: Łatwiej: 3 klocki i szerokie odstępy. Trudniej: prowadzenie piłki stopą lub spokojny trucht po opanowaniu trasy.

Co rozwija: koordynację, motorykę dużą i kontrolę kierunku ruchu.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

W każdej rundzie ćwiczy tylko jedna osoba na torze. Powrót i miejsce oczekiwania wyznacz poza drogą innych dzieci.



06 Piankowy most

5-8 min / pojedynczo

Potrzebujesz: 3-4 niskie, szerokie prostopadłościany przeznaczone do chodzenia.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ułóż elementy bok przy boku, bez szczelin i bez nadbudowy. Każdy klocek opiera się całą podstawą na podłodze.
2. Dziecko wchodzi z jednego końca, przechodzi wolno po całej długości i schodzi na materac. Prowadzący idzie obok.
3. W drugiej rundzie zaproponuj ręce na boki albo trzymanie lekkiej zabawki. Zmieniaj tylko jedno zadanie naraz.

Wariant: Łatwiej: krótszy most i podanie dłoni. Trudniej: przejście bokiem albo lekki woreczek na głowie, jeśli nie utrudnia widzenia.

Co rozwija: równowagę, koordynację i kontrolę postawy.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Most to nazwa zabawy. Nie buduj wiszącego pomostu z elementu położonego na dwóch kostkach.

07 Ścieżka równowagi

5-8 min / pojedynczo

Potrzebujesz: Płaski materac, szeroki niski podest i łagodny klin.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ułóż trasę z trzech różnych powierzchni. Wszystkie elementy muszą być dopuszczone do wchodzenia i stabilne pod obciążeniem.
2. Dziecko przechodzi z materaca na podest, schodzi, a następnie pokonuje klin. Przed zmianą powierzchni robi krótką pauzę.
3. Po rundzie poproś, aby opowiedziało, gdzie zrobiło mały krok, a gdzie musiało zwolnić. Powtórz trasę w tym samym kierunku.

Wariant: Łatwiej: tylko płaskie elementy. Trudniej: drobne różnice wysokości lub szerokości zgodne z możliwościami dziecka.

Co rozwija: równowagę, koordynację i dostosowanie ruchu do podłoża.

08 Wejdz, obróć się, zejdz

4-6 min / pojedynczo

Potrzebujesz: Jeden szeroki, niski podest oraz materac.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Pokaż wejście i zejście. Dziecko staje na środku podestu, a prowadzący pozostaje obok.
2. Poproś o powolny obrót, następnie proste zadanie: klaśnij trzy razy albo podnieś ręce. Dziecko spokojnie schodzi.
3. Powtórz 3-4 razy, zmieniając polecenie. Daj czas na stabilne ustawienie stóp przed następnym ruchem.

Wariant: Łatwiej: obrót i polecenie na materacu. Trudniej: płytki przysiad. Stanie na jednej nodze zacznij na podłodze.

Co rozwija: równowagę, koordynację i motorykę dużą.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Najpierw stabilna pozycja, potem zadanie. Podawaj dłoń, gdy dziecko potrzebuje wsparcia, i obniż trudność przy niepewności.



09 Przenieś skarb

5-8 min / pojedynczo

Potrzebujesz: Krótka ścieżka z płaskich klocków, lekki woreczek lub zabawka, koszyk.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw koszyk za końcem ścieżki. Wręcz dziecku lekki przedmiot, który mieści się w dłoniach i nie zasłania stóp.
2. Dziecko przechodzi po elementach, zatrzymuje się na końcu, schodzi i odkłada skarb do koszyka.
3. Jeżeli przedmiot spadnie, dziecko zatrzymuje się. Dorosły podaje go ponownie albo pomaga bezpiecznie zejść po skarb.

Wariant: Łatwiej: skarb w jednej dłoni i pomoc drugą. Trudniej: obie dłonie trzymają miękką piłkę lub przejście bokiem.

Co rozwija: równowagę, koordynację i planowanie ruchu.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Dobierz skarb tak, aby dziecko widziało drogę. Możesz zakończyć rundę wspólnym liczeniem zebranych przedmiotów.



10 Zbuduj własny zamek

10-15 min / 2-4 dzieci

Potrzebujesz: 8-12 kostek, prostopadłościanów i klinów; opcjonalnie stabilny łuk.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustalcie, co powstanie: zamek, dom, statek lub baza. Dzieci wybierają miejsce wejścia i klocki do ścian.
2. Najpierw zbudujcie szeroką podstawę. Dopiero potem dodajcie niskie wieżyczki i dachy z klinów, kontrolując stabilność.
3. Dzieci opowiadają o konstrukcji i przydzielają jej funkcje. Na koniec wspólnie rozkładają budowlę, zdejmując górne elementy.

Wariant: Łatwiej: wspólna niska ściana. Trudniej: zamek z dwoma wejściami albo budowa przy ograniczonej liczbie klocków.

Co rozwija: kreatywność, planowanie, komunikację i współpracę.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Budowla służy do układania i zabawy obok. Nie pozwalaj wchodzić na ściany ani siadać na luźnych dachach.

11 Najwyższa wieża

6-10 min / 2-3 dzieci

Potrzebujesz: 5-8 szerokich klocków; wolny obszar do budowania.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Wybierzcie płaskie elementy i ustalcie niski limit wysokości, zgodny z produktem i zasięgiem rąk dzieci.
2. Dzieci dobierają podstawę i dokładają po jednym klocku. Po każdym ruchu odsuwają dłonie i sprawdzają równowagę konstrukcji.
3. Policzcie razem 10 sekund. Jeśli wieża się utrzyma, porównajcie ją z innym układem tych samych klocków.

Wariant: Łatwiej: 3 elementy. Trudniej: ogranicz liczbę części i szukajcie stabilniejszego ustawienia; nie podnoś limitu wysokości.

Co rozwija: kreatywność, planowanie i współpracę.

12 Zbuduj według instrukcji

6-10 min / pary lub mała grupa

Potrzebujesz: 4-6 kształtek o wyraźnie różnych kolorach i formach.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw klocki przed dziećmi. Najpierw wspólnie nazwijcie ich kolory i kształty, aby polecenia były zrozumiałe.
2. Podawaj po jednym kroku: „Połóż niebieski prostokąt. Ustaw obok żółtą kostkę. Na prostokacie połóż czerwony klin”.
3. Po zakończeniu porównajcie układ z opisem. W drugiej rundzie jedno dziecko zostaje prowadzącym i wydaje krótkie polecenia.

Wariant: Łatwiej: 2 kroki z pokazaniem. Trudniej: 3 polecenia zapamiętane przed budową albo określenia „przed”, „za”, „obok”.

Co rozwija: koordynację, kreatywność, współpracę i rozumienie instrukcji.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Wieżę rozbieraj od góry. W instrukcjach używaj tych samych nazw kolorów i kształtów, które ustaliliście na początku.

13**Co możemy z tego zbudować?****8-12 min / 2-4 dzieci****Potrzebujesz:** Dokładnie 6 różnych klocków piankowych.**JAK SIĘ BAWIĆ**

1. Rozłóż sześć kształtek i poproś dzieci o pierwszy pomysł: pojazd, zwierzę, mostek dla zabawki lub dom.
2. Daj kilka minut na budowę. Każde dziecko wyjaśnia, jaką rolę pełni wybrany element, np. klin jest dziobem statku.
3. Rozłóżcie konstrukcję i z tych samych części stwórzcie coś innego. Celem są 2-3 różne pomysły, nie szybkość.

Wariant: Łatwiej: prowadzący proponuje temat. Trudniej: wszystkie 6 elementów musi znaleźć zastosowanie w każdej budowlu.**Co rozwija:** kreatywność, komunikację i współpracę.**14****Budujemy razem****8-12 min / 3-6 dzieci****Potrzebujesz:** Zestaw lekkich klocków; wyznaczona przestrzeń wspólnej budowy.**JAK SIĘ BAWIĆ**

1. Grupa wybiera wspólny cel, np. niską bazę dla zabawek. Każde dziecko wybiera jeden klocek.
2. Ustal kolejność. Przed dołożeniem elementu dziecko mówi, gdzie chce go umieścić, a grupa uzgadnia rozwiązanie.
3. Po pierwszej rundzie dzieci dobierają kolejny klocek. Kończycie, gdy konstrukcja spełni ustalony cel, i oglądacie efekt.

Wariant: Łatwiej: prowadzący pomaga wskazać miejsce. Trudniej: grupa planuje układ przed pierwszą rundą i wprowadza jedną wspólną zmianę.**Co rozwija:** współpracę, cierpliwość, komunikację i kreatywność.**WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO**

Ustalcie kolejność i wspólny cel. Daj każdemu dziecku możliwość dołożenia klocka i opowiedzenia o swoim pomysle.

15 Piankowy labirynt

8-12 min / pojedynczo lub pary

Potrzebujesz: 6-10 dużych elementów do ustawienia na podłodze.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw niskie ściany wyznaczające szerokie przejścia. Start i metę zaznacz dwoma różnymi kolorami.
2. Dziecko spaceruje trasą i szuka wyjścia. Przy jednym zakręcie dodaj proste zadanie: klaśnij albo dotknij zielonej kształtki.
3. Po przejściu dziecko może poprowadzić kolegę słowami. Zmieniaj jeden zakręt, aby kolejna runda była nową zagadką.

Wariant: Łatwiej: jedna droga bez ślepych uliczek. Trudniej: jeden ślepy zaułek i dwa zadania; przejście zawsze z otwartymi oczami.

Co rozwija: motorykę dużą, planowanie i współpracę.

16 Kolorowa misja

4-7 min / mała grupa

Potrzebujesz: Klocki w 3-4 kolorach i kilku kształtach.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Rozłóż elementy i nazwijcie ich cechy. Poproś dzieci, aby pokazały przykładową kostkę, walec i klin.
2. Wydawaj krótkie polecenia: „Stań przy czerwonym”, „Dotknij niebieskiego”, „Znajdź walec”. Dzieci podchodzą spokojnie.
3. Po kilku rundach zaproś uczestnika do wymyślenia misji dla grupy. Daj czas na obejrzenie klocków przed ruchem.

Wariant: Łatwiej: dwa kolory i wskazanie dłonią. Trudniej: „Znajdź żółtą kostkę” albo „Dotknij dwóch różnych kształtów”.

Co rozwija: koordynację, orientację w przestrzeni i współpracę.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Nie wymagaj biegania. Spokojny marsz i polecenia podawane po jednym ułatwiają udział dzieciom o różnych możliwościach.



17 Piankowy bowling

8-12 min / pojedynczo lub pary

Potrzebujesz: 3-5 krótkich, stabilnych walców lub kostek; lekka miękka piłka.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Ustaw kręgle na podłodze, poza drogą przechodzenia. Wyznacz linię toczenia w niewielkiej odległości od celu.
2. Dziecko z siadu, klęku lub niskiej pozycji toczy piłkę po podłodze. Pozostali czekają z boku, poza torem piłki.
3. Po zatrzymaniu piłki wspólnie policzcie przewrócone elementy. Prowadzący daje znak do zbierania i ustawienia kolejnej rundy.

Wariant: Łatwiej: większa piłka, bliższy start i jeden kręgiel. Trudniej: odsuń linię startu lub wybierz wskazany kolor jako cel.

Co rozwija: koordynację, motorykę dużą i współpracę.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Wystarczy punkt za każdy przewrócony klocek. Nie rzucaj piłką w twarz ani w elementy stojące nad dziećmi.



18 Piłka przez tunel

6-10 min / pary

Potrzebujesz: Stabilny łuk piankowy z własną podstawą, miękka piłka; materac.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Postaw łuk na podłodze. Upewnij się, że piłka przechodzi przez otwór swobodnie, a sam tunel nie wymaga luźnego dachu.
2. Dzieci siadają po obu stronach i przetaczają piłkę do partnera. Po każdym podaniu czekają, aż druga osoba będzie gotowa.
3. Za tunelem połóż płaski znacznik celu. Dzieci próbują tak dobrać siłę, aby piłka zatrzymała się w jego pobliżu.

Wariant: Łatwiej: krótka odległość i duża piłka. Trudniej: dłuższe podanie lub dwa tunele w jednej linii, ustawione stabilnie.

Co rozwija: koordynację wzrokowo-ruchową, motorykę dużą i współpracę.

WSKAZÓWKA PROWADZĄCEGO

Bez łuku wyznacz bramkę dwiema kostkami bez poprzeczki. Nie układaj luźnego klocka nad głową lub rękami dziecka.



19 Piankowa baza

8-12 min / 2-4 dzieci

Potrzebujesz: Kilka prostokątów, płaski materac i książka lub maskotka.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Zbudujcie niski obrys bazy w kształcie litery U. Zostawcie szerokie wejście, otwarty dach i widoczność wnętrza.
2. Dzieci wybierają miejsce do siedzenia i zapraszają maskotki. Prowadzący proponuje krótką opowieść lub spokojną rozmowę.
3. Po kilku minutach zapytaj, czy uczestnicy chcą zmienić układ. Dziecko może w każdej chwili wyjść z bazy.

Wariant: Łatwiej: sam materac i dwa boki. Trudniej: wspólnie podzielona przestrzeń do czytania i zabawy figurkami.

Co rozwija: kreatywność, współpracę i komunikowanie potrzeb.

To miejsce zabawy i odpoczynku. Nie zastępuje terapii i nie służy do zamykania dziecka lub ograniczania mu wyjścia.

20 Strefa odpoczynku

5-8 min / indywidualnie lub grupa

Potrzebujesz: Materace, niskie elementy do siedzenia; opcjonalnie książka i spokojna muzyka.

JAK SIĘ BAWIĆ

1. Po aktywnej zabawie zaproś dzieci do przygotowanego kącika. Każde wybiera wygodny siad lub położenie na materacu.
2. Przeczytaj krótką opowieść albo poproś o zauważenie dźwięków w sali. Dzieci mogą spokojnie oddychać w swoim rytmie.
3. Zakończ prostym pytaniem: „Która zabawa podobała ci się najbardziej?”. Daj czas na przeciągnięcie się i powolne wstanie.

Wariant: Łatwiej: krótki odpoczynek bez muzyki. Inaczej: wspólne oglądanie książki, cicha opowieść lub chwila bez rozmowy.

Co rozwija: rozpoznawanie zmęczenia, komunikowanie potrzeb i odpoczywanie po ruchu.

Nie wymagaj leżenia, zamykania oczu ani wstrzymywania oddechu. Dostosuj długość odpoczynku do grupy.

Z KSZTAŁTEK DO GOTOWEJ TRASY

Ułóż tor, który ma sens.

Połącz różne ruchy i zostaw miejsce na spokojne przejścia.

01**Zacznij od łatwego wejścia**

Pierwsza stacja pozwala zrozumieć zasady: spacer między kostkami albo przekroczenie płaskiego elementu.

02**Przeplataj rodzaje ruchu**

Po wejściu na niski podest zaplanuj zejście, potem slalom lub przejście na czworakach. Unikaj serii kilku trudnych stacji.

03**Zmiany wysokości wprowadzaj ostrożnie**

Wykorzystaj niski podest, łagodne schody lub klin, jeśli są przeznaczone do obciążania. Dopasuj wysokość do dziecka.

04**Wyznacz bezpieczne zakończenie**

Materac na końcu daje miejsce na spokojne zejście i zatrzymanie. Nie jest zaproszeniem do skakania z wysokiej konstrukcji.

05**Oddziel tor od powrotu**

Zostaw wolny pas obok trasy i miejsce oczekiwania. Dzieci nie wracają pod prąd, a dorośli ma dostęp do każdej stacji.

06**Zmieniaj jedną rzecz naraz**

Po próbie zmodyfikuj układ, kierunek albo zadanie. Zwiększaj trudność dopiero wtedy, gdy grupa radzi sobie swobodnie.

GOTOWY UKŁAD NA START

Slalom między 3 kostkami → wejście na niski podest → zejście na materac → przejście przez stabilny łuk → zatrzymanie na wolnym materacu. Najpierw pokaz i jedna runda próbna.

WYBIERZ AKTYWNOŚĆ WEDŁUG CELU

Każda zabawa angażuje inne umiejętności.

Zaznaczenia wskazują główne obszary aktywności, nie ocenę efektu terapii.

Zabawa	Równo- waga	Koordy- nacja	Motoryka duża	Kreaty- wność	Współ- praca
01. Piankowy tor przeszkód	●	●	●		
02. Nie dotykaj podłogi	●	●	●		
03. Piankowe wyspy		●	●		●
04. Wyścig przez przeszkody		●	●		●
05. Slalom między klockami		●	●		
06. Piankowy most	●	●	●		
07. Ścieżka równowagi	●	●	●		
08. Wejść, obróć się, zejść	●	●	●		
09. Przenieś skarb	●	●	●		
10. Zbuduj własny zamek			●	●	●
11. Najwyższa wieża				●	●
12. Zbuduj według instrukcji		●		●	●
13. Co możemy z tego zbudować?				●	●
14. Budujemy razem				●	●
15. Piankowy labirynt			●		●
16. Kolorowa misja		●	●		●
17. Piankowy bowling		●	●		●
18. Piłka przez tunel		●	●		●
19. Piankowa baza				●	●
20. Strefa odpoczynku					

Zabawa 20 służy przede wszystkim odpoczynkowi i zauważaniu własnego zmęczenia. Umiejętności społeczne, językowe i planowanie pojawiają się także w innych zadaniach, choć nie wszystkie mieszczą się w tej tabeli.

WYBIERAJ FUNKCJĘ, NIE TYLKO LICZBĘ

Jakie kształtki przydadzą się w sali?



Prostokąty i sześciiany

Podstawy budowli, niskie ściany i znaczniki tras. Jako podesty tylko wtedy, gdy producent dopuszcza wchodzenie.

Kliny, schody i rampy

Łagodne wejścia i zejścia oraz zmiany powierzchni. Zjazdy wyłącznie na elementach przeznaczonych do takiej zabawy.

Walce i półwałki

Kręgle, przeszkody do omijania oraz elementy konstrukcji. Pełny walec może się toczyć; nie zastępuje stabilnego podestu.

Łuki i tunele

Przejście na czworakach lub toczenie piłki. Wybieraj stabilne formy z własną podstawą zamiast luźnego dachu.

Materace i duże zestawy

Materace wyznaczają miejsca zejścia i odpoczynku. Zróżnicowany zestaw ułatwia przebudowę tras i pracę w kilku małych grupach.

Przed zakupem sprawdź wymiary, zalecany wiek, przeznaczenie, sposób czyszczenia i dostępną powierzchnię sali. Przykładowe kształty na zdjęciu są ilustracją, nie prezentacją konkretnego zestawu.

OD POMYSŁU DO CODZIENNEJ ZABAWY

Zbuduj własną przestrzeń do aktywnej zabawy.



Klocki piankowe dają możliwość tworzenia za każdym razem nowych tras, konstrukcji i zabaw. Z jednego zestawu przygotujesz tor przeszkód, ścieżkę równowagi, bazę, zamek lub miejsce do wspólnych aktywności.

Zobacz klocki piankowe Escasper

**Escasper.pl - wyposażenie dla przedszkoli, szkół,
gabinetów terapeutycznych i przestrzeni dla dzieci**

Kategoria klocków piankowych i kształtek rehabilitacyjnych:

escasper.pl/pl/c/Klocki-Piankowe/1200