

ZABAWY TWÓRCZE ROZWIJAJĄCE MOWĘ I MYŚLENIE

Zabawy rozwijające koncentrację uwagi

Śluchaj uważnie

Dzieci siedzą w kole. Kilkoro z dzieci jest wybraną postacią z opowiadania, które nauczyciel zaczyna opowiadać. Jeżeli dziecko rozpozna postać, którą prezentuje, obiega siedzące dzieci w kole i wraca na swoje miejsce. Nauczyciel stara się tak opowiadać, aby każde dziecko miało możliwość wystąpienia.

Pilot w samolocie

Nauczyciel wybiera dwoje dzieci. Jedno jest pilotem samolotu i ma zamknięte oczy, natomiast drugie odgrywa rolę kapitana wieży kontrolnej i za pomocą słów kieruje samolotem, aby bezpiecznie wylądował na lotnisku. Pilot musi maksymalnie się skoncentrować, poruszając samolot między ustawionymi na dywanie przeszkodami.

Kacper mówi wam

Nauczyciel wybiera jedno dziecko, które będzie Kacperem, a reszta dzieci będzie go naśladować. Przed pokazaniem kolejnej czynności Kacper wypowiada słowa: Kacper mówi wam np. klaśnijcie nad głową. Jeżeli Kacper nie poprzedzi czynności magicznymi słowami, wówczas dzieciom nie wolno go naśladować. Które z dzieci się pomyli odpada z gry.

Wprawki pantomimiczne

Zabawa wymaga ciszy i koncentracji uwagi. Nauczyciel zaprasza dzieci do inscenizowania różnych scenek rodzajowych, np. przechodzimy ostrożnie po oblodzonej kładce, wspinamy się na wysoką skałę, chodzimy po kamieniach, dekorujemy tort, omijamy kałuże itp.

Personifikacja

Nauczyciel wspólnie z dziećmi wybiera przedmiot znany dzieciom z życia codziennego np. krzesło i razem nadają mu jak najwięcej ludzkich cech. Nauczyciel naprowadza dzieci pytaniami: co krzesło robi, gdzie mieszka, kogo lubi, jak spędza czas, jak się zachowuje itp.

Kim jestem?

Dzieci losują kartoniki z różnymi postaciami np. żaby, króla, dziewczynki itp. Każde z dzieci ruchowo lub werbalnie przedstawia daną postać.

Bibliografia:

- A. Góralski, *Być nowatorem. Poradnik twórczego myślenia*, Warszawa 1990
- B. Hołyńska, *Zabawy rozwijające mowę dziecka*, Warszawa 1986
- J. Zborowski, *Rozwijanie aktywności twórczej dzieci*, Warszawa 1986

ZABAWY ROZWIJAJĄCE ZDOLNOŚCI SKOJARZENIOWE I SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Skojarzenia

Nauczyciel prezentuje dowolny obrazek pytając dzieci z czym im się kojarzy. Dzieci podają

swoje skojarzenia lub tworzą rysunki np. Co kojarzy mi się z latem? Dzieci swoje skojarzenia mogą rysować w formie małych piktogramów dookoła obrazka wyjściowego.

Znana postać

Nauczyciel zaczyna opowieść opisując dzieciom znaną postać bajkową np. Kopciuszka. Podczas opowiadania za każdym razem dodaje jedno zdanie na temat tej postaci. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odgadnąć o jaką postać chodzi.

100 określeń

Dzieci próbują definiować znane przedmioty codziennego użytku. Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać stół? W odpowiedzi jedna z cech powinna być wyabstrahowana np. stół to olbrzym na szczudłach, to wielka deska na 4 nogach, to kolega ławy itp.

Wymień 5 przedmiotów

Dzieci ustawione w kole, przy dźwiękach muzyki podają sobie piłkę. Gdy muzyka umilknie dziecko, które jest w posiadaniu piłki losuje z czarodziejskiej kuli jedną z liter. Ma wymienić 5 przedmiotów zaczynających się na podana literę, a piłka krąży dalej po kole. Gdy piłka wróci do dziecka, a ono nie wymieni 5 przedmiotów daje fanta.

Magiczna plama

Każde dziecko otrzymuje kartkę, którą składa na połowę. Na jedną połowę kartki wyciska kilka kropel tuszu i przykłada druga połową dokładnie przyciskając. Po rozłożeniu kartki ma dwie identyczne plamy. Próbuje porównać z czym mu się plama kojarzy. Potem obrysowuje pisakiem wyobrażoną postać dorysowując inne charakterystyczne elementy postaci.

Magiczny przedmiot

W czarodziejskim woreczku znajduje się kilka przedmiotów trudnych do identyfikacji. Za pomocą dotyku dzieci mają odgadnąć nazwę przedmiotu i podać do czego on służy.

ZABAWY ĆWICZĄCE PAMIĘĆ

Podaj kolejność

Za parawanem jest zgromadzonych kilka przedmiotów. Nauczyciel odsłania parawan, dzieci przyglądają się przedmiotom zapamiętując ich kolejność. Nauczyciel ponownie zasłania parawan a zadaniem dzieci jest wymienić przedmioty w kolejności. Utrudnieniem może być podanie koloru każdego z przedmiotów.

Co się zmieniło?

Dzieci siedzą w kole. Wybrane dziecko wychodzi z sali, a pozostałe dzieci zmieniają coś w swoim wyglądzie (kilkoro dzieci). Wybrane dziecko ma znaleźć różnice w wyglądzie dzieci.

Zapamiętaj

Dzieci siedzą w kole. Wybrane dziecko wykonuje jeden prosty ruch np. kiwa głową. Kolejne dziecko powtarza ruch kolegi i dodaje swój. Następne dziecko powtarza ruchy kolegów dodając swój ruch. Zabawę prowadzimy z niewielką ilością dzieci.

Wyliczanki

Człowiek może mieszkać w

Człowiek może siedzieć w

Narzędziem pracy człowieka jest

Dopasuj

Dzieci siedzą w kole i przyglądają się sobie. Jedno z dzieci stoi tyłem do środka koła. Nauczyciel wskazuje jedną osobę, którą wszyscy będą opisywać (wygląd zewnętrzny). Dziecko stojące tyłem ma odgadnąć, o kogo chodzi.

ZABAWY WSPOMAGAJĄCE WYOBRAŹNIĘ I ROZWÓJ MOWY

Kuferek skarbów

Nauczyciel wyciąga z kufereka zgromadzone w nim przedmioty i pokazuje dzieciom. Zadaniem dzieci jest odgadnąć do czego służy każdy przedmiot. Następnie dzieci wymyślają inne zastosowanie znanych na co dzień przedmiotów.

Snuj się, snuj bajeczko

Nauczyciel wprowadza nastrój i zaczyna opowiadać wymyśloną bajkę np. dawno, dawno temu, za lasem, w maleńkiej chatce mieszkała dziewczynka... Kolejne dziecko opowiada dalej dodając jedno swoje zdanie itd. Na zakończenie dzieci podejmują próbę odtworzenia całej bajki. Mogą odegrać ją w formie dramy, scenki rodzajowej lub pantomimy.

Teatr małego aktora

Dzieci podzielone na kilka grup. Każda z grup otrzymuje zadanie do wykonania, a polega ono na wymyśleniu i przedstawieniu krótkiej historyjki na podany przez nauczyciela temat np. zakupy w sklepie, wizyta u lekarza itp. Grupy nie mogą się ze sobą kontaktować. Dla pełniejszego wyeksponowania granej roli mogą skorzystać z przygotowanych wcześniej przez nauczyciela rekwizytów. Następuje prezentacja poszczególnych grup, a pozostali uczestnicy odgadują miejsce akcji lub tytuł prezentowanej bajki czy opowieści.

Skarbnica

Zabawa polega na wymienianiu słów według określonych wymogów treściowych. Dzieci wymieniają rzeczy – obiekty np. tylko białe (śnieg, mąka, cukier itp.). Następnie nauczyciel dodaje kolejne kryterium: wymień rzeczy lub obiekty białe i miękkie itp. Nauczyciel może podawać różne kryterium w zależności od opracowywanej tematyki.

W krainie fantazji

Dzieci zastanawiają się, gdzie chciałyby się przenieść: w przeszłość lub w przyszłość. Nauczyciel podpowiada, że aby się tam przenieść, należy użyć swojej wyobraźni. Tam każde dziecko zobaczy siebie, co robi, kto tam jest, jak wygląda kraina, jak się tam czuje itp. Dzieci opowiadają o swojej krainie fantazji, mogą też przedstawić ją w formie plastycznej.

Podobieństwa i różnice

Dzieci dobierają się dwójkami i losują pojęcia przeciwstawne np. bogaty-biedny, wysoki-niski, słodki-kwaśny, wolny-szybki itp. Każda z par ma zaprezentować wylosowane pojęcie. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie, o jakie pojęcie chodziło.

Przedstawione zabawy rozwijają podstawowe operacje umysłowe myślenia twórczego. Dominują w nich metody poszukujące, ekspresyjne i praktyczne, najbardziej wyzwalające aktywność twórczą dziecka.