



Rattles Set

Poznanwanie zależności przyczynowo-skutkowych poprzez chwyatanie, potrząsanie i przekładanie przedmiotów z ręki do ręki. Wspiera motorykę małą, różnicowanie dźwięków i swobodną eksplorację sensoryczną.

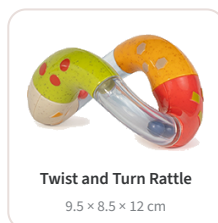
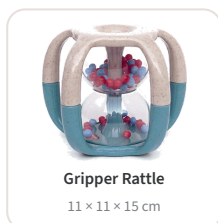
ZAWARTOŚĆ

6 grzechotek

RYNEK

Dom i edukacja

CO JEST W ZESTAWIE



CZEGO UCZĄ SIĘ DZIECI



Motoryka mała

Chwytać, trzymać, przekładać z ręki do ręki. Przesuwanie koralików liczydła i kręcenie ogonkiem myszki doskonałą chwyt pęsetkowy.



Przyczyna i skutek

Potrząsnąć i słyhać; przestać i cisza. Dziecko uczy się, że hałas jest jego dziełem.



Język

Głośno i cicho, szybko i wolno, więcej i jeszcze raz — słowa pojawiają się razem z czynnością.



Odkrywanie sensoryczne

Koraliki, które się przesypują, kółka, które się obracają, piłka, która się toczy. Sześć faktur, sześć dźwięków, sześć kolorów.



Wczesna matematyka

Koraliki przesuwają się po jednym. Liczenie zaczyna się jako rytm na długo, zanim stanie się liczbą.



Umiejętności społeczne

Toczenie Roller Rattle do kolegi i czekanie na jej powrót to pierwsza kolej, jaką bierze niemowlę.

TEMATY

Pierwsze dźwięki

Głośno i cicho

Moje ciało

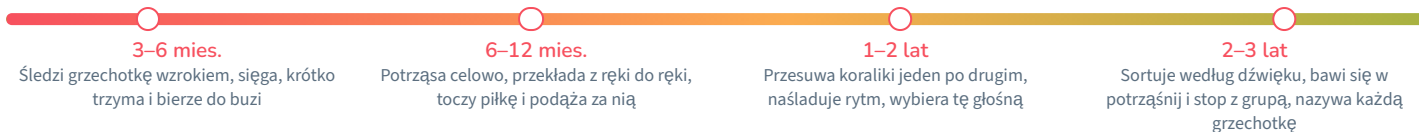
Kolory

Muzyka

Czekanie na swoją kolej



JEDEN ZESTAW, PIĘĆ LAT ZABAWY



CZTERY SPOSOBY UŻYCIA ZESTAWU



Samodzielne odkrywanie — 3–12 miesięcy

Jedną grzechotkę w zasięgu ręki na macie. Nic więcej w pobliżu. Dorosły nazywa to, co się dzieje, w chwili, gdy się dzieje.



Zabawa w parze z dorosłym — od 6 miesięcy

Potrząsnąć, stop, przetoczyć z powrotem. Dorosły trzyma rytm; dziecko uczy się włączać i czekać.



Mała grupa — 18 miesięcy–3 lata

Po jednej grzechotce w kręgu. Naśladowanie prowadzącego, dopasowywanie dźwięków, cisza.



Zabawa dostępna w sali

Przez cały tydzień umieszczać grzechotki w koszu skarbów lub na tacy w sali dla niemowląt. Co pewien czas wymieniać dwie grzechotki na dwie inne, aby podtrzymać zainteresowanie dzieci.

W PLACÓWCE



Bez małych elementów, bez baterii — bezpieczne podczas ząbkowania



Wystarczy przetrzeć; po braniu do buzi można przepłukać ciepłą wodą



Mieści się w jednej płytkiej tacy; sześć grzechotek dla sześciorga niemowląt lub jeden kosz



Sprawdza się jako zestaw sześciu lub rozdzielony po sali

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

- ☐ Czy dziecko kieruje wzrok w stronę grzechotki, gdy słyszy jej dźwięk, ale jej nie widzi?
- ☐ Czy dziecko potrząsa, aby wydać dźwięk, czy dźwięk pojawia się przypadkiem?
- ☐ Czy koralik przesuwają na każde słowo liczebnika, czy słowa wyprzedzają ruch?
- ☐ Czy grzechotka jest przekładana z jednej ręki do drugiej bez upuszczenia?
- ☐ Czy dziecko potrafi przestać potrząsać grzechotką na słowo „stop”, bez przytrzymywania jego dłoni przez dorosłego?
- ☐ Czy dziecko podaje grzechotkę innemu dziecku lub dorosłemu?

OBSZARY UCZENIA SIĘ

Rozwój fizyczny

Komunikacja i język

Rozwój osobisty, społeczny i emocjonalny

Poznawanie świata

Matematyka

Wyrażanie siebie przez sztukę

ROZBUDUJ ZESTAW

Ta sama rodzina pierwszego roku życia. Dodać je dla przyczyny i skutku oraz kolejnego kroku w wydawaniu dźwięków — albo połączyć z zestawem Shaker, Bird & Teddy, by uzyskać pełną tacę do sali niemowląt.



Magic Shaker



Crazy Eyed Bird



Roly Poly Teddy Bear



Roller Rattle (zapas)



1 Sięgnij i chwyć

3–8 mies.
1 dziecko + dorosły

POTRZEBUJESZ

Jedna grzechotka. Niemowlę leży na plecach lub siedzi z podparciem.

CO ROBIĆ

1. Trzymać grzechotkę około 20 cm od klatki piersiowej niemowlęcia, w jego polu widzenia.
2. Potrząsnąć raz. Przestać. Poczekać, aż oczy ją znajdą i ruszy się ręka.
3. Podsunąć ją do dłoni, która sięga. Pozwolić palcom zacisnąć się wokół niej.
4. Gdy upadnie, podnieść ją i zacząć od nowa. Trzy lub cztery rundy to jedna sesja.

CEL EDUKACYJNY

Sięganie Chwyt Śledzenie wzrokiem

Przyczyna i skutek

Łatwiej — Najpierw dotknąć grzechotką grzbietu dłoni, aby palce się rozwarły.

Trudniej — Podać ją nieco z boku, aby niemowlę musiało się obrócić i sięgnąć w poprzek.

OBSERWUJ

Czy sięgnięcie pojawia się przed potrząśnięciem, czy dopiero po nim? Niemowlę, które sięga na widok grzechotki, połączyło przedmiot z dźwiękiem.

2 Potrząśnij, stop, potrząśnij

6–18 mies.
1–2 dzieci + dorosły

POTRZEBUJESZ

Po jednej grzechotce dla każdego, także dla dorosłego.

CO ROBIĆ

1. Usiąść twarzą do dziecka. Potrząsać grzechotką i mówić „potrząsamy, potrząsamy, potrząsamy”.
2. Nagle przestać i powiedzieć „stop”. Znieruchomieć. Poczekać.
3. Gdy dziecko przestanie — nawet chwilę później — uśmiechnąć się i zacząć od nowa.
4. Zamienić się rolami: pozwolić dziecku prowadzić zabawę, a dorosły niech naśladowuje jego działania.

CEL EDUKACYJNY

Przyczyna i skutek Samokontrola Słuchanie

Czekanie na swoją kolej

Łatwiej — Kilka pierwszych razy delikatnie przytrzymać dłoń dziecka w bezruchu na słowo „stop”.

Trudniej — Dodać „cicho” i „głośno” jako trzecie i czwarte polecenie.

OBSERWUJ

Zatrzymanie jest trudniejsze niż rozpoczęcie. Dziecko, które zatrzymuje się na słowo, bez ręki na swojej, hamuje czynność na polecenie — to prawdziwy kamień milowy.

3 Przetocz z powrotem

8 mies. – 2 lat
2 dzieci + dorosły

POTRZEBUJESZ

Roller Rattle. Wolna podłoga, dzieci w odległości metra.

CO ROBIĆ

1. Posadzić dwoje dzieci twarzą do siebie, dorosły obok młodszego.
2. Powoli potoczyć grzechotkę do pierwszego dziecka. Powiedzieć „jedzie do ciebie”.
3. Pomóc temu dziecku potoczyć ją z powrotem. Powiedzieć drugiemu „twoja kolej”.
4. Utrzymywać rytm: toczyć, czekać, toczyć. Zwiększać odległość, gdy to działa.

CEL EDUKACYJNY

Czekanie na swoją kolej Śledzenie wzrokiem

Motoryka duża Przewidywanie

Łatwiej — Dorosły toczy do każdego dziecka po kolei; toczenie z powrotem nie jest potrzebne.

Trudniej — Troje dzieci w trójkącie — dziecko wybiera, do kogo potoczyć.

OBSERWUJ

Czy dziecko patrzy na kolegę przed toceniem? Kierowanie czynności do osoby, a nie tylko na podłogę, to początek gry.



4 Po jednym koraliku

 12 mies. – 3 lat
1 dziecko + dorosły

POTRZEBUJESZ

Abacus Rattle.

CO ROBIĆ

1. Trzymać grzechotkę tak, by wszystkie koraliki były na jednym końcu. Przesunąć jeden: „jeden”.
2. Podać dziecku. Poczekać, aż przesunie następny: „dwa”.
3. Przesuwać po kolei do końca. Przesunąć wszystkie z powrotem i zacząć od nowa.
4. Mówić liczby powoli i za każdym razem w tej samej kolejności.

CEL EDUKACYJNY

Chwyt pęsetkowy

Liczenie

Jeden do jednego

Ciepłowość

Łatwiej — Dorosły przesuw koraliki, a dziecko obserwuje i słucha. Następnie dorosły pomaga dziecku wykonać ruch, prowadząc jego dłoń swoją ręką.

Trudniej — Zapytać „ile zostało?” przed przesunięciem ostatniego koralika.

OBSERWUJ

Czy jeden koralik przesuw się na jedno słowo liczebnika? Recytowanie to nie liczenie — należy szukać dopasowania słowa do ruchu.

5 Która to zagrała?

 18 mies. – 3 lat
1–3 dzieci + dorosły

POTRZEBUJESZ

Trzy grzechotki wydające wyraźnie różne dźwięki. Chusta lub pudełko do ukrycia grzechotek.

CO ROBIĆ

1. Potrząsać każdą grzechotką po kolei, tak by dziecko widziało. Nazwać ją.
2. Ukryć wszystkie trzy. Potrząsnąć jedną poza zasięgiem wzroku.
3. Wyjąć je. Zapytać „która to zagrała?”. Pozwolić dziecku potrząsnąć, by sprawdzić.
4. Zmienić zestaw trzech, gdy dziecko odpowiada poprawnie.

CEL EDUKACYJNY

Słuchanie

Dopasowywanie

Pamięć

Słownictwo

Łatwiej — Tylko dwie grzechotki, o najbardziej różnych dźwiękach.

Trudniej — Dziecko ukrywa grzechotkę i nią potrząsa, a dorosły oraz pozostałe dzieci zgadują, która to grzechotka.

OBSERWUJ

Czy dziecko sprawdza przez potrząśnięcie, czy zgaduje po kolorze? Sprawdzanie przypuszczenia na podstawie dźwięku to wczesne myślenie naukowe.

6 Orkiestra grzechotek

 2–3 lat
4–6 dzieci + dorosły

POTRZEBUJESZ

Po jednej grzechotce na dziecko. Siedzenie w kręgu.

CO ROBIĆ

1. Rozdać grzechotki. Zacząć wspólnym potrząśnięciem.
2. Wydawać polecenia i jednocześnie pokazywać: „szybko”, „wolno”, „głośno”, „cicho”, „stop”. Każdy sposób gry utrzymywać przez kilka sekund.
3. Wybrać dziecko na prowadzącego. Grupa naśladuje wszystko, co ono robi.
4. Zakończyć tym, że wszyscy w ciszy kładą grzechotki na podłogę.

CEL EDUKACYJNY

Słuchanie

Samokontrola

Zabawa grupowa

Przeciwnieństwa

Łatwiej — Tylko dwa polecenia — potrząśnij i stop.

Trudniej — Prowadzący podaje polecenie samymi słowami, bez pokazywania.

OBSERWUJ

Kto czeka na polecenie, a kto gra niezależnie? Dostosowanie się do sygnału grupy to umiejętność, która wymaga czasu — zanotować, komu udaje się to przy którym poleceniu.

