**GRY I ZABAWY Z DZIECKIEM NA NUDĘ I NIEPOGODĘ**

Każde dziecko ma zazwyczaj bardzo dużo energii i chęci do zabawy.

Przed nami wakacje. Czas wyjazdów, odwiedzania ciekawych miejsc i wypoczynku.

Aby atrakcyjnie wypełnić dzieciom czas rodzinnej podróży, oczekiwania na coś w kolejce czy niepogodę za oknem proponujemy proste zabawy. Mogą być prowadzone w każdej chwili i w każdym miejscu. Nie są trudne ani czasochłonne, mogą być prowadzone przez każdą dorosłą osobę, która chce przeżyć z dzieckiem miło czas. Proponowane przez nas zabawy z pewnością sprawią, że wspólnie spędzany czas stanie się jeszcze atrakcyjniejszy dla naszego dziecka.

**Zabawy językowe:**

TWORZYMY RODZINY WYRAZÓW

* Gra polega na wyszukiwaniu słów przynależnych do danej rodziny wyrazów.
* Podajemy hasło i dopowiadamy, np.: król-królewna-królestwo…

WYMYŚLAMY SŁOWA KOJARZĄCE SIĘ Z DANYM ZAWODEM

* Gra polega na podawaniu słów będących nazwami przedmiotów lub czynności kojarzących się z danym zawodem, np.: fryzjer: strzyże, czesze, fotel,nożyczki…

UKŁADAMY ZDANIE, W KTÓRYM WYRAZY ROZPOCZYNAJĄ SIĘ TĄ SAMĄ GŁOSKĄ

* Wybieramy głoskę i budujemy jak najdłuższe zdanie, w którym każdy wyraz się nią rozpoczyna, np.: Lalka Leokadii leży na leżaku…

WYMYŚLAMY SŁOWA O PRZECIWSTAWNYM ZNACZENIU

* Gra polega na wyszukiwaniu antonimów.
* Podajemy wyraz, a dziecko ma podać słowo o przeciwstawnym znaczeniu, np.: słaby-mocny, wąski-szeroki…

ROZWIJAMY ZDANIA

* Jest to umiejętność wykorzystywana w nauce treści polonistycznych w szkole podstawowej.
* Podajemy zdanie proste i kolejno każdy z uczestników je rozbudowuje, np.: Pies szczeka. Czarny pies szczeka. Czarny pies głośno szczeka itd…

WYMYŚLAMY SŁOWA RÓŻNEJ DŁUGOŚCI

* Gra polega na wyszukiwaniu słów różnej długości.
* Ustalamy, czy pod uwagę bierzemy sylaby czy głoski.
* Naprzemiennie z dzieckiem wypowiadamy słowa np. dwu- lub trzysylabowe.
* Gra trwa, aż do wyczerpania pomysłów, kiedy jeden z graczy poddaje się, nie mogąc znaleźć odpowiedniego słowa.

KOŃCZYMY SŁOWA

* Gra polega na wyszukaniu słowa zaczynającego się podaną sylabą.
* Wypowiadamy dowolną sylabę, dziecko ma za zadanie dokończyć słowo.
* Gdy dziecko utworzy słowo, samo podaje inną lub tę samą sylabę dla współuczestnika gry.

ZNAJDUJEMY SŁOWA Z OKREŚLONĄ GŁOSKĄ

* Gra polega na wyszukiwaniu słów zawierających określoną głoskę kolejno na początku, w środku i na końcu wyrazów.
* Możemy podawać słowo i prosić dziecko, aby dobrało do niego określenie zaczynające się tą samą głoską, np.: sok – słodki, gazeta - gruba.
* Innym wariantem jest łańcuch słów polegający na tworzeniu słów rozpoczynających się głoską kończącą poprzednie słowo, np.: as-sok-kot-trawa…

UKŁADAMY RYMY

* Zabawa polega na wyszukiwaniu słów rymujących się.
* W wersji łatwiejszej podajemy słowo, a dziecko ma wymyślić do niego rym.
* W wersji trudniejszej tworzymy łańcuch rymów, np.: deski-pineski-pieski…

WYMYŚLAMY JAK NAJWIĘCEJ WYRAZÓW Z PODANYCH LITER

* Gra polega na znalezieniu jak największej liczby wyrazów złożonych z liter wyrazu podstawowego.
* Na kartce zapisujemy wyraz podstawowy, najlepiej długi, który posłuży do tworzenia nowych słów.
* Następnie spośród liter budujących zapisane słowo, tworzymy nowe wyrazy.

UKŁADAMY JAK NAJDŁUŻSZY WYRAZ, DOPISUJĄC KOLEJNO LITERY

* Gra polega na tym, aby ułożyć jak najdłuższy wyraz z liter kolejno dopisywanych.
* Wygrywa osoba, która wpisała ostatnią literę w powstającym wyrazie.
* Rozpoczynamy od napisania dowolnej litery, a każdy z graczy kolejno dopisuje litery.

ZGADUJEMY Z JAKICH SŁÓW SKŁADA SIĘ WYRAZ

* Wypowiadamy słowo złożone, a dziecko ma wskazać, z jakich słów zostało zbudowane, np.: sto-noga, tuli-pan, śpi-wór…
* Można też wspólnie znajdywać słowa złożone.

TWORZYMY CIĄGI LOGICZNE ŁĄCZĄCYCH SIĘ SŁÓW

* Wybieramy słowo, które zapoczątkuje nasz łańcuch skojarzeń.
* Na przemian z dzieckiem, dopowiadamy słowa tak, aby każde z nich łączyło się z poprzednim, np.: zwierzę – zoo- ogród-klatka…
* Możemy prosić o uzasadnienie dopowiedzianego wyrazu.
* Innym wariantem jest dopowiadanie słów kojarzących się ze słowem kluczowym, np.: lekarz-szpital-karetka-zastrzyk…

SKOJARZENIA

* Zacznij zabawę, mówiąc dowolne słowo, np. „słońce”.
* Następnie dziecko mówi słowo kojarzące się z tym, co powiedziałaś, np. „gorąco”. Potem ty szukasz skojarzenia do „gorąco”, np. „lato”.
* I tak na zmianę („morze”, „piasek”, „babki”...).

**Zabawy ruchowe:**

ŻYWA KAMERA

* Uczestnicy tworzą pary. Jedna osoba w parze jest kamerą, druga kamerzystą.
* Kamerzysta staje za kamerą, swoje ręce kładzie na ramiona partnera. Kamera zamyka oczy, a kamerzysta delikatnie prowadzi ją.
* Na jego okrzyk „klik” kamera otwiera na krótko oczy i uważnie obserwuje otoczenie.
* Na powtórne „klik”, znów zamyka oczy. Po zabawie, osoba-kamera opowiada o zapamiętanych przez siebie obrazach.

RUCHOWE ZAPAMIĘTYWANIE – „MEMO RUCHOWE”

* Wybrane dziecko opuszcza salę, a grupa dobiera się w pary.
* Każda para ustala wspólny ruch i wszyscy mieszają się.
* Uczestnicy chodzą po sali. Wraca mistrz zapamiętywania, dotyka kolejno osoby, które pokazują swój ruch.
* Zadaniem mistrza jest połączenie wszystkich w pary wg tego samego ruchu.

**NAKRĘTKI- WYŚCIGI**

* To coś dla miłośników wyścigów.
* Z jednej strony można się ograniczyć do „pstrykania” guzików po podłodze, z drugiej strony można nadać grze wymyślną oprawę.
* Tor może zostać przygotowany w taki sposób, by na jego trasie znalazły się wzniesienia, tunele, ostre zakręty i inne przeszkody.

„BALONIKOWA KOMETKA”

* Gra polega na podbijaniu balonika np jednorazowymi talerzykami/rakietkami z tektury/rulonem zrobionym z gazety - wygrywa ten kto więcej razy podbije balonik

„CHODNIKOWA GRA W KLASY”

* Zasady gry: wygrywa ten kto więcej razy przeskoczy z płyty na płytę chodnikową nie dotykając ich miejsca złączenia

„KRAWĘŻNIKOWY AKROBATA”

* Gra polega na chodzeniu po krawężnikach (do przodu, bokiem, do tyłu) na wyznaczonym odcinku, wygrywa ten uczestnik, który podczas przechodzenia „spadł” z krawężnika jak najmniej razy

„KRÓL CELOWANIA”

* Gra polega na rzucaniu do celu np.: szyszkami w drzewo, kulkami zrobionymi z gazet do wiaderka/miski/garnka/figur geometrycznych wyciętych z tektury)/ - wygrywa ten , kto odda więcej celnych rzutów

„SUPER SKOCZEK”

* Zabawa polega przeskakiwaniu przez piramidy zrobione z szyszek,
a na plaży z piasku

„MEBLOWY TOR PRZESZKÓD”

* Z dostępnych mebli i innych gadżetów domowych (krzesła, taborety, stoliczki, koce, duże tekturowe pudła, gazety) razem z dzieckiem ustawiamy mini tor przeszkód, a dziecko np.: wraz z zaproszonymi rówieśnikami pokonuje go w różnych kierunkach i kombinacjach

„PODUSZKOWY POJEDYNEK INACZEJ”

* Wygrywa ten, kto dłużej utrzyma poduszkę na głowie chodząc po wyznaczonej trasie

„BAŃKOWY KRÓL”

* Zabawa polega na zbijaniu baniek mydlanych ręką, nogą, rakietkami, łapaniu baniek oburącz, w kubeczki – główna zasada, to żadna bańka nie może dotknąć podłoża

„POSZUKIWACZE SKARBÓW”

* Gra polega schowaniu do poszewki/pod koc różnych przedmiotów (maskotki, piłeczki , kamyczki, spinacze, łyżeczki, szyszki, klocki itp.)- wygrywa ta osoba, która rozpozna DOTYKIEM prawidłowo więcej ukrytych elementów;

„MATERACOWO – PODUSZKOWE IGRASZKI”

* Zabawy polegają na: skakaniu/przewracaniu się na dmuchany materac (uwaga - materac nie powinien być maksymalnie napompowany) toczeniu się, przewracaniu na poduchy, „bitwie” na poduszki.

**Zabawy twórcze:**

**WAKACYJNA KRONIKA**

* Codziennie wieczorem możecie dokumentować wspólnie spędzone chwile.
* Każdego dnia na pewno wydarzy się coś szczególnego, co utkwi Waszemu Dziecku w pamięci.
* Przygotujcie zeszyt, w którym będziecie wspólnie rysować, zapisywać i przyklejać pamiątki (znalezione muszelki, kamyki, patyczki z ogniska, bilety wstępu itp.)

**POCZTÓWKI DLA BLISKICH**

* Wykonajcie z kawałków tektury lub brystolu kolorowe pocztówki.
* Do ich udekorowania możecie wykorzystać różne przedmioty, takie jak guziki, muszelki, kamyczki, brokat.
* Jedną stronę pozostawcie nieozdobioną i opiszcie na niej, co porabiacie ciekawego.
* Dzieci będą dumne, a Wasi Bliscy wniebowzięci.

**NAMIOT Z KOCÓW I PRZEŚCIERADEŁ**

* To niemalże gwarancja przedniej zabawy nie tylko na jedno popołudnie.
* Jeśli tylko dysponujemy takim miejscem w domu, które może zostać na jakiś czas „zabudowane”, to nic nie stoi na przeszkodzie, aby dziecko urządziło w nim swoją bazę, jaskinię, pałac czy cokolwiek innego wymyśli.

*Przygotował:*

*Zespół Pomocy Psychologiczno - Pedagogicznej*