

16.04.2021r.



Gry
wspomagające
rozwój myślenia



Zabawy i gry umysłowe pogłębiają, ugruntowują i rozszerzają wiadomości zdobyte w szkole w zakresie różnych dziedzin. Kształcą zdolności poznawcze dziecka – pamięć, myślenie, uwagę. Są doskonałą metodą sprawdzającą i

porównującą wiadomości dzieci w sposób naturalny i praktyczny. Występujące w grach i zabawach umysłowych współzawodnictwo mobilizuje dzieci do zdobywania wiedzy, kształci nawyki korzystania ze źródeł – słowników, encyklopedii – rozwija zainteresowania i zamiłowania. Zabawy i gry umysłowe kształtują także charakter dziecka, rozwijając aktywność, inicjatywę, samodzielność, zaradność, uczą współzycia i współdziałania w zespole.

Mamy dla Was kilka zabaw, do których potrzebne są tylko kartki, ołówki lub kostka do gry ;) a które również kształcą i rozwijają.



1. Państwa – miasta

To zabawa, którą wszyscy znamy a dzieciaki bardzo ją lubią :) Trzeba wybrać tylko odpowiednie kategorie, narysować tabelkę i do dzieła. Kilka kategorii dla ułatwienia:

PAŃSTWO, MIASTO, RZECZ, ZWIERZĘ, IMIĘ, ROŚLINA, OWOC,
WARZYWO, ZAWÓD.

2. Wisielec

Podajemy kategorię z której jest hasło, a słowo zaznaczamy kreskami _.

Uzupełniamy pierwszą i ostatnią literę, jeżeli jest ona też w środku wyrazu również ją wpisujemy. Gracze podają litery, jeżeli ta znajduje się w słowie wpisujemy ją w odpowiednie miejsca, jeżeli nie zaczynamy rysować szubienicę.

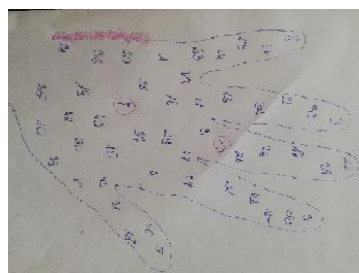


3. Cyferkowa dłoń

Na tę zabawę są dwa sposoby:

- dwóch graczy jedna kartka:

Rysujemy dłoń jak na zdjęciu – rozmieszczamy cyferki – zakres zależy od umiejętności dziecka- potrzebujemy dwóch kolorów do zakreszania. Podajemy przeciwnikowi cyfrę, którą ma znaleźć w czasie, ustalonym przed rozpoczęciem gry np. 7 sekund. Na koniec liczymy kto znalazł więcej cyferek.



- dwóch graczy dwie kartki:

Przygotowujemy dwie kartki jak wyżej. Każdy gracz zakresza cyferki na swojej kartce. Gracz 1 wybiera cyfrę dla gracza 2 – w czasie kiedy gracz 2 szuka cyfry, gracz 1 obrysowuje dłoń zygakiem. Kto pierwszy obrysowuje dłoń wygrywa.

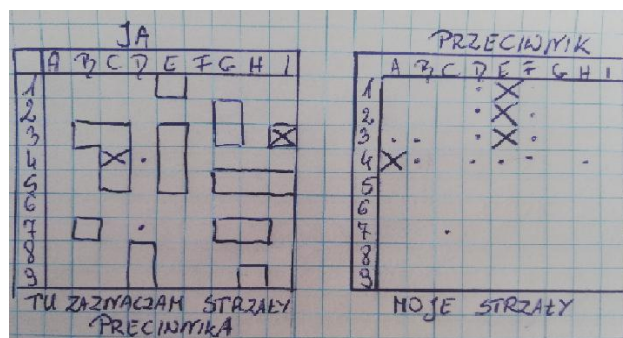


4. Statki

Na kartce w kratkę rysujemy dwa kwadraty – jeden to nasze morze, drugi to morze przeciwnika.

Rozmieszczamy w swoim kwadracie tak, żeby się nie łączyły:

- 1 statek 4-masztowy
- 2 statki 3-masztowe
- 3 statki 2-masztowe
- 4 statki 1-masztowe



Np. strzelamy w pole A4

– jeżeli na morzu przeciwnika znajduje się tam statek 1-masztowy odpowiada on trafiony zatopiony i osoba, która trafiła na morzu przeciwnika w polu A4 zaznacza X, a dookoła stawia kropeczki.

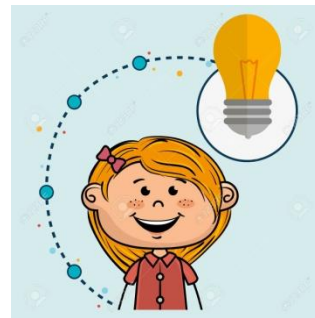
- jeżeli jest tam część większego statku niż 1-masztowiec przeciwnik odpowiada trafiony niezatopiony, a osoba, która trafiła strzela jeszcze raz.

- jeżeli w polu tym nic nie ma odpowiadamy pudło i stawiamy tam kropeczkę.



5. Kalambury

Pokazywane lub rysowane. Hasłami mogą być proste słowa takie jak: kot, czapka lub przysłowia czy tytuły bajek, piosenek lub filmów.



6. Waż słowny

Zabawa polegająca na zapisywaniu wyrazów związanych z określonym tematem zaczynających się na literę, na którą zakończył się poprzedni wyraz.

Np. kategoria: szkoła - nauczyciel - lekcja - algebra - atlas - słownik - kartkówka - anatomia - arytmetyka - angielski - ilustracja... itd.

7. Jedno i drugie

W ustalonym wcześniej czasie należy znaleźć możliwie jak najwięcej przedmiotów albo żywych istot, które odpowiadają jednocześnie dwóm kryteriom, jakimi mogą być na przykład:

Czerwony i niejadalny: muchomor, jarzębina, czerwone włosy itp.

Okrągły i ciepły: pieczone jabłka, pulchna babcia itp.

Na koniec można ocenić liczbę i oryginalność znalezionych rozwiązań.

8. Omnibus

Prosimy dziecko, aby w określonym czasie np. 5 minut podało jak najwięcej słów należących do określonej kategorii np. nazw przedmiotów, zwierząt.

Poziom trudniejszy - wyznaczamy określoną literę, od której mają się rozpoczynać podawane słowa.



9. Magiczna liczba

Liczba „44” jest w tej zabawie magiczną liczbą. Po prostu kolejno rzuca się kostką i kto pierwszy przekroczy 44, ten wygrywa.

Zabawę można także zmienić. Kto pierwszy osiągnie dokładnie tę liczbę lub kto przekroczy 44, nie wygrywa, lecz przegrywa.

10. Gra w muche

W grze może brać udział dwie lub wiele osób.

Jedna z nich „kieruje” ruchami muchy mówiąc np. mucha idzie w górę, mucha w dół, mucha w prawo, mucha 2 w lewo itp. Zadaniem pozostałych graczy jest obserwacja niewidzialnych ruchów muchy.

Kiedy mucha opuści planszę gracze krzyczą: „Wyszła!”.

Dodatkowo gracze mogą określić miejsce, w którym mucha wyszła np. prawy górny róg.

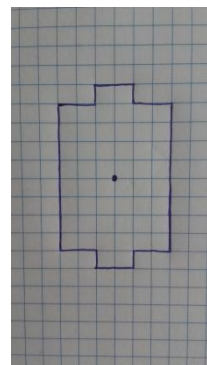


11. Piłkarzyki

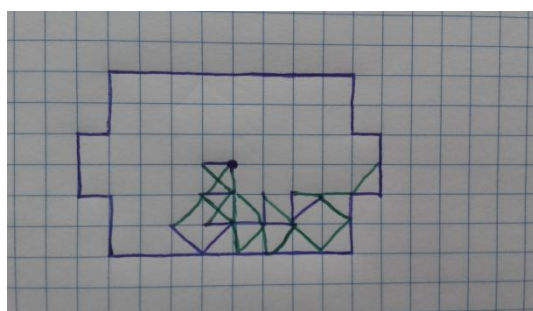
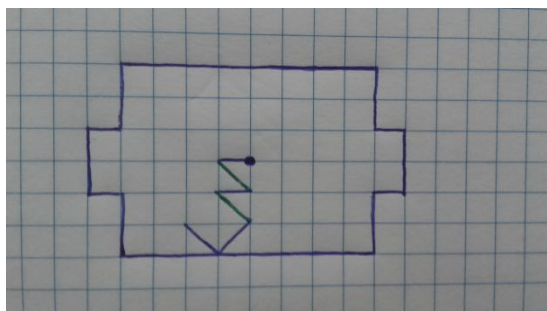
Gra przeznaczona dla dwóch osób.

Na kartce rysujemy boisko jak na zdjęciu, a im większe ono będzie, tym dłużej będzie trwała rozgrywka.

Podczas rysowania trzymamy się zasady, że boisko powinno mieć parzystą liczbę kratek wzdłuż i w szerz, a także dwie przeciwległe sobie bramki szerokie na dwie kratki i wysokie na jedną kratkę.



Rozgrywkę rozpoczynamy od wyznaczenia punktu środkowego boiska. Następnie ustalamy, która bramka jest czyja i kto pierwszy „kopnie piłkę”. Możemy to zrobić tak jak w prawdziwym meczu – rzutem monetą lub grając w „kamień, papier, nożyce”. W kolejnych partiach rozpoczynać będzie osoba, która wcześniej straciła bramkę. Gracz, który wygrał losowanie przykładą swój długopis do punktu środkowego i rysuje kreskę długą na jedną kratkę. Poruszać można się po liniach krutek i po ich przekątnych. Po wykonaniu ruchu piłkę przejmuje drugi gracz i tym razem to on rysuje na boisku kreskę. W ten sposób kopanie piłki odbywa się naprzemiennie aż ktoś zdobędzie bramkę lub piłka trafi w punkt bez możliwości ruchu. Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza doprowadzi piłkę do bramki przeciwnika (i przekroczy linię bramkową). Piłka nie może toczyć się dwa razy po tej samej linii i po torze wytyczającym granice boiska. Natomiast dopuszczalne jest odbijanie piłki od linii końcowej i tych wcześniej narysowanych, a wtedy gracz może przesunąć piłkę dalej niż o jedną kratkę (widać to na zdjęciu poniżej).



Po strzeleniu bramki zwycięzcą zostaje osoba, która zdobyła bramkę, a w przypadku zapędzenia się w „kozi róg” ogłaszany jest remis 1:1.

12. Sałatka słowna

Każdy gracz ma kartkę i długopis. Jedna osoba bierze do ręki flamaster i kładzie przed sobą gazetę, w której zaznacza sześć wyrazów. Teraz pozostali układają z nich jakąś historię. Po trzech minutach każdy czyta swój tekst. Ten, kto wymyślił najweselszą historię, może jako następny wybrać z gazety kolejne sześć wyrazów.



Miłego dnia !!!

Zespół wychowawców świetlicy