

## ***Kwadrans na wspólną zabawę - propozycje zabaw dla dzieci i rodziców.***

Zabawa z rodzicami jest dla każdego dziecka potrzebą emocjonalną. Stanowi dla niego wartość samą w sobie, przede wszystkim z uwagi na okazywane mu zainteresowanie. Ponadto wspólna zabawa wspiera rozwój społeczny i emocjonalny małego człowieka, który uczy się pod okiem rodziców, w jaki sposób należy okazywać swoje emocje i współdziałać z drugą osobą, a takie umiejętności bez wątpienia bardzo przydadzą mu się w kontaktach z rówieśnikami. Rodzice zazwyczaj zdają sobie z tego sprawę, lecz nawet zawodowych i rodzicielskich obowiązków sprawia, że brakuje im czasu. Trzeba jednak pamiętać, że przyjemne chwile spędzone z rodzicami pozostają w pamięci człowieka na całe życie. Warto więc, mimo wszystko wygospodarować kilka chwil, by przeżywać ze swoją pociechą radość płynącą ze wspólnej zabawy.

### **Zabawy rysunkowe:**

#### ➤ ***Dorysuj element***

Jeden z uczestników zabawy rysuje coś na kartce papieru. Pozostali kolejno dorysowują coś od siebie. Zabawa trwa tak długo aż powstanie jakiś obrazek.

#### ➤ ***Sztuka w ciemno***

Uczestnicy zabawy rysują coś po kolei z zamkniętymi oczami (np. każdy z nich rysuje domek z ogródkiem; dziewczynkę z kucykami, kokardkami, w sukience w kwiatki; chłopca trzymającego balonik itp).

#### ➤ ***Leonardo***

Uczestnicy zabawy rysują jakąś umówioną rzecz lewą ręką (w przypadku osób leworęcznych – prawą).

#### ➤ ***Halo lewa... tu prawa***

Uczestnicy zabawy rysują obydwoma rękami jednocześnie.

#### ➤ ***Zgadnij co to?***

Jeden z uczestników zabawy rysuje coś, zasłaniając rysunek przed pozostałymi. Ich zadaniem jest odgadnąć co przedstawia rysunek. Mogą zadać tylko pięć pytań pomocniczych, na które można odpowiadać jedynie „tak” lub „nie”. Przed rozpoczęciem zabawy należy uzgodnić kategorię (np. warzywa, meble, środki lokomocji itp.).

#### ➤ ***Ilustrowanie dziwnych słów***

Uczestnicy zabawy ilustrują tajemnicze słowa np. kwiatostolik, owocomłot, zebroptak, śniegomotył, misiodrzew itp.

#### ➤ ***Kanciaste rysunki***

Na kartce w kratkę uczestnicy zabawy rysują dowolne przedmioty, zamalowując tylko kratki. W ten sposób można narysować np. motyle, samochody, drzewa itp.

## **Zabawy ruchowe:**

### ➤ ***Rób to co ja***

Jeden z uczestników zabawy pokazuje ruchy, które pozostali mają za zadanie naśladować.

### ➤ ***Pomnik***

Uczestnicy zabawy spacerują po pokoju. Na hasło osoby prowadzącej „pomnik” zastygają w jakiejś wybranej pozycji. Prowadzący podchodzi do każdego uczestnika zabawy i próbuje sprowokować go, aby się poruszył (np. rozśmieszyć). Kto się poruszy oddaje osobie prowadzącej jakiś fant, który może odebrać po zakończonej zabawie na przykład za całusa lub chwilę przytulania.

### ➤ ***Powódź***

Uczestnicy zabawy spacerują po pokoju. Osoba prowadząca zabawę mówi np.: chodzimy po łące, zbieramy kwiatki, łapiemy motylki. Na hasło „powódź” uczestnicy zabawy muszą szybko stanąć wyżej np. na krześle, czy kanapie.

### ➤ ***Inne propozycje:***

- chodzimy po górach, pokonujemy wysokie zasypy śniegu, podziwiamy widoki ... (hasło „Yeti”)

- chodzimy po lesie, zbieramy jagody i borówki, szukamy grzybów ... (hasło „wilk”)

- chodzimy po plaży, zbieramy muszelki, szukamy bursztynów ... (hasło „wysoka fala”)

- chodzimy po lesie, zbieramy chrust na ognisko ... (hasło „niedźwiedź”)

- pływamy w morzu, jest ciepłutka woda, świeci słońce ... (hasło „rekin”)

- pływamy w rzece, woda jest chłodna i przejrzysta, pływają w niej małe rybki (hasło „rak”)

### ➤ ***Zimno – ciepło***

Jeden z uczestników zabawy wychodzi do innego pomieszczenia, lub zamyka oczy. Jedna osoba chowa w wybranym przez siebie miejscu jakąś rzecz np. maskotkę. Osoba, która wyszła wraca i szuka schowanej rzeczy, a pozostali uczestnicy zabawy podpowiadają jej, mówiąc „zimno” lub „ciepło”, a gdy jest bardzo blisko wołają „gorąco”.

### ➤ ***Budzik***

Uczestnicy zabawy leżą w wygodnej pozycji z zamkniętymi oczami. Osoba prowadząca zabawę śpiewa kołysankę „Aaa, kotki dwa szarobure obydwu...”, a następnie naśladuje dźwięk budzika. Uczestnicy zabawy „budzą się”, ziewają i przeciągają się, a następnie wykonują polecenia prowadzącego (np. wykonują dziesięć pajacyków lub podskakują dziesięć razy na lewej i dziesięć razy na prawej nodze, albo chodzą po pokoju tyłem na czworaka itp.).

### ➤ ***Cztery kąty***

Osoba prowadząca zabawę nazywa głośno cztery kąty pokoju na przykład nazwami stolic. Pozostali uczestnicy udają jadący pociąg. Na hasło np. „stacja Warszawa” pociąg jedzie szybko do kąta nazwanego stolicą Polski. Zabawę można urozmaicić, prosząc, żeby „pociąg” podał nazwę państwa, w którego stolicy się znajduje. Kątom można nadawać różne inne nazwy.

### ➤ ***Znajdź coś...***

Osoba prowadząca zabawę prosi pozostałych uczestników, żeby każdy z nich znalazł w pomieszczeniu i dotknął, lub wskazał na przykład:

- jakąś rzecz w kolorze czerwonym

- coś co ma nogi

- coś zrobionego z materiału

- coś drewnianego
- coś miękkiego
- coś, czym można się bawić itp.

➤ ***Dziwne kroki***

Każdy z uczestników zabawy chodzi po pokoju w wymyślony przez siebie, jak najdziwniejszy sposób. Następnie jedna osoba pokazuje jakieś dziwne kroki, a reszta ją naśladowuje.

**Zabawy rozwijające bystrość umysłu:**

➤ ***Co tu nie pasuje...?***

Zadaniem uczestników zabawy jest bez dłuższego zastanowienia powiedzieć jakie słowo nie pasuje do pozostałych oraz uzasadnić dlaczego.

Przykłady:

Pomidor - marchewka- ziemniak – burak

Żyrafa - papuga - hipopotam – gazela

Gazeta - zeszyt - książka- telewizor

Tort - kawa - herbata – mleko

Pies - kot - rybki – tygrys.

➤ ***Przeciwieństwa***

Uczestnicy zabawy podają bez dłuższego zastanowienia przeciwieństwa różnych słów np. ciepło - zimno, ciasno - luźno, jasno - ciemno, mokro - sucho, wysoko - nisko, wąski - szeroki, słodki - kwaśny, miękki - twardy, lato - zima itp.

➤ ***Rzecz na ostatnią głoskę***

Osoba rozpoczynająca zabawę wymawia słowo (rzeczownik), kolejny uczestnik zabawy musi wypowiedzieć słowo (rzeczownik) na głoskę kończącą poprzednie słowo itd. (np. walizka, atrapa, arbuz, zupa, agrest, tramwaj, jajko, oko, olbrzym, makaron, narcyz, zalew, wata, antena, akrobata, aparat, tornister, rower itd.).

➤ ***Wymień rzecz na głoskę ...***

Osoba prowadząca zabawę rzuca kolejno do uczestników zabawy piłkę lub maskotkę, wymawiając słowa na umówioną głoskę. Uczestnicy odrzucają piłkę do prowadzącego, również wymawiając słowa na umówioną głoskę. Wcześniej uczestnicy zabawy uzgadniają słowo, na które nie należy łapać piłki. Na przykład: wymawiamy słowa na literę M (mama, makaron, mirabelka, miód, mrówka, młotek, masło, itd.; wcześniej umawiamy się, że nie łapiemy np. na słowo „miś”).

➤ ***Owoce, warzywa, kwiaty....***

Zabawa opiera się na tych samych zasadach co poprzednia, tylko zamiast rzeczowników na umówioną literę uczestnicy wymieniają nazwy np. owoców, albo warzyw, kwiatów itp.

➤ ***Rymowanki***

Uczestnicy zabawy szukają rymów do różnych słów np. mama – dama, kotek – młotek, czapka – łapka, czekolada – marmolada, buty – skróty, książka – wstążka, malina – pralina, żarówka – kreskówka, krowa – mowa, koń – słoń, ryba – chyba itp.

➤ **ZOO**

Uczestnicy zabawy wymieniają kolejno nazwy zwierząt mieszkających w ZOO.

➤ **Prawda czy fałsz?**

Uczestnicy zabawy bez dłuższego zastanowienia odpowiadają, czy wypowiedane przez prowadzącego zdanie jest prawdziwe, czy fałszywe (przykłady: w grudniu kwitną tulipany, wszystkie zwierzęta mają cztery nogi, w lecie zawsze świeci słońce, oglądanie telewizji w nadmiarze jest szkodliwe, biegając trzeba przebierać nogami, księżyc zawsze jest okrągły, warzywa są zdrowe, w morzu żyją tylko ryby, itd.)

➤ **Pakuję plecak ...**

Osoba rozpoczynająca zabawę wypowiada słowa: pakuję plecak, wkładam do niego wygodne tenisówki. Kolejny uczestnik zabawy powtarza, to co powiedział poprzednik i dopowiada coś od siebie: pakuję plecak, wkładam do niego wygodne tenisówki i okulary przeciwsłoneczne, kolejny mówi: pakuję plecak, wkładam do niego wygodne tenisówki, okulary przeciwsłoneczne i piżamę itd.

**Zabawy twórcze:**

➤ **Indiańskie imiona**

Każdy z uczestników zabawy wymyśla dla siebie „indiańskie imię”, najlepiej składające się z dwóch członów np. Pachnący Kwiat, Szybki Tygrys, Bystry Umysł itp.

➤ **Niezwykłe konsekwencje**

Osoba prowadząca zabawę prosi, pozostałych uczestników, aby odpowiedzieli, na pytanie „co by było gdyby ?” np.:

- nagle przestało świecić słońce,
- nie wynaleziono koła,
- ludzie chodzili na rękach,
- wszyscy ludzie byli łąsi,
- dzieci wiedziały wszystko co dorośli
- zwierzęta umiały mówić

➤ **Gdybym...**

Osoba prowadząca zabawę proponuje, żeby pozostali uczestnicy bez dłuższego zastanawiania się kończyli następujące zwroty i uzasadniali swój wybór (np.):

- Gdybym był drzewem, byłbym...
- Gdybym był zwierzęciem, byłbym...
- Gdybym był owocem, byłbym...
- Gdybym był rośliną, byłbym...
- Gdybym był sławną osobą, byłbym...

➤ **Inne zastosowania**

Uczestnicy zabawy odpowiadają na pytania ( np.):

- Do czego oprócz gotowania możemy wykorzystać sól?
- Do czego możemy wykorzystać duży kamień?
- Do czego możemy wykorzystać parasol?
- Do czego możemy wykorzystać wiadro?

- Do czego możemy wykorzystać balonik?
- Do czego możemy wykorzystać zapalki?
- Do czego możemy wykorzystać kawałek sznurka?
- Do czego możemy wykorzystać monetę?

➤ **Widziałem...**

Jeden z uczestników zabawy mówi na przykład: w drodze do przedszkola widziałem małego, brązowego pieska. Zadaniem kolejnego uczestnika jest powtórzyć, co widział poprzednik i dodać to, co samo widziało, kolejny uczestnik powtarza to, co zostało powiedziane wcześniej i dopowiada coś od siebie, itd. (oczywiście uczestnicy wymyślają, co mogliby widzieć).

➤ Inne przykłady to:

- ✓ Gdy byłem w górach (nad morzem, w lesie itp.) widziałem ....
- ✓ Gdy spacerowałem po parku widziałem ...
- ✓ Gdy byłem na wakacjach, widziałem ...
- ✓

➤ **Worek pełen niespodzianek**

Osoba prowadząca zabawę wkłada do nieprzezroczystego worka (za worek może posłużyć np. poszewka na jasiek) różne przedmioty. Pozostali uczestnicy losują z zamkniętymi oczami jakiś przedmiot. Zadaniem każdego z nich jest odgadnąć co to za przedmiot, powiedzieć do czego służy, a następnie wymyślić do czego jeszcze można by go użyć.

➤ **W krainie fantazji - tworzenie opowiadania**

Osoba rozpoczynająca zabawę zaczyna tworzyć opowiadanie, wypowiadając pierwsze dwa lub trzy zdania. Zadaniem pozostałych uczestników jest kontynuowanie opowiadania.

➤ **Co ich łączy?**

Przykłady:

- ✓ Drzwi – król – spodnie
- ✓ Kangur – podróż – bagaż
- ✓ Trawa – żaba – groszek
- ✓ Serce – zegar – dzwon
- ✓ Siatkówka – zakupy – motyl

➤ **Z czym Ci się kojarzy?**

Zadaniem uczestników zabawy jest wymyślić, jak najwięcej skojarzeń do danego słowa. Na przykład:

- ✓ Chleb – ziarno – piekarz – śniadanie – kanapka – masło
- ✓ Książka – papier – biblioteka – szkoła – wieczór – wiedza
- ✓ Torba – wakacje – podróż – zakupy – kangur – samolot.

Zachęcamy do tego, by każdą zabawę rozpoczynał rodzic, żeby dziecko (dzieci) mogło się zorientować o co w niej chodzi, a następnie pozwolił mu ją prowadzić. Czuje się ono wtedy ważne i doceniane.

Życzymy radosnej zabawy!

## **Literatura:**

- Drapeau, Ch. „Jak uczyć się szybko i skutecznie.” Warszawa 2002.
- Łuba, M. „Głowa pełna pomysłów – jak ćwiczyć swoją kreatywność”. „Życie Szkoły”, nr 9/2016.
- Nęcka, E. „Trening Twórczości”. Gdańsk 2008.
- Szmidt, K. J. „Porządek i przygoda: lekcje twórczości: program edukacyjny”. Warszawa.