

1. Montessori

Wariant 1:

Potrzebne materiały:

Do tej zabawy potrzebne będzie od 3 do 6 rodzajów dowolnych drobnych przedmiotów takich jak np. guziki, koraliki, różnokształtne makarony lub ziarenka grochu czy fasoli oraz dowolne pojemniki (świetnie sprawdzą się miski kuchenne). Ilość rodzajów dostosujcie indywidualnie w zależności od wieku i osobowości dziecka.

Przebieg zabawy:

Wsyp wszystko do jednego większego pojemnika, zadaniem dziecka jest precyzyjne rozdzielenie przedmiotów do mniejszych pojemników.

Wariant 2:

Potrzebne materiały:

Tak samo jak w wariacie pierwszym potrzebne będą różne małe przedmioty oraz kartka, opcjonalnie, jeśli będziecie chcieli utrwalić pracę, możecie użyć kleju.

Przebieg zabawy:

Zadaniem dziecka jest tworzenie dowolnych obrazów na kartce, za pomocą drobnych przedmiotów.

Wariant 3:

Potrzebne materiały:

Wszystko co będzie Wam potrzebne to nieduży worek z możliwością ściągnięcia końca oraz wiele drobnych przedmiotów takich jak spinacze, nakrętki, gąbeczki, szyszki lub te wyżej wymienione.

Przebieg zabawy:

Umieść wszystkie przedmioty w woreczku, zadaniem dziecka jest włożenie ręki do środka, wylosowanie przedmiotu i rozpoznanie go przed wyciągnięciem tylko za pomocą dotyku. Odgadnięty przedmiot odkładamy na bok. Zabawa trwa do momentu wyciągnięcia ostatniego przedmiotu.

Cel:

Metody Montessori kierowane są głównie do dzieci w wieku od 3-6, zostały opracowane przez włoską lekarkę Marię Montessori. Opierają się na samodzielnym poznawaniu świata poprzez dotyk i obserwację, służą rozwojowi integracji sensorycznej, motoryki i koordynacji ręka-oko. Znacznie ułatwiają także naukę koncentracji, a to bardzo cenna umiejętność.



2. Co za los!

Potrzebne materiały:

Potrzebujecie jedynie kartkę, coś do pisania oraz sześciocienną kostkę do gry.

Przebieg zabawy:

Wypiszcie na kartce po sześć przykładów do podanych niżej kategorii i ponumerujcie je:

- Bohater historii
- Co zrobił
- Gdzie
- Kiedy
- Kogo spotkał
- Jak to się skończyło

Następnie wylosujcie za pomocą kostki po jednym przykładzie z każdej kategorii i na podstawie wyników losowania ułóżcie ciekawą historię, im dłuższa i bardziej rozbudowana tym lepiej.

Cel:

Zabawa ta udowadnia, że wyobraźnia jest jedyną granicą. Uczy dzieci łączenia ze sobą logicznych faktów w sposób kreatywny. Wspiera indywidualność, poprzez podkreślanie, że nie ma złych pomysłów, trzeba tylko umieć je uzasadnić.

3. Niezwykły przepis

Potrzebne materiały:

Przydadzą się Wam kartka oraz coś do pisania.

Przebieg zabawy:

Na początku wcielcie się w postać, która tworzy przepis, może to być np. kucharz, czarownica, alchemik czy perfumiarz. Nadajcie waszemu przepisowi tytuł, może to być np. mydło bąbelkowe, płynne szczęście, ciasto figowe czy eliksir młodości – wszystko zależy od Was. Następnie stwórzcie przepis: wypiszcie potrzebne składniki, ich ilość oraz wszystkie rzeczy niezbędne do wykonania receptury, np. miska bez dna, miedziana łyżka, kociołek. Następnie dokładnie opiszcie proces przygotowania. Na końcu spróbujcie scharakteryzować powstałą rzecz, zastanówcie się jak można ją podawać oraz jak przechowywać, koniecznie opiszcie jej smak lub zastosowanie.

Cel:

Celem zabawy jest oczywiście rozwijanie kreatywności, zabawa zachęca do wcielania się w role oraz do tworzenia czegoś zupełnie nowego. Dodatkowo poprzez dokładne opisywanie procesu powstawania czegoś, dziecko uczy się myślenia przyczynowo – skutkowego.



Fidea

Iśymop eintorwdo
Innowacja zaczyna się od
kreatywności

projekt realizowany w ramach

zwolnieni ^z
teorii

4. Tajemnicza wyspa

Potrzebne Materiały:

Do tej zabawy będziecie potrzebowali: kartki lub kartonu w jak największym formacie, ołówków oraz czegoś do kolorowania, mogą to być kredki, pisaki czy nawet farby. Przydadzą się także mniejsze karteczki oraz klej lub taśma klejąca.

Przebieg zabawy:

Zabawa polega na wykonaniu ilustracji na podstawie wymyślonej przez Was historii.

Krok 1.

Na początku na dużej kartce (lub kartonie) narysujcie kształt Waszej wyspy (powinien być możliwie duży, to ważne by na wyspie zmieściło się coś więcej niż pojedyncza palma 😊).

Krok 2.

Aby móc określić miejsce, z którego rozpoczniecie przygodę zastanówcie się w jaki sposób dotarliście na wyspę. Czy przywiózł Was piracki okręt albo może przyplłynęliście na wielkim żółtciu? Jeśli tak, to rozpocznijcie od brzegu wyspy. A może jednak wolicie zacząć od środka wyspy, w którym wylądował Wasz pojazd latający albo ogromny smok? Decyzja zależy od Waszej wyobraźni!

Krok 3.

Następnie na wyspie dorysowujcie kolejno odkrywane elementy, tworząc coś na kształt mapy. Wyobraźcie sobie, że przemierzacie wyspę. Co po kolei widzicie? Wielkie drzewo, zamieszkałe przez łańcuchowe małpy, magiczny portal strzeżony przez wróżkę, a może wulkan gotowy w każdej chwili wybuchnąć? Narysujcie to! Czym więcej ścieżek i punktów na mapie tym lepiej!

Krok 4.

Teraz na karteczkach wypiszcie wymyślone nazwy wcześniej zaznaczonych obiektów np. gigantyczne drzewo możecie nazwać Dębem Przyjaźni lub Drzewem Figlarnych Małpisonów, a górę Żelazną Górą Wróbla lub Pochmurną Wysokością. Każdy pomysł jest dobry i wszystko zależy od Waszej kreatywności. Następnie naklejcie karteczki w odpowiednich miejscach. W ten sposób mapa wyspy będzie kompletna.

Krok 5.

Ponownie weźcie karteczki i narysujcie na nich różne postaci, zwierzęta, bądź fikcyjne stwory, umieśćcie je w odpowiednich miejscach na wyspie. Jeśli chcecie możecie je nazwać, a także na odwrocie karteczki napisać więcej informacji na ich temat np. czy to stworzenie jest niebezpieczne, czym się żywi, jak szybko się porusza, czy łatwo je znaleźć.

Cel:

Zabawa polegająca na układaniu historii i ilustrowaniu ich, niezwykle pobudza wyobraźnię – spróbujcie, a sami się przekonacie jak niezwykle rzeczy przyjdą Wam do głowy!



Małe, gładkie i...PARZY!

Przebieg zabawy:

Przedstaw dziecku jedną losową cechę np.,, małe”, zadaniem dziecka jest wymyślenie jak największej liczby przedmiotów spełniających to kryterium. Następnie dodaj kolejną cechę np.,, małe i gładkie”, znowu spróbujcie podać jak najwięcej przykładów. Później kolejna cecha itd. z każdym dodanym słowem gra jest coraz trudniejsza. Runda trwa tak długo jak macie różne pomysły, a jeśli się skończyły to nic nie szkodzi, wymyślamy nowe cechy i zaczynamy grę od nowa. Sprawdźcie do ilu maksymalnie cech uda wam się dojść.

- Dla ułatwienia oto parę przykładowych cech: zimne, chropowate, ciężkie, niebieskie, puszyste, ładnie pachnie, mokre, błyszczące, drewniane, śliskie, okrągłe.

Cel:

Zabawa pobudza analityczne myślenie, w końcu przedmioty muszą pasować do opisu. Uczy ona rozumnego wyciągania wniosków z podanych faktów i poprzez mnogość pasujących odpowiedzi zachęca do szukania alternatywnych rozwiązań.

5. Mój nowy zwierzak

Potrzebne materiały:

Do zabawy potrzebne będą tylko kartka i coś do rysowania np. ołówki, kredki, mazaki.

Przebieg zabawy:

Zacznijcie od narysowania 5 losowo rozmieszczonych linii (nie muszą być proste), następnie dorysujcie kolejną linię, w taki sposób, aby połączyła wszystkie inne w ciekawy kształt. I oto Wasz zwierzak! Zastanówcie się, gdzie ma głowę, a może nie ma jej wcale? Ile ma nóg, a ile rąk? Jeśli chcecie, możecie coś dorysować. Spróbujcie nadać stworowi imię, wymyślić środowisko w jakim żyje, określić czym się żywi czy ma pióra, łuski, czy futro, czy jest groźny, jakie dźwięki wydaje, a może ma jakieś szczególne zdolności. Sprawdźcie to!

Cel:

Tworzenie nieistniejących stworzeń i nadawanie im cech jest świetnym ćwiczeniem na kreatywność, pobudza do myślenia i uczy uzasadniania swoich pomysłów.



Fidea

Iśymop eintorwdo
Innowacja zaczyna się od
kreatywności

projekt realizowany w ramach

zwolnieni ^z
teorii

6. Czy to tylko pudełko?

Potrzebne materiały:

Do przeprowadzenia tej zabawy będziecie potrzebowali różnych przedmiotów codziennego użytku, które akurat macie pod ręką. Świetnie sprawdzą się pojemniki w różnych kształtach, rozmaite przyrządy kuchenne np. sztucze, akcesoria biurowe i wiele innych.

Przebieg zabawy:

Gdy wszystkie przedmioty są już gotowe wspólnie z dzieckiem postarajcie się wymyśleć dla nich nowe nazwy i zastosowania. Kto powiedział, że pudełko po butach nie może być kapeluszem, a zakrętka po słoiku latającym spodkiem kosmicznym? Czym bardziej kreatywne i nieszablonowe pomysły wpadną Wam do głowy, tym lepiej.

Cel:

Celem zabawy jest wspieranie nieszablonowego myślenia, pokazanie najmłodszemu, że nie ma złych pomysłów i czasem warto spojrzeć na coś z innej, nieznannej wcześniej perspektywy, aby odkryć coś nowego.

7. A gdyby tak sobie „po gdybać”?

Przebieg zabawy:

Postarajcie się wspólnie z dzieckiem zastanowić, co by było, gdyby:

- Deszcz był zrobiony z czekolady,
- Ludzie nie mierzyli czasu,
- Słońce nagle zgaśło,
- Wszyscy ludzie mówili jednym językiem,
- Koty potrafiły latać,
- Ludzie nie umieli rozróżniać kolorów.

Cel:

Gdybanie jest świetną zabawą, która pozwala rozwijać dziecięcą fantazję, pozytywnie wpływa na umiejętność kreatywnego rozwiązywania problemów.

