

ZABAWY TWÓRCZE ROZWIJAJĄCE MOWĘ, MYŚLENIE I WYOBRAŹNIĘ

Poniżej przedstawione są przykłady ćwiczeń i zabaw, które z powodzeniem można stosować w szkole i w domu. Regularne stosowanie sprzyja rozwojowi dziecka.

Alfabet. Osoba prowadząca wymienia litery alfabetu. Jedno z dzieci w pewnym momencie mówi - „stop”, wówczas litera wymieniana jako ostatnia stanowi początek następnego wyrazu. Jeśli jest to np. „s”, wszystkie kolejne dzieci podają dowolny wyraz na tę literę. Wyrazy mają być rzeczownikami albo przymiotnikami i nie mogą się powtarzać, powinny być wymieniane od razu, gdy przyjdzie kolej, tzw. runda. Jeśli dziecko, na które wypadnie, nie ma w tym momencie pomysłu, może powiedzieć - „pas”, wówczas mówią kolejne osoby. Ćwiczenie to można rozpocząć poprzez „pisanie” palcem na plecach dziecka dowolnej litery. Po „odczytaniu przez skórę” litery wytypowana osoba wymienia ją, zaś pozostali wyrazy na tę literę, po kolei - w rundzie.

Co to jest. Przygotowujemy karteczki z nazwami przedmiotów, zwierząt i roślin. Dzieci po kolei losują (z pojemnika, w którym wymieszano wszystkie karteczki) po jednej z nich i nie czytając treści przekazują osobie prowadzącej, która jedynie informuje, do której z trzech grup należy wyraz. Karteczkę z wylosowanym słowem przypinamy szpilką na plecach danego dziecka, które ma za zadanie odgadnąć wyraz za pomocą pytań, na które odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak” lub „nie”. Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

Wymyślanki. Każde dziecko ma wymyśleć nową, nie istniejącą nazwę jakiegoś przedmiotu oraz opisać słowami, do czego ma służyć i jak wygląda. Wskazane jest, aby dzieci narysowały swoje „wynalazki”. Przykłady niebanalnych pomysłów warto zachować w teczce rysunków jako przykład dla innych.

Cechy przedmiotu. Ćwiczenie polega na wyróżnieniu wszystkich cech danego obiektu, począwszy od cech koniecznych, niezbędnych po przypadkowe, niekonieczne. Schemat jest następujący: „X jest...”, np. długopis jest użyteczny, elegancki, niebezpieczny itd.... należy uzupełniać jak najdłużej to zdanie za pomocą przymiotników. Trzeba wybierać nie tylko cechy fizyczne obiektu oraz jego funkcje, ale również reakcje emocjonalne, jakie budzi, a także ukryte możliwości.

Co będzie dalej. Dzieci dostają kartki z rysunkiem przedstawiającym fragment jakiejś scenki bądź ilustrację z książki czy zdjęcie z gazety ilustrowanej. Treścią tych ilustracji mają być jakieś zdarzenia, sytuacje, które są omawiane i przeżywane przez dzieci i dorosłych. Zadanie w tym przypadku polega na dorysowaniu początku oraz zakończenia zdarzenia, które miało tu miejsce, za pomocą 2 lub 3 obrazków, a następnie omówienie ich treści. Warto przypomnieć, że nie chodzi tu o wartość artystyczną rysunków, mogą być one jak najbardziej proste. Najistotniejsza jest ich interpretacja dokonana przez dzieci. Chodzi tu o pewien rodzaj wrażliwości emocjonalnej i sposób jej odczytywania oraz ilustrowania przez uczestników zajęć, co może być przedmiotem dyskusji w grupie.

Porównania Prezentujemy różnorodne obrazki. Losujemy z zestawu dwa (np. krowa i koń) i pytamy: Co mają wspólnego ze sobą te obrazki? Należy wymienić jak najwięcej cech. Po nabraniu przez dzieci wprawdy losujemy więcej niż dwa obrazki, np. trzy, cztery, dzieci

abstrahują cechy wspólne. Dzieci mogą porównywać rzeczy, obiekty konkretne, bądź też figury abstrakcyjne, podobne w mniejszym lub większym stopniu do siebie, i nadawać im znaczenie.

1

1000 definicji Próbuje definiować zupełnie znane i pospolite przedmioty. Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać krzesło? W odpowiedzi powinna być wyabstrahowana jakaś pojedyncza cecha, np. Krzesło - to potwór na drewnianych nogach, to ubogi krewny fotela, itp.

Skojarzenia Prezentujemy dowolny obrazek, pytamy: Z czym ci się to kojarzy? Dzieci mogą mówić swoje skojarzenia lub tworzyć rysunki, np.: Co mi się kojarzy z zimą? Ważna jest duża liczba oryginalnych skojarzeń, jeżeli ma to postać rysunku, skojarzenia dzieci rysują w formie małych piktogramów dookoła obrazka wyjściowego.

Łańcuszek skojarzeń Gra słowna, w której jedno dziecko mówi wyraz, drugie dodaje swoje skojarzenie, następne dziecko mówi słowo, które mu się kojarzy z ostatnim. W dalszej kolejności, po nabyciu wprawy w tworzeniu skojarzeń, wprowadzamy do gry reguły. Określamy pierwszy, środkowy i ostatni wyraz - przypisujemy je odpowiednim dzieciom (np. zima - zwierzę - praca). Zadaniem dzieci jest uzupełnienie ciągu skojarzeń, tworząc wzajemne asocjacje. Ciąg skojarzeń musi być sensowny. Np. zima - mróz - futro - zwierzę - karma - zakupy - pieniądze - praca.

Pajęczyna. Jest odmianą „łańcuszka skojarzeń”. Polega na tworzeniu skojarzeń wzajemnych między np. czterema dowolnymi słowami i przedstawianiu tych asocjacji w formie graficznej (linie między pojęciami, które są rysowane, gdy wytworzy się skojarzenie). Na początkowym etapie ćwiczenia ważna jest liczba wytworzonych pomysłów, skojarzeń, następnie szuka się wspólnych cech między pojęciami i ich treścią, rozwijając przez to umiejętność abstrahowania.

Wyliczanki. Prowadzący zadaje pytania np. Człowiek może mieszkać w... Człowiek może siedzieć w... Narzędziem pracy człowieka jest... Zadaniem dzieci jest wymienić jak największą ilość możliwych rozwiązań.

Określenia. Prowadzący podaje instrukcję słowną: „Wymień 3 określenia”, jaki może być: dom, las, rów, dzień, samochód, stół, rzeka, ulica, chleb, sklep.

Wady przedmiotów. Dzieci wymieniają wady przedmiotów powszechnie znanych jako użyteczne, np.: Jakie są wady książki?

Jak to inaczej wykorzystać? Dzieci wymieniają, jak inaczej wykorzystać znane przedmioty, np.: gumki do ścierania, żarówka, wazonik, butelkę?

Dwie strony medalu. Prezentujemy dzieciom sytuację, dzieci analizują ją z dwóch stron, za i przeciw. Na przykład: Jakie korzyści i kłopoty mają ci, którzy posiadają wytwórnię lodów?

Skojarzenia Nauczyciel prezentuje dowolny obrazek pytając dzieci z czym im się kojarzy. Dzieci podają swoje skojarzenia lub tworzą rysunki np. Co kojarzy mi się z latem? Dzieci swoje skojarzenia mogą rysować w formie małych piktogramów dookoła obrazka wyjściowego.

Znana postać Nauczyciel zaczyna opowieść opisując dzieciom znaną postać bajkową np. Kopciuszka. Podczas opowiadania za każdym razem dodaje jedno zdanie na temat tej postaci. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej odgadnąć o jaką postać chodzi.

2

100 określeń Dzieci próbują definiować znane przedmioty codziennego użytku. Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać stół? W odpowiedzi jedna z cech powinna być wyabstrahowana np. stół to olbrzym na szczudłach, to wielka deska na 4 nogach, to kolega ławy itp.

Wymień 5 przedmiotów Dzieci ustawione w kole, przy dźwiękach muzyki podają sobie piłkę. Gdy muzyka umilknie dziecko, które jest w posiadaniu piłki losuje z czarodziejskiej kuli jedną z liter. Ma wymienić 5 przedmiotów zaczynających się na podana literę, a piłka krąży dalej po kole. Gdy piłka wróci do dziecka, a ono nie wymieni 5 przedmiotów daje fanta.

Kuferek skarbów Nauczyciel wyciąga z kufereka zgromadzone w nim przedmioty i pokazuje dzieciom. Zadaniem dzieci jest odgadnąć do czego służy każdy przedmiot. Następnie dzieci wymyślają inne zastosowanie znanych na co dzień przedmiotów.

Snuj się, snuj bajeczko Nauczyciel wprowadza nastrój i zaczyna opowiadać wymyśloną bajkę np. dawno, dawno temu, za lasem, w maleńkiej chatce mieszkała dziewczynka... Kolejne dziecko opowiada dalej dodając jedno swoje zdanie itd. Na zakończenie dzieci podejmują próbę odtworzenia całej bajki. Mogą odegrać ją w formie dramy, scenki rodzajowej lub pantomimy.

Skarbnica Zabawa polega na wymienianiu słów według określonych wymogów treściowych. Dzieci wymieniają rzeczy - obiekty np. tylko białe (śnieg, mąka, cukier itp.). Następnie nauczyciel dodaje kolejne kryterium: wymień rzeczy lub obiekty białe i miękkie itp. Nauczyciel może podawać różne kryterium w zależności od opracowywanej tematyki.

W krainie fantazji Dzieci zastanawiają się, gdzie chciałyby się przenieść: w przeszłość lub w przyszłość. Nauczyciel podpowiada, że aby się tam przenieść, należy użyć swojej wyobraźni. Tam każde dziecko zobaczy siebie, co robi, kto tam jest, jak wygląda kraina, jak się tam czuje itp. Dzieci opowiadają o swojej krainie fantazji, mogą też przedstawić ją w formie plastycznej.

Podobieństwa i różnice Dzieci dobierają się dwójkami i losują pojęcia przeciwstawne np. bogaty-biedny, wysoki-niski, słodki-kwaśny, wolny-szybki itp. Każda z par ma zaprezentować wylosowane pojęcie. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie, o jakie pojęcie chodziło. Przedstawione zabawy rozwijają podstawowe operacje umysłowe myślenia twórczego. Dominują w nich metody poszukujące, ekspresyjne i praktyczne, najbardziej wyzwalające aktywność twórczą dziecka.

Tenis wyrazowy Zabawa rozwija leksykalny zasób słownictwa dzieci oraz uczy czekania na swoją kolej w grze. Dzieci dobierają się w pary i siadają przodem do siebie. Wyjaśnij dzieciom, że będą się bawić w dziwnego tenisa. Zamiast odbijać do siebie piłeczkę tenisową, dzieci będą odbijać do siebie nowe słowa. Odbijane słowa powinny spełniać podane kryterium. Przykładowe kryterium: nazwy zawodów. Pierwsze dziecko udaje, że odbija piłeczkę i mówi "lekarz". Partner też odbija na niby piłeczkę i mówi "piekarz". Wymiana piłeczek trwa: "kierowca - nauczyciel - ekspedientka - kominiarz" itd. Zachęć dzieci, aby notowały ilość wymienionych w rundzie słów. Przykładowe możliwe kryteria w zabawie:

leksykalne: nazwy miejsc, kwiatów, miejscowości, krajów, sportów, drzew, rzek;
gramatyczne: przymiotniki, czasowniki, przysłówki - czasowniki w określonej formie (np. 3
osoba liczby pojedynczej) - stopniowanie przymiotników.

Opracowanie: Rita Witek-Kulawik