

## PROPOZYCJA ZABAW

- **„Tor przeszkód”** – wspólnie z dzieckiem zbuduj z mebli tor przeszkód: możecie wykorzystać krzesła, stołki, materace, koce, poduszki itp. Poproś, aby dziecko przeszło tor przeszkód w określony sposób, np. pod krzesłem, wchodząc na stołek, układając się na brzuchu na kocu i odpychając rękami od podłogi, skacząc z poduszki na poduszkę. Dołącz do zabawy i zorganizujcie wyścigi! Zabawa rozwija sprawność całego ciała – siłę, zwinność, koordynację ruchową. Wprowadzenie elementu rywalizacji (między rodzeństwem lub dzieckiem i rodzicami) wpływa na rozwój emocjonalny – pozwala doświadczać wygranej i przegranej, uczy zachowania wobec innych, czekania na swoją kolej.
- **„Mały kucharz”** – zachęć dziecko do pomocy podczas przygotowywania posiłku – smarowania chleba masłem za pomocą bezpiecznego noża (plastikowego, bez ostrych krawędzi), obierania ugotowanych warzyw lub jajek, krojenia ich na kawałki. Starsze dzieci mogą pomóc przy obieraniu surowych warzyw za pomocą obieraczki. Zachęta do uczestnictwa w pracach domowych może wpłynąć zarówno na rozwój sprawności dłoni, jak i na poczucie wartości dziecka, poczucie przynależności do rodziny, a także samodzielność.
- **„Wielkie pranie”** – zaproś dziecko do pomocy w układaniu prania – poproś, aby odszukało i połączyło w pary takie same skarpetki. Zachęć dzieci do ich przeliczania, segregowania (skarpetki poszczególnych członków rodziny), porównywania, kto ma ich więcej, a kto mniej. Podczas zabawy dzieci będą ćwiczyć spostrzegawczość i umiejętności matematyczne.
- **„Ciepło-zimno”** – wybierz niewielką zabawkę dziecka i ukryj ją w pokoju (w wersji łatwiejszej) lub w mieszkaniu (w wersji trudniejszej). Zachęć dziecko do odszukania zabawki – mów „ciepło”, gdy dziecko się zbliża do miejsca ukrycia przedmiotu lub „zimno”, jeśli się od niego oddala. W drugiej części zabawy możesz zaproponować zamianę ról – tym razem dziecko ma schować zabawkę i naprowadzać Cię na nią słowami „ciepło” lub „zimno”. Zabawa kształtuje wyobraźnię, umiejętność logicznego myślenia i reagowania na hasło.
- **„Wyścig ziarenek”** – przygotuj kartkę, słomkę do napojów, klej, flamaster i ziarenko fasoli lub grochu. Jeśli nie masz słomki, możesz zrolować i skleić fragment papieru lub sztywnej folii. Ważne, żeby ziarenko było większe niż

otwór w rurce. Na kartce narysuj drogę – dwie linie ułożone około 2 cm od siebie. Na początku narysuj linię startu, a na końcu – linię mety. Droga może być kręta – stopień skomplikowania zależy od możliwości dziecka. Ułóż ziarenko na początku drogi poproś dziecko, aby dmuchając przez słomkę przeprowadziło ziarenko do mety. Zabawa pomaga usprawniać aparat mowy, kształtuje umiejętność kontrolowania oddechu.

- **„Szalona piłka”** – przygotuj niewielką piłkę. Poproś dziecko, aby trzymając piłkę wyprostowanymi rękami zrobiło kilka skłonów w przód, następnie po kilka skłonów w boki. Poproś dziecko, żeby usiadło z nogami wyprostowanymi w kolanach (w siadzie prostym). Ułóż piłkę przed dzieckiem i poproś, aby kilka razy przeniosło wyprostowane i złączone nogi nad piłką – raz w jedną, raz w drugą stronę. Poproś, aby dziecko położyło się na brzuchu głową w kierunku ściany, około pół metra (lub dalej) od niej. Zachęć dziecko, aby unosiło głowę i turlało piłkę do ściany tak, aby piłka odbijała się od ściany i wracała do dziecka. Liczba powtórzeń zależy od możliwości dziecka. Zabawa poprawia gibkość, rozciąga mięśnie, wzmacnia mięśnie brzucha i grzbietu.
- **„Kolorowe cienie”** – przygotuj kartki, kredki, niewielką figurkę (lub kilka figurek) i lampkę. Ustaw figurkę na krawędzi kartki. Włącz lampkę i skieruj światło tak, aby cień figurki padał na kartkę. Poproś dziecko, aby odrysowało cień figurki, a następnie dowolnie go pokolorowało. Zabawa jest zachętą do eksperymentowania. Usprawnia mięśnie dłoni, dzięki czemu przygotowuje ręce do pisania. „Wszystko, co widzę” poproś dziecko, aby rozejrzało się po pokoju lub mieszkaniu i wymieniło wszystkie przedmioty o podanej przez Ciebie cesze, np. czerwone, miękkie, drewniane itp. Starszym dzieciom możesz podać głoskę i poprosić o odszukanie w otoczeniu jak największej liczby przedmiotów, których nazwy się nią rozpoczynają, np. t – telewizor, telefon, toster. Zróbcie zawody – kto znajdzie więcej rzeczy! Zabawa kształtuje spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia, a także w wypadku wariantu dla starszych przedszkolaków - umiejętność dokonywania analizy głoskowej (wyodrębniania głosek w słowie), niezbędnej w nauce czytania.
- **„Gramy w gumę”** – przygotuj elastyczną taśmę krawiecką (gumę) i dwa krzesła. Zwiąż taśmę i zaczep ją o nogi krzesła na wysokości ok. 10 cm tak, aby można było przez nią skakać. Zachęć dziecko do przeskakiwania gumy w dowolny sposób: obunóż, na jednej nodze, naskakując na gumę, robiąc kilka podskoków po każdej stronie gumy (pięć skoków przed gumą, pięć skoków między dwiema gumami, pięć skoków za gumą). W zależności od możliwości

dziecka możesz ustawić gumę wyżej lub niżej. Zabawa rozwija mięśnie nóg, koordynację ruchową i skoczność.

# RZUĆ I NARUSUJ STWORKA



	1SZ YRZUT	2GI RZUT	3CI RZUT	4TY RZUT	5TY RZUT
	CIAŁO	RĘCE I NOGI	OCZY	USTA	WŁOSY

**Obrazki i packa na muchy** – gra dla kilku osób. Przygotuj obrazki i packi na muchy. Rozsyp obrazki na dywanie. Prowadzący zabawę podaje nazwę przedmiotu z obrazka dzieląc na sylaby, a zadaniem dziecka jest jak najszybciej pacnąć odpowiednią ilustrację.

**Pierwsza sylaba – zabawa z piłką.** Podaj do dziecka piłkę i powiedz pierwszą sylabę, np. ko – ...? Zadaniem dziecka jest dokończyć słowo.

**Jakiej sylaby brakuje?** Mówimy słowo pomijając jedną sylabę, zadaniem dziecka jest wypowiedzieć brakujący element, np. pa-\_\_\_-sol.

**Głoskowanie** to podział wyrazu na głoski, nie litery! W wyrazie skrzynka mamy głoski: s, k, sz, y, n, k, a. W wyrazie *wąż* ostatnią głoską jest *sz*. W wyrazie *pies* słyszymy p, j, e, s. To ważne, by takich odpowiedzi oczekiwać od dziecka. Na tym etapie możemy powiedzieć mu, że niektóre wyrazy piszemy zupełnie inaczej niż słyszymy.

**Z głoskami możesz bawić się tak, jak z sylabami, ale możesz też bawić się tak:**

- **Gra w słowa.** Pierwsza osoba mówi słowo, a kolejna podaje następne, które zaczyna się na ostatnią głoskę. Np.: smok – krowa – aparat – torba, itd.
- **Z kostką do gry.** Dziecko wymyśla głoskę i rzuca kostką. Musi wymyślić tyle wyrazów na tą głoskę, ile oczek wyrzuciło. Może wymyślać alternatywnie wyrazy, które zawierają daną głoskę
- **Indywidualny trening słuchowy – Opakowania.** Do zabawy wykorzystajcie małe opakowania np. opakowania po jajkach niespodziankach, pudełka po zapałkach (10 sztuk). Nasypcie do nich różne produkty np. ryż, koraliki, żółte monety, fasolę, groch, sól, cukier, kaszę pamiętając o tym, że robimy memmory więc sypujemy takie same produkty do dwóch opakowań. Zadaniem dziecka jest odszukiwanie dwóch tam samo brzmiących opakowań.