



*Pomysły
na wspólne
chwile w
domu*

*Kiedy masz wolną chwilę i chciałbyś,
żeby sprawiła ona Tobie i Twoim bliskim
wiele przyjemności i uśmiechów, możesz
skorzystać z propozycji gier i zabaw, które
znajdziesz poniżej.*

*Życzę Wam Wszystkim udanej zabawy
i wielu przyjemnych wrażeń 😊*

Śmieszne zdania.



Ułóż 10 zdań – mogą być śmieszne, absurdalne. Warunek jest jeden – wszystkie wyrazy użyte w zdaniu muszą rozpoczynać się tą samą literą

*(np. Moja mama maluje mazakiem motyle.
Lena lubi leśne ludki.*

Kosmonautka Kasia kupiła kilogram kwaśnych kiwi.).

Każde zdanie - inna litera.

Błyskawiczne słowa.



Mówisz drugiej osobie jakąś literę. Ona z kolei musi w ciągu minuty wymyślić jak najwięcej słów, które się na nią zaczynają. Ty odmierzasz czas.

Np. powiedziałaś B – druga osoba mówi: bocian, balon, baran, bitwa, beza, batonik, ...

*Jeśli mija u Ciebie minuta, mówisz: „Czas minął”.
I osoba, z którą grasz wymyśla literę dla Ciebie.
I tak dalej ...*

Chcę Ci sprzedać ...

Siadacie naprzeciw siebie i wybierasz jakąś rzecz, zwierzę, na przykład, kangura. Druga osoba musi wygłosić o tej rzeczy tekst: „Chcę Ci sprzedać kangura. Koniecznie musisz go kupić, ponieważ ... (podaje tyle powodów na ile ma pomysłów, dla których Ty powinieneś tego kangura kupić. Te pomysły nie muszą być zupełnie rozsądne, mogą być śmieszne i zwariowane.).

A potem zmiana – osoba, z którą grasz wymyśla jakąś rzecz, a Ty mówisz, dlaczego powinna ją kupić.



Tajny obiekt ...

Wybierasz przedmiot, który jest w zasięgu wzroku, który staje się w tej chwili tajnym obiektem.

Nie mówisz, co jest tajnym obiektem, tylko wypowiadasz te słowa: „Namierzam wzrokiem coś, co zaczyna się na literę ...” i podajesz pierwszą nazwę tego przedmiotu.

Osoby, z którymi grasz, po kolei zgadują (w stałym porządku), co jest tym tajnym obiektem. Nie mogą pytać o cechy tego przedmiotu (np. Czy to jest wysokie?, Czy to jest niebieskie?, Czy znajduje się w pokoju, czy na zewnątrz?) Mogą natomiast zadawać bezpośrednie pytania, np. Czy to jest komputer?, Czy to jest długopis?, Czy to jest firanka?

Możecie ustalić limit pytań, które zadajecie w rundzie. Możecie też dodatkowo liczyć, ile pytań zadaje każdy gracz, aby prawidłowo zidentyfikować przedmiot, i ustalić, że zwycięzcą zostaje ten, kto potrzebował najmniej pytań.



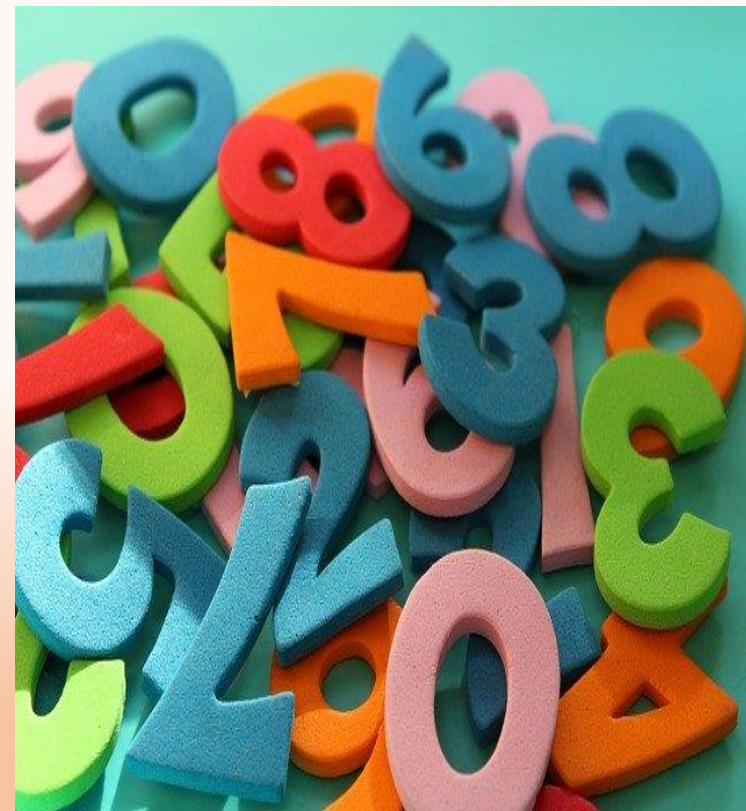
Na tę samą głoskę ...

Wymawiamy wybraną głoskę,
słowa, które powiemy, muszą
się od niej zaczynać, np.
a – album – ananas – aligator-
Agata – akwarium – alfabet ...
itd.



10 powodów, dla których ...

- *Podajecie wspólnie 10 powodów, dla których ... lubimy jeść pizzę*
- *A teraz 10 powodów, dla których myjemy zęby ...*
- *A teraz 10 powodów, dla których lubimy owoce ...*
- *10 powodów, dla których fajnie jest mieć w domu zwierzaka ...*
ltd. ...



Na szczęście!



Tutaj wszyscy gracze wygrywają!

Pierwsza osoba zaczyna od wypowiedzenia jednego zdania o jakimś niefortunnym zdarzeniu.

Na przykład: „W sobotę mój pies zjadł mi kartkę z pracą domową z języka polskiego”. Druga osoba włącza się, wypowiadając słowa: „Na szczęście ...” Na przykład: „Na szczęście miałem to zapisane na komputerze”. Następna osoba zaczyna tak: „Niestety ...”. Niestety nie mogłem go włączyć.

Następna osoba może powiedzieć: „Na szczęście, przypomniałem sobie, że mój wujek zna się na komputerach i poprosiłem go o pomoc”. Kolejna osoba może powiedzieć: „Niestety wujek jest dzisiaj bardzo zajęty”. I tak dalej, i dalej. Możecie bawić się bez końca, aż dojdziecie do jakiegoś zakończenia, albo wszyscy znudzą się zabawą.

Słowa w słowach.

Weź kartkę papieru, coś do pisania i powiedz jakieś długie słowo. Zadanie polega na tym, żebyś utworzył jak najwięcej nowych słów z liter zawartych w tym długim wyrazie. (możesz grać również z inną osobą).

(Przykładowe słowa: lokomotywa, koncentracja, konferencja, kosmetyczka, laboratorium, inteligencja, korkociąg itp. ...)



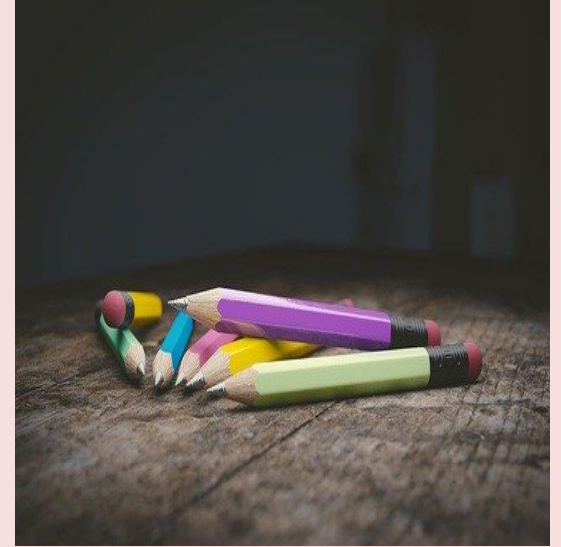
Co mam za plecami ?



Dzieci zamykają oczy, a ręce przesuwają do tyłu. Wtedy wkładamy im do obu dłoni jakiś przedmiot (gumkę, plastikowe zwierzątko, kostkę, coś śliskiego, chropowatego ...). Potem prosimy, żeby po kolei opisywały, jak czują te przedmioty, jak sobie wyobrażają ich wygląd i kształt, czy te przedmioty są twarde czy miękkie itp. Gdy dziecko skończy swój opis, pozostali mogą zgadywać, co to jest. Na koniec dziecko pokazuje, co ma w dłoni.

Rysunek pokoju.

Usiądź w swoim pokoju, przygotuj kartkę papieru i ołówek. Zamknij oczy. Narysuj z pamięci swój pokój (Nie podglądaj!). A teraz otwórz oczy, rozejrzyj się i uzupełnij braki. Zwróć uwagę na to, co narysowałeś z pamięci, a co dodałeś później. Możesz być zaskoczony, ilu elementów w ogóle nie zauważyłeś, a o ilu zapomniałeś, mimo, że to miejsce dobrze Ci znane.



Przebieranie ziaren z zamkniętymi oczami.



Wyjmij z szafki kuchennej torebki z fasolą i z soczewicą. Wystarczy garść fasoli Jaś, garść drobnej fasolki i garść soczewicy. Możesz do tego dodać mrożony groszek, jeśli akurat masz go w zamrażarce. Wrzuć ziarna do miski, przykryj serwetką, postaw na stole obok czterech pustych szklanek albo filiżanek i już możecie zaczynać zabawę. Zazwyczaj przy przebieraniu różnych przedmiotów posługujemy się wzrokiem, ale tym razem będziemy posługiwać się dotykiem.

Poproś dzieci, aby zamknęły oczy. Można im też zasłonić oczy chustką czy szalikiem, jeśli chcą. Zaczynamy zabawę.

Odkryj miskę. Niech dzieci wyjmują z niej po jednym ziarenku i obracając je w palcach, spróbują opisać, co czują. Niech porównują ziarenka ze sobą, a potem wrzucają (z Twoją pomocą, bo przecież mają zasłonięte oczy) do odpowiednich filiżanek. (Na przykład – duże ziarna do jednej, małe – do drugiej, płaskie i okrągłe – do trzeciej, a zimne – do czwartej). Kiedy już przeberzecie wszystkie ziarna, zapytaj dzieci, czy się domyślają, co jest w filiżankach. A potem odśłoń im oczy, żeby sprawdziły swoje domysły.



Źródła:

- Iwona Sikorska, Trening koncentracji. Jak rozwijać uwagę i pamięć dziecka.
- Cynthia MacGregor, Dobrej zabawy! Gry i zabawy dla pomysłowych rodzin.
- Susan Kaiser Greeland, Dziecko wolne od stresu.
- Obrazy dzięki uprzejmości serwisu pixabay.com
- Pomysły własne.

Opracowała:

Ewa Danielewicz-Czerniejewska