



JAK CIEKAWIE SPĘDZIĆ CZAS Z DZIECKIEM? Porady na wakacje

Rozpoczęły się wakacje.

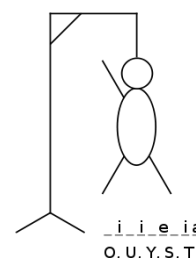
Nasze pociechy mają dużo wolnego czasu, który warto wykorzystać, by pobudzić ich do twórczego myślenia i doskonalić umiejętności czytania, pisania i logicznego myślenia. Proponujemy Państwu kilka przykładowych, ciekawych propozycji ćwiczeń, gier i zabaw, które pomogą zwalczyć nudę i efektywnie wykorzystać wolny czas.

GRY, DO KTÓRYCH WYSTARCZY KARTKA PAPIERU:

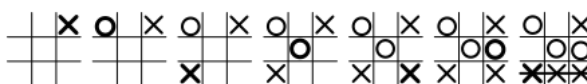
PAŃSTWA-MIASTA - rodzaj gry towarzyskiej polegającej na wyszukiwaniu słów z różnych dziedzin rozpoczynających się na zadaną literę. Gra jest przeznaczona dla uczestników w liczbie od trzech do kilkunastu.



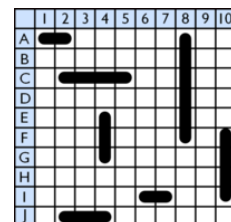
WISIELEC (również szubienica, powieszony) — gra towarzyska, zazwyczaj dla dwóch osób, polegająca na odgadywaniu słów. Do gry potrzebna jest kartka i ołówek. Pierwszy gracz wymyśla słowo, ujawniając na przykład za pomocą poziomych kresek liczbę tworzących je liter. Drugi z graczy stara się odgadnąć litery słowa. Za każdym razem, gdy mu się to uda, pierwszy gracz wstawia literę w odpowiednie miejsce; w przeciwnym wypadku rysuje element symbolicznej szubienicy i wiszącego na niej ludzika. Jeżeli pierwszy gracz narysuje kompletnego „wisielca” zanim drugi odgadnie słowo, wówczas wygrywa.



KÓŁKO I KRZYŻYK - gra strategiczna rozgrywana przez dwóch graczy, najczęściej na kartce papieru w kratkę. Gracze obejmują pola na przemian dążąc do objęcia trzech pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry. W najbardziej popularnej w Polsce wersji gra odbywa się na polu o wymiarach 3x3.



STATKI - gra strategiczno-planszowa dla dwóch osób. Gra może się toczyć zarówno na kartce papieru, jak i specjalnej planszy. Każdy z graczy posiada po dwie plansze o wielkości, zazwyczaj, 10x10 pól. Kolumny są oznaczone poprzez współrzędne literami od A do J i cyframi 1 do 10. Na jednym z kwadratów gracz zaznacza swoje statki, których położenie będzie odgadywał przeciwnik. Na drugim zaznacza trafione statki przeciwnika i oddane przez siebie strzały. Statki ustawiane są w pionie lub poziomie, w taki sposób aby nie stykały się one ze sobą ani bokami, ani rogami. Okręty są różnej wielkości i zazwyczaj więcej jest jednostek o mniejszej wielkości, np. gracze mogą posiadać po jednym czteromasztowncu wielkości czterech kratek, dwóch trójmasztowncach wielkości trzech kratek, trzech dwumasztowncach o wielkości dwóch kratek i po czterech jednomasztowncach. Trafienie okrętu przeciwnika polega na strzale, który jest odgadnięciem położenia jakiegoś statku. Strzały oddawane są naprzemiennie, poprzez podanie współrzędnych pola (np. B5). W przypadku strzału trafionego, gracz kontynuuje strzelanie (czyli swój ruch) aż do momentu chybienia. Zatopienie statku ma miejsce wówczas, gdy gracz odgadnie położenie całego statku. O chybieniu gracz informuje przeciwnika słowem „pudło”, o trafieniu „trafiony” lub „(trafiony) zatopiony”. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika.



ZABAWY SŁOWNE:

ŁAŃCUCH ZE SŁÓW - w tej zabawie może brać udział nieograniczona liczba uczestników. Wszyscy mają kartki i przybory do pisania. Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik. Wszyscy starają się w określonym czasie – np. trzech minut – ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się na tę samą literę, na którą kończy się poprzedni. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch. Przykład dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakieta – atom – materac – cegła... Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości. Łańcuchy można także układać bez zapisywania. Pierwszy uczestnik mówi głośno wymyślane przez siebie słowo, a następní, jeden po drugim, podają rzeczowniki rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego. Wyrazy nie mogą się powtarzać. Odpada z gry ten, kto nie potrafi szybko podać właściwego rzeczownika. Kto dotrwa do końca, nie popełniając żadnego błędu, wygrywa.



KOT MINISTRA - jeden z uczestników w myślach mówi alfabet. Prowadzący w którymś momencie mu przerywa. Litera, na którą wypadło, będzie pierwszą literą przymiotnika w zdaniu „Kot ministra jest... (jaki?)”. Pierwszy przymiotnik podaje prowadzący. Po nim po kolei wszyscy kończą zdanie „Kot ministra jest...” jakimś przymiotnikiem zaczynającym się od wybranej litery. Przymiotniki nie mogą się powtarzać, więc im dalej, tym trudniej. Jeśli ktoś nie wymyśli kolejnego przymiotnika, wypada z gry. Zabawa trwa do momentu pozostania jednej osoby.

ŁAŃCUCH SKOJARZEŃ - dowolna liczba uczestników siada w kole. Rozpoczynający rzuca hasło (rzeczownik lub przymiotnik), na co osoba siedząca po jego lewej stronie musi natychmiast powiedzieć słowo lub wyrażenie kojarzące się, niekoniecznie wprost, z tym pierwszym hasłem. Następna osoba wypowiada własne skojarzenie itd. Jeśli ktoś nie potrafi w ciągu 10 sekund znaleźć odpowiedniego słowa, odpada z gry. Pozostali ciągną łańcuszek tak długo, dopóki wystarczy im inwencji. Uwaga! W przypadkach wątpliwych trzeba udowodnić, że skojarzenie jest poprawne i przedstawić tok swojego myślenia, który reszta musi zaakceptować.

ŁAMAŃCE JEZYKOWE - kto potrafi w szybkim tempie wyrecytować:

- Suchą szosą szedł Sasza do suszarni suszyć śliwki.
- W czasie suszy szosa sucha.
- Czy tata czyta cytaty Tacyta?
- Ząb – zupa zębowa, Dąb – zupa dębowa.
- Poczmiistrz z Tczewa, rotmistrz z Czchowa.
- Nie pieprz, Pietrze, wieprza pieprzem, bo przepieprzysz wieprza, Pietrze!
- Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego.
- W Szczebreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie i Szczebreszyn z tego słynie.
- Stół z powyłamywanymi nogami.
- Czy trzy cytrystki grają na cytrze? Czy jedna płacze, a druga łyzy trze?
- Czarna krowa w kropki bordo gryzła trawę, kręcąc mordą. Czarny dzięcioł z chęcią pień ciął.
- Czy rak trzyma w szczypcach strzęp szczawiu, czy trzy części trzciny?
- Cesarz cesał włosy cesarzowej, cesarzowa cesała włosy cesarza. Gdy Pomorze nie pomoże, to pomoże może morze, a gdy morze nie pomoże, to pomoże może Gdańsk.

DOBIERZ RYM - prowadzący zajmuje miejsce w środku kręgu i wskazuje któregoś z uczestników. Podaje jakiś wyraz, do którego natychmiast trzeba podać wyraz rymujący się z nim, na przykład: śpiewa – Ewa, kłapa – kanapa. Wskazany uczestnik musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź. Jeśli mu się nie uda, stoi tak długo, aż prowadzący da mu szansę poprawienia się. Zawodnik, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymującego się wyrazu, odpada z gry lub daje fant.

GRY PLANSZOWE:

SUPER-FARMER – gra planszowa autorstwa polskiego matematyka Karola Borsuka. W grze może brać udział od dwóch do czterech graczy, którzy prowadzą swoje farmy (są one przedstawione w postaci planszy – każdy gracz otrzymuje własną). Zwierzęta hodowlane symbolizują kartonowe żetony z ich wizerunkami. Hodować można króliki, owce, świnie, krowy oraz konie. Dodatkowo gracz może nabyć małego i dużego psa (w zestawie do gry mają one postać plastikowych figurek), które chronią jego inwentarz przed lisem i wilkiem. Ostatni element zestawu stanowią dwie dwunastościenne kostki, na których umieszczono wizerunki zwierząt hodowlanych oraz szkodników (lisa i wilka).



SCRABBLE - gra słowna wymyślona przez Alfreda Buttsa, obecnie jedna z najpopularniejszych gier słownych na świecie.

SŁOWO – STWORY - to gra imprezowa polegająca na wymyślaniu na czas słów pasujących do kategorii wskazanej przez kostkę oraz zawierających litery R i N. Należy wymyślić np. słowo z kategorii „muzyka” zawierające litery R i N. Na wymyślenie poprawnej odpowiedzi gracze mają 30 sekund! W grze pojawiają się tytułowe stwory pożerające zdobywane przez graczy karty, dostarczając w zamian punkty zwycięstwa. Wygra gracz z największą liczbą punktów. Gra posiada proste zasady zapewniające mnóstwo emocji i zabawy.

MEMORY- popularna gra polegająca na odnajdowaniu par takich samych kart.

STORY CUBES - to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Na czym polega gra? Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od "Dawno, dawno temu" lub jeśli wolisz "Pewnego razu". Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł twoją uwagę. Nie ma złych odpowiedzi, jedyne co cię ogranicza, to twoja własna wyobraźnia.

Zachęcamy Państwa do tworzenia wspólnie z pociechami, własnych gier z wykorzystaniem arkusza szarego papieru, farb, kredek i własnej wyobraźni.

Dobrym pomysłem jest prowadzenie Wakacyjnego Pamiętnika, wzbogaconego o ciekawe pamiątki z wakacyjnych podróży, np. bilety, widokówki, zdjęcia, broszury. Dziennik taki pozwoli na doskonalenie umiejętności budowania wypowiedzi pisemnej, rozwijanie techniki pisania oraz czytania, rozbudzenie i kreatywności i wyobraźni dzieci. Ponadto będzie wspaniałą pamiątką rodzinną ze wspólnie spędzonego czasu.



Życzymy twórczych, inspirujących wakacji bez nudy!

Katarzyna Gorzko
Magdalena Natanek

Źródło:
Wikipedia.pl
Zabawnik.pl
Centrum gier REBEL.pl