Jak urozmaicić dziecku naukę i wesprzeć jego rozwój - propozycje zabaw i ćwiczeń dla dzieci z uwzględnieniem różnych form uwagi – wizualnej, akustycznej, kinestetycznej

Wybrane ćwiczenia warto wykonywać naprzemiennie, w atmosferze zabawy i swobody, codziennie przez około 10 do 20 minut

Część I - Zabawy wizualne które pomagają rozwijać i doskonalić uwagę i pamięć wzrokową

- **Jesteśmy podobni**. Zadanie polega na wypisaniu w określonym czasie jak najwięcej cech wspólnych (dot. wyglądu) rodzica i dziecka, rodzeństwa lub innych dwóch osób w domu.
- **Wielkie poszukiwanie**. Wymieniamy literę alfabetu i na to hasło poszukujemy z dzieckiem w pokoju przedmiotu, którego nazwa zaczyna się na wybraną literę. Kto w danym czasie wskaże więcej przedmiotów wygrywa.
- **Ortografek.** Wyszukujemy wyraz z trudnością ortograficzną i zapisujemy go z dzieckiem. Dziecko sprawdza pisownię w słowniku – jeśli napisało poprawnie otrzymuje jeden punkt, jeśli błędnie samo podaje wyraz do zapisania.
- **Ukryty skarb.** Chowamy wybrany przedmiot w jakimś miejscu a dziecko musi go odnaleźć. Drogę będą wskazywały mu zostawione po drodze informacje - opis drogi zapisany na kolorowych kartkach np. idź pięć kroków w prawo, idź za drzwiami w prawo itp. To ćwiczenie ćwiczy czytanie ze zrozumieniem.
- **Puzzle z gazety**. Wybieramy z gazety dowolna stronę – może być to gazeta dla dzieci np. Świerszczyk. Tniemy ją na duże paski tworząc papierowe puzzle. Zadaniem dziecka jest złożenie strony w całość. Można tę zabawę powtarzać mierząc czas układania papierowych puzzli.
- **Labirynt.** Pomoce – kartka z narysowanym labiryntem z wieloma wyjściami i zaznaczoną właściwą drogą, druga kartka bez zaznaczonej drogi, ołówek. Dziecko ma narysowaną drogę wyjścia z labiryntu i mówi nam, jak mamy u siebie rysować linię (w lewo, prawo, prosto, w dół, w górę, itp., aby wyjść z labiryntu. Potem zamieniamy się rolami.
- **Zadania ze zwierzątkami**. Zapisujemy dziecku na kartce nazwę zwierzęcia. Zadanie dziecka polega na utworzeniu zdania z liter tworzących nazwę (każdy wyraz rozpoczyna się kolejną literą nazwy zwierzęcia), np. KOT – Karolina Omawia Temat. Zamiast zwierząt można tworzyć z nazwy roślin. Zabawek, imion itp.
- **Mapa**. Pomoce – mapa Polski. Podajemy dziecku nazwę miejscowości i wskazujemy ją na mapie. Dziecko wyszukuje inna miejscowość, której nazwa rozpoczyna się na taką samą literę i wskazuje ją.
- **Podobieństwo.** Wskazujemy dziecku parę przedmiotów (np. doniczka, obraz), a jego zadaniem jest podać wspólne cechy tych przedmiotów – np. są ozdobą, w nazwie mają jedno o i jedno a …
- **Niezwykłe przepisy**. Dzieci wymyślają niezwykłe przepisy kulinarne – zapis powinien wyglądać tak, jak jest to w książkach kucharskich. Przepisy mogą być wymyślane dla ulubionych przez dziecko bajkowych postaci. Po wymyśleniu wspaniałych przepisów można wykonać ilustrację każdej potrawy, tak jak ją sobie wyobraża dziecko.
- **Album dobrych myśli**. Poprośmy dziecko aby każdego dnia wykonało rysunek swojej najlepszej myśli lub najlepszego wydarzenia z danego dnia.

Kartki te możemy potem związać wstążką lub włożyć do skoroszytu. To będzie wspaniała pamiątka po latach.

- **Piramida z wyrazów**. Pomoce: paski z wyrazami różniącymi się liczbą liter. Zadanie dziecka polega na odczytaniu wszystkich wyrazów i ułożeniu ich w piramidę (jeden pod drugim), zaczynając od najkrótszego wyrazu , kończąc na najdłuższym. Można dziecku mierzyć czas , a potem poprosić by zburzyło piramidę i spróbowało ja ułożyć ponownie w krótszym czasie.
- **Ciężkie wyrazy.** Podajemy dziecku parę kartek, na których zapisane są wyrazy (długie). Zadaniem dziecka jest przeczytanie każdego wyrazu i wskazanie który z nich jest dłuższy a więc cięższy lub krótszy, czyli lżejszy.
- **Ocena „na oko**". Podajemy dziecku zapisany na kartce wyraz. Dziecko czyta go i szybko ocenia czy jest w nim parzysta czy nieparzysta liczba liter. Potem liczymy litery wspólnie z dzieckiem aby ocenić poprawność.
- **Karteczki.** Jeśli dziecko niechętnie czyta można porozumiewać się z nim pisemnie, zostawiając w różnych miejscach domu karteczki z napisanym krótkim zdaniem, które zawierać może różne informacje, np. o niespodziance lub zawierać pochwałę lub miłą dla dziecka informację.
- **Frotaż.** Aby zachęcić dziecko do pisania i ćwiczyć koordynację wzrokowo – ruchową można zaproponować zabawę monetą lub innym przedmiotem, które nie ma gładkiej powierzchni np. kora, firanka, gruba tkanina. Kartkę należy położyć na monecie, docisnąć aby się nie ruszała i kredką rysować w tym miejscu, gdzie jest moneta żeby uzyskać jej wzór.
- **Kolorowy tydzień**. Zabawę można przeprowadzać co jakiś czas. Jej warunkiem są kolory. Umawiamy się z dzieckiem, że np. poniedziałek będzie w domu dniem zielonym i tego dnia dominuje kolor zielony w ubraniach, na talerzu i wszystkim co sobie wymyślimy. Inne dni tygodnia mają mieć inne kolory, najfajniej jak w zabawie bierze udział cała rodzina.
- **Sylabowy wąż.** Zapisujemy sylabami na kartce wyraz, po czym zwijamy kartkę tak, aby dziecko widziało tylko ostatnią sylabę. Jego zadanie polega na dopisaniu sylabami kolejnego wyrazu, zawinięciu kartki i pozostawieniu ostatniej sylaby. I tak na przemian dopóki kartka się nie skończy. Potem rozwijamy pasek i odczytujemy sylabowego węża, zadaniem dziecka jest odczytanie wyrazów które go utworzyły.
- **Gazetowy list**. Dziecko otrzymuje gazetę i nożyczki. Zadanie polega na ułożeniu listu do przyjaciela lub innej osoby ze zdań i wyrazów znalezionych w gazecie.
- **Przesłuchanie**. Kładziemy przed dzieckiem kilka zdjęć lub obrazków. W wyobraźni wybieramy sobie jedno z nich. Zadanie dziecka polega na zadawaniu pytań, które doprowadzą go do odgadnięcia o którym zdjęciu myślimy. Potem role się odwracają, a wygrywa ten, kto odgadł zadając mniej pytań.
- **Na mapie**. Pomoce – mapa polski z nazwami miast i wsi. Zadanie polega na jak najszybszym wyszukaniu nazw miast lub wsi spełniających wybrany warunek, np. najmniejsza liczba liter, głosek, kończąca się na wybraną literę, która nie zawiera litery a, brzmiąca jak imię, dwuczłonowa, z góra w nazwie, słodka w nazwie, groźna w nazwie, utworzona od imienia itd.

Inny wariant – na planie miasta wyszukujemy nazwy ulic np. kwiatowe, owocowe, od nazwisk itp.

- **Domowe abecadło.** Pomoce – kartka z zapisanymi kolejno literami alfabetu. Każdy uczestnik otrzymuje swoją kartkę i na sygnał uzupełnia ją wypisując po jednym przedmiocie na dna literę – przedmioty powinny znajdować się w pomieszczeniu w którym jesteśmy.
- **Mały Kasparow**. Pomoce – 2 szachownice i pionki do gry w warcaby. Na polach szachownicy układamy w dowolnym położeniu 5 pionków do gry w warcaby. Dziecku wolno się przyglądać przez 10 sekund, aby zapamiętało układ. Następnie dziecko na swojej szachownicy odtwarza układ pionków. Jeśli zrobi to dobrze, ono układa pionki tworząc nowy układ.
- **Przymiotnikowe skojarzenia.** Dziecko wypisuje rzeczowniki, które kojarzą się z podanym wcześniej przymiotnikiem – np. Wszystko co jest ciepłe – zupa, napój, ogień, ciało…

Część II – zabawy akustyczne rozwijające pamięć i uwagę słuchową

- **Wymiana.** Podajemy dziecku słowo a jego zadaniem jest wymienić w nim jedną głoskę, aby utworzyć inne słowo. Następnie my wymieniamy w tym słowie jedna głoskę aby utworzyć nowy wyraz, potem dziecko itd. (np. kora - kara – kawa – sawa - ława). Zabawa trwa dotąd, aż braknie na pomysłów na tworzenie nowych słów.
- **Zabawne zdania.** Podajemy dziecku dowolną literę alfabetu (głoskę), a ono ma ułożyć jak najdłuższe zdania, rozpoczynające się właśnie ta literą.
- **Coś nie tak.** Podajemy dziecku zdanie w którym jest nieprawdziwa informacja. Zadanie dziecka polega na poprawieniu zdania, aby jego treść byłą zgodna z prawdą np. Kotek latał nad podwórkiem – poprawnie – Kotek biegał po podwórku.
- **Rymowanki.** Podajemy słowo, a dziecko ma podać słowo rymujące się z podanym, np. słoń – dłoń.
- **Moje imię.** Wyszukujemy słowa, które rozpoczynają się i kończą takimi samymi głoskami jak nasze imię.
- **Porządkowanie.** Kładziemy przed dzieckiem różne przedmioty, a jego zadaniem jest wymyśleć sposób według którego będzie można te przedmioty uporządkować, np. według koloru, przeznaczenia, wielkości sposobu używania itd.
- **Skojarzeniowe pary.** Podajemy dziecku dowolny rzeczownik. Zadanie dziecka polega na jak najszybszym podaniu rzeczownika, który wiąże się z podanym. Np. książka – litera.
- **Inicjały.** Wyjaśniamy dziecku co to są inicjały (pierwsze litery imienia i nazwiska). Każdy podaje swój, a potem podaje potrawę lub części ubrania, zabawki rozpoczynające się wymienionymi inicjałami.
- **Reakcja na komendę.** Dziecko porusza się w dowolny sposób w rytmie muzyki. Gdy zatrzymujemy muzykę podajemy sygnał, np. „na jednej nodze”, „żabka”,” wio do przodu”. Po ponownym włączeniu muzyki dziecko ma właśnie tak się poruszać.
- **Kto to mówi?** Każdy wymyśla sobie postać lub przedmiot i mówi w jego imieniu – co lubi, co robi, jak wygląda itp. Zadaniem sąsiada jest odgadnąć, kto wypowiada te słowa.

- **Dobry alfabet.** Dziecko podaje zgodnie z kolejnością alfabetyczną wyrazy, które kojarzą mu się z czymś miłym. Mogą to być nazwy zwierząt, roślin, imiona, potrawy itp. Przykład – ananas, balonik, cukierek….
- **Wspólna bajka.** Zadanie polega na utworzeniu bajki (opowiadania), zaczynając od jednego zdania. Potem każdy z domowników lub na zmianę podaje kolejne zdanie , pasujące do poprzedniego, następny kolejne – i tak do końca bajki. Wszystkie zdania powinny być logicznie ze sobą powiązane, tworzyć całość. Potem dziecko może wykonać rysunek do bajki.
- **Co lubią?** Podajemy dziecku dowolne imię, a ono ma wymyśleć co lubi ta osoba – a lubi wszystko, co zaczyna się na taką sama sylabę jaką rozpoczyna lub kończy się podane imię.
- **Niedobre głoski.** Umawiamy się z dzieckiem, że będziemy wypowiadać słowa, a ono ma np. tupnąć w momencie, gdy zostanie wypowiedziane słowo np. z głoską „r". Dziecko może wykonywać dowolny ruch – klasnąć, skakać…, także głoska może być dowolna.
- **Jaka, jaki, jakie?** Polecamy dziecku, by dokończyło zdanie używając jak największej liczby przymiotników, np. Twoja bluzka jest miękka, kolorowa, pachnąca, …Jeśli dziecku uda się wymyśleć choć 5 przymiotników, ono poleca nam dokończyć wymyślone przez siebie zdanie.
- **Rysunek pod dyktando.** Dziecko ma przed sobą czystą kartkę i coś do rysowania, my natomiast kartkę z narysowanymi figurami geometrycznymi, których dziecko nie może widzieć. Dokładnie opisujemy swój rysunek, figura po figurze, a dziecko rysuje tak jak zrozumiało. Na koniec porównujemy rysunek dziecka z tym, który opisywaliśmy. Role potem można odwrócić ale z innym układem figur.
- **Scenka z odgłosów.** Dziecko zamyka oczy i słucha odgłosów, których mu dostarczamy – np. kroki, pukanie do drzwi, otwieranie okna, gwizdanie, dmuchanie, szuranie butami itp. Zadaniem dziecka jest wyobrazić sobie scenkę na podstawie słyszanych odgłosów – tworzy coś w rodzaju scenariusza który potem opowiada.
- **Ile?** Zabawa polega na wyklaskiwaniu liczb w małych odstępach. Dziecko dodaje do siebie kolejne liczby klaśnięć. Potem odwracamy role.

Część III – zabawy kinestetyczne rozwijające integrację sensomotoryczną

- **Nawlekany alfabet.** Aby dziecko nauczyło się kolejnych liter alfabetu**,** może wymieniać kolejno litery, nanizając jednocześnie koraliki na sznurek, żyłkę.
- **Wiersz z przysiadem.** Kiedy dziecko ma nauczyć się na pamięć wiersza, można umówić się że podczas mówienia tekstu dziecko wykona ruch np. przysiad przy wybranym przez nas słowie – takim, które w wierszu się powtarza. To ćwiczenie można dowolnie zmieniać – klasnąć na nazwę zwierzęcia, czasownika itp. My także uczestniczymy z dzieckiem w zabawie.
- **Tekst dla jaskółki.** Dziecko, ucząc się tekstu, może podczas jego słuchania wykonywać jaskółkę. Po zakończeniu ćwiczenia powinno postarać się odtworzyć treść tekstu.
- **Wyklejanka z piaskiem.** Zadaniem dziecka jest wypełnić środek konturowego rysunku pisakiem (kaszą). Powinno posmarować klejem powierzchnię wewnątrz rysunku tak, aby klej nie pokrywał linii, potem delikatnie sypać

piasek na klej. Resztki piasku należy strzepnąć, podnosząc kartkę i zsypując nieprzyklejone ziarenka.

- **Piłeczka z tekstem.** Czytamy tekst, którego dziecko ma się nauczyć. W tym czasie dziecko podrzuca piłeczkę (może też odbijać, turlać) w rytmie naszego czytania. Aby zabawę urozmaicić, można umówić się, że gdy tekst czytany jest cicho, piłeczka podrzucana jest nisko, a gdy głośno piłeczka wędruje wyżej. Jeśli dziecko upuści piłeczkę, tekst czytany jest od nowa, a gdy nie upuści, otrzymuje nagrodę. Potem role odwracają się.
- **Niewidzialne wyrazy.** Jeśli chcemy, aby dziecko nauczyło się pisowni jakiegoś wyrazu, w ciągu dnia możemy kilkakrotnie poprosić je, aby napisało go palcem w powietrzu – wyraźnie , abyśmy mogli sprawdzić, czy nie popełniło błędu.
- **Latający motyl.** Gdy jesteśmy w lesie możemy polecić dzieciom by obserwowały dokładnie lot np. motyla i jednocześnie rysowały w powietrzu linię lotu owada.
- **Wierszyk z włóczką.** Kiedy dziecko uczy się wiersza lub tekstu na pamięć, można rozłożyć na podłodze długą nić włóczki. Dziecko, powtarzając sobie wiersz z pamięci, powinno stąpać po nici, starając się „nie spaść" z niej.
- **Celny wierszyk.** Zaczynając naukę wiersza , umawiamy się dzieckiem, ze kiedy usłyszy wybrane przez nas słowo, powinno rzucić z pewnej odległości papierową kulą do kosza. Jeśli rzut jest celny – czytamy dalej, jeśli nie – zaczynamy czytać od początku.
- **Kroczący tekst.** Dziecko , słuchając czytanego przez nas tekstu, chodzi z rękami uniesionymi w bok, stopa z stopą, po brzegu dywanu. Kiedy skończymy czytać, dziecko powinno powtórzyć treść czytanego tekstu. Jeśli zrobi to bezbłędnie, otrzymuje nagrodę, a gdy się pomyli, kroczy ponownie, uważnie słuchając czytanego raz jeszcze tekstu.
- **Kopciuszek.** Pomoce – ziarna fasoli białej, czerwonej, groch. Zadanie dziecka polega na sortowaniu ziaren. Dziecko może wtedy rytmicznie powtarzać wiersz, którego miało się nauczyć lub liczyć. W innym wariancie można zasłonić oczy opaską, lub sortować ziarna palcami stóp.
- **To ja.** Pomoce – woreczek z grochem. Dziecko leży na podłodze, a my kładziemy woreczek kolejno na jego częściach ciała, które dziecko powinno nazwać. To samo można próbować zrobić z zamkniętymi oczami.
- **Narysuj mi.** Odwracamy się do dziecka plecami i prosimy, aby nam narysowało palcami na plecach np. trójkąt, kwadrat, koło itp. Podobnie może być z pisaniem liter i cyfr. Za każdym razem rysunek powinien być „wytarty" całą dłonią, tak jak z tablicy. Potem zamieniamy się z dzieckiem rolami – my rysujemy dziecku.
- **Zgadnij i pokaż.** Czytamy dziecku tekst zagadki, a jego zadaniem jest podać odpowiedź korzystając ze swojego ciała – ruchem, gestem, mimiką. Potem zamieniamy się rolami.
- **Dyrygent.** My dyrygujemy, a dziecko mówi wierszyk zgodnie z tempem naszego dyrygowania, które powinno się zmieniać. Po zakończeniu recytacji następuje zamiana ról.
- **Rysowany głuchy telefon.** Rysujemy dziecku cos na plecach a ono przekazuje dalej innym członkom rodziny.
- **Działania z supełkami.** Każdy trzyma swój sznurek. Podajemy dziecku działanie do obliczenia. Jeśli poda właściwy wynik, wiąże sobie supełek na sznurku i zostawia, jeśli nie- zawiązuje supełek i zaraz go rozwiązuje, potem

podaje działanie do rozwiązania nam. Wygrywa ten kto ma więcej supełków na sznurku.

- **Ruchome części mowy.** Umawiamy się z dziećmi, ze jeśli wypowiemy czasownik , to one robią przysiad, gdy wypowiemy przymiotnik – stają na jednej nodze, kiedy wypowiemy rzeczownik – prostują ręce w bok. Zmieniamy tempo wypowiadanych słów. Dla utrudnienia możemy podawać też inne części mowy, np. przysłówki.
- **Wyżej – niżej**. Zabawa polega na określaniu położenia względem siebie przedmiotów znajdujących się na pewnej wysokości np. żyrandol jest wyżej niż dywan, ale dywan jest niżej niż telewizor itd.

Źródło: Dorota Skwark – „Gdy dziecko nie chce się uczyć”. Poradnik dla rodziców i nauczycieli.