

# 10 pomysłów na gry i zabawy

## Piotruś

1

Do rozgrywki wybieramy karty:

- z samogłoskami (wariant łatwiejszy)
  - z onomatopejami (wariant trudniejszy)
- oraz dodatkową kartę – Piotrusia.

### Przebieg gry

Karty rozdaje się graczom (od 2 do 5 osób). Gracze z kart, które mają w dłoni dobierają pary i odkładają je na bok. Następnie każdy gracz po kolei ciągnie jedną kartę od sąsiada po swojej lewej stronie. Jeśli wylosowana karta tworzy parę z już posiadaną, to gracz głośno odczytuje napis na karcie. Następnie odkłada parę na kupkę i kolejka przechodzi dalej. Przegrywa gracz, który zostanie z Piotrusiem.

## Memory

2

Podczas gry można korzystać z zestawu:

- z samogłoskami – 14 par (wariant łatwiejszy: gracz dobiera pary kolorem – ten sam kolor ramek);
- z wyrażeniami dźwiękonaśladowczymi – 11 par (wariant trudniejszy: gracz musi umieć odczytać napisy w dymkach).

### Przebieg gry

Mieszamy i rozkładamy dowolne zestawy par obrazkami do dołu. Gracz odkrywa dwie dowolne karty. Jeśli znajduje parę, zabiera ją. Jeśli nie ma pary, zapamiętuje położenie kart i odkłada je na miejsce. Wygrywa ten, komu uda się odkryć najwięcej par.

## Podaj dalej!

3

Z talii wybieramy:

- 8 par dla dwóch, trzech graczy,
- 10 par dla czterech graczy.

Tasujemy karty i rozdajemy graczom.

### Przebieg gry

Celem gry jest uzbieranie jak największej ilości par. Każdy trzyma swoją talię tak, by pozostali gracze jej nie widzieli. Typujemy jedną kartę, której możemy się pozbyć. Na hasło „Podaj dalej!” (rozpoczyna najmłodszy gracz) wszyscy równocześnie przekazują kartę graczowi po swojej lewej stronie. W ten sposób każdy otrzymuje nową kartę, dołącza ją do swojej talii i sprawdza, czy utworzy parę. Jeśli tak, krzyczy „Para!”, wyklada karty na stół i odczytuje napis w dymku. Kontynuujemy grę – kolejny gracz mówi „Podaj dalej!” i znów wszyscy podają sąsiadowi wybraną kartę. Wygrywa ten gracz,

# 10 pomysłów na gry i zabawy

## Pokaż, gdzie jest...

Zabawa przeznaczona dla najmłodszych dzieci. Jej celem jest:

- wspieranie gestu pokazywania palcem,
- stymulacja uwagi i rozumienia poleceń.

### Przebieg zabawy

Rozkładamy trzy dowolne karty ze zwierzętami. Prosimy dziecko, by pokazało palcem gdzie jest, np.: kot. Potem kolejne zwierzątko itd. Jeśli dziecko dobrze radzi sobie z tym ćwiczeniem, można wyłożyć więcej kart.

4

## Powiedz, co mówi...

Zabawa dla najmłodszych dzieci, wspomagająca rozwój mowy. Pobawmy się i poćwiczmy, co mówią zwierzątka.

### Przebieg zabawy

Dziecko losuje kartę ze zwierzątkiem (np. z pudełka/woreczka), a następnie naśladuje, co ono mówi.

5

## Zapamiętaj!

Zabawa służy stymulacji pamięci (dwu-, trzy-, czteroelementowej – w zależności od możliwości dziecka).

### Przebieg gry

Wybieramy z talii trzy karty ze zwierzętami. Rozkładamy je przed dzieckiem i prosimy o zapamiętanie ich położenia. Odwracamy karty rewersem do góry. Pytamy dziecko:

- w wersji łatwiejszej – Gdzie kura? Gdzie pies? Gdzie kot? Dziecko wskazuje palcem i odwraca kartę;
- w wersji trudniejszej – Powiedz, co jest ukryte pod pierwszą kartą? Pod środkową? itd. Dziecko nazywa zwierzę i wskazuje odpowiednią kartę.

6

## Co je łączy?

Zabawa służy stymulacji mowy, wzbogacaniu słownictwa i poszerzaniu wiedzy o świecie. To doskonałe ćwiczenie umiejętności abstrahowania cech wspólnych i dokonywania kategoryzacji.

### Przebieg zabawy

Rozkładamy przed dzieckiem wszystkie karty ze zwierzętami i proponujemy zabawę:

- Zobacz, ile zwierząt! Podzielmy je. Które z nich mają dwie nogi? Które cztery?
- Które mogą mieszkać w domu? Które mają pióra, a które futro? Które mają kopyta? Które mają podobny kolor?

7

# 10 pomysłów na gry i zabawy

## Przeczytaj i dopasuj

Zabawa kształci umiejętność czytania globalnego, stymuluje pamięć i koncentrację.

Talię za zwierzętami dzielimy na dwie części i rozkładamy przed dzieckiem:

- jedna grupa to karty z dymkami z wyrażeniami dźwiękonaśladowczymi
- druga grupa to karty ze zwierzątkami.

### Przebieg gry

Wybieramy kartę z dymkiem, np. HAU i prosimy dziecko o odczytanie napisu. Następnie dziecko szuka zwierzątka, które tak mówi i parę odkłada na bok. Można również wybrać kartę ze zwierzątkiem i poprosić dziecko o odszukanie pasującego dymku z napisem. Podczas tej zabawy warto zamieniać się rolami, raz dorosły zadaje zagadkę dziecku, a raz dziecko dorosłemu.

8

## Słuchaj i układaj

Zabawa pozytywnie wpływa na uwagę słuchową, koncentrację i pamięć.

Do gry potrzebne będą karty z dymkami (z samogłoskami lub onomatopejami).

### Przebieg gry

Rozkładamy na stole karty z samogłoskami lub z onomatopejami, które dziecko już potrafi odczytać.

Prosimy dziecko o ułożenie kart w podanej kolejności. Wypowiadamy powoli sekwencję, np.: A, O, I, E lub KO, HAU, BE, MU.

Dziecko stara się zapamiętać podany ciąg wyrazów/liter i ułożyć je we właściwej kolejności.

9

## Kalambury

Ta znana zabawa doskonale pobudza wyobraźnię i wspomaga rozwój motoryki dużej. Do gry wykorzystamy wszystkie karty ze zwierzętami.

### Przebieg gry

Każdy uczestnik gry losuje jedną kartę, tak, by pozostali jej nie zobaczyli. Próbuje za pomocą ruchów naśladować zwierzę, tak by pozostali uczestnicy je odgadli. Dodatkowym zadaniem uczestników może też być dopasowanie do odgadniętego zwierzątka odpowiedniego dymku z onomatopeją.

10