

Drodzy Rodzice, prezentujemy tu zestaw zabaw, znanych i nieznanych, do wykorzystania przez całą rodzinę podczas wymuszonej, acz koniecznej izolacji w domu.

MÓJ PRZEDMIOT

Jedna osoba z rodziny wybiera sobie jakąś rzecz w pokoju, następnie mówi głośno: „Mój przedmiot zaczyna się na głoskę...”. Inni zgadują, o jaki przedmiot chodzi. Jeśli nie zgadną w ciągu ustalonego czasu, trzeba podać drugą głoskę tego słowa. Kiedy słowo zostanie odgadnięte, zabawę zaczyna kolejna osoba.

TO, CO WIDZĘ

Rozglądamy się i mówimy: „To, co widzę, jest (okrągłe, drewniane, ciężkie...) i służy do...”. Ten, komu zadajemy zagadkę, próbuje odgadnąć. Jeśli odgadnie, to on wybiera kolejną rzecz.

JA WIDZĘ – TY SZUKASZ

Można się bawić wszędzie. Jedna osoba mówi: „Widzę coś, czego nie widzicie – i to jest w paski”. Inni rozglądają się i szukają przedmiotu w paski. Kto wskaże szukany przedmiot, może teraz powiedzieć: „Widzę coś, czego nie widzicie – i to jest ...”

ZGADNIJ, CO TO

Dobra zabawa z małym dzieckiem. Zadajemy zagadkę, opisując przedmiot, który mamy na myśli i naprowadzając na rozwiązanie, np. „To jest koloru zielonego, wyrasta z ziemi, trzeba to kosić”. W przykładzie chodzi o trawę. Gdy dziecko odgadnie, teraz ono zadaje zagadkę i musi dokładnie opisać wymyślony przedmiot. Zabawa uczy i rozwija wyobraźnię. Można zawęzić zbiór odgadywanych przedmiotów, zależnie od wieku dziecka i okoliczności. Gra ma nieograniczone możliwości.

KIM JESTEM?

Potrzebne są: kartki, długopisy, agrafka lub taśma przyklepna, pojemnik na kartki. Każdy z uczestników dostaje kartkę i zapisuje na niej imię i nazwisko jakiejś osoby, bohatera literackiego, postaci z bajki, filmu, itp. lub postaci historycznej albo kogoś charakterystycznego i znanego wszystkim uczestnikom. Ktoś wybrany (za pomocą wyliczanki) zbiera karteczki do pojemnika i losuje jedną z zamkniętymi oczami. Prowadzący przypina kartkę na jego plecach. Teraz osoba z kartką musi odgadnąć, co to za postać, oczywiście poprzez zadawanie pytań, na które pozostali odpowiadają „tak” lub „nie”. Np. na kartce na plecach jest napisane: „Ania z Zielonego Wzgórza”. Zagadujący pyta: „Czy jestem osobą rzeczywistą?” („nie”). „Czy jestem człowiekiem?” („tak”). „Kobietą?” („tak”). „Polką?” („nie”). Warto się umówić, że wolno zadać tylko dwadzieścia pytań albo wyznaczyć limit czasu. Wygrywa ten, kto zada najmniej pytań i najszybciej

odgadnie, kim jest. Jeśli nie poradzi sobie z zadaniem, może dać fant, który potem będzie mógł odebrać, wykonując zadanie zadane przez resztę rodziny.

K I M (wersja podstawowa)

Prowadzący kładzie na stole lub podłodze 20 do 30 małych przedmiotów (lub mniejszą liczbę w przypadku dzieci młodszych), np. po dwa lub trzy różne guziki, ołówki, przedmioty kuchenne, orzechy, kamienie, biżuterię itp. czyli to, co znajdzie pod ręką. Uczestnicy patrzą na przedmioty i starają się jak najwięcej zapamiętać. Następnie przedmioty należy zasłonić. Uczestnicy spisują na karteczkach, co zapamiętali. Zwycięża ten, kto spisał najwięcej przedmiotów. Uwaga! Istnieje możliwość różnych modyfikacji „Kima”. Na przykład grupa obserwuje przedmioty, potem odwraca się i w tym czasie prowadzący zmienia ich ułożenie. Uczestnicy zapisują, które przedmioty zostały przesunięte. Zwycięża ten, kto zanotuje najwięcej zmian.

DO CZEGO MOŻNA UŻYĆ?

Materiały: tyle kartek i pisaków, ile osób bierze udział w grze. Osoba prowadząca pokazuje lub wymienia jakiś przedmiot (linijkę, kamień, piłkę, garnuszek, pisak, gałąź itp.) i pyta: „Do czego można tego użyć?”. Uczestnicy wysilają intelekt i w ciągu pięciu minut wypisują wszystkie możliwe – ich zdaniem – pożytki wynikające z posiadania np. linijki (do rysowania prostych kresek, do mierzenia, do cięcia papieru, do krojenia szczypioru, do smarowania masłem...). Wygrywa osoba, która wymieniła najwięcej czynności dających się wykonać za pomocą linijki. Na specjalną nagrodę zasłuży ten, kto wymyśli najbardziej odlotową czynność, byle rzeczywiście możliwą do wykonania (np. zastąpienie linijkami rakietek do ping ponga). Uwaga! Jeśli jakaś czynność budzi wątpliwości (np. jedzenie kisielu linijką), to można poprosić autora pomysłu o demonstrację lub też przegłosować, czy istnieje prawdopodobieństwo jej wykonania.

ANTYTytuły

O co chodzi? Każda grająca osoba myśli o jakimś filmie, książce, piosence (cokolwiek jeszcze znacie i lubicie). Zamiast powiedzieć na głos tytuł, mówi przeciwieństwo tytułu, na przykład:

- NIEDOMEK NIEMISIA (Chatka Puchatka)
- UNIWERSYTET PANI BIBUŁKI (Akademia pana Kleksa)
- ZIEMSKI POKÓJ (Gwiezdne wojny)
- KASIA Z ZIELONEJ NIZINY (Ania z Zielonego Wzgórza)

Przydatne linki:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje>

<https://www.microsoft.com/pl-pl/education/remote-learning>

<https://www.prawo.pl/oswiata/zdalne-nauczanie-podczas-epidemii-men-oglosilo-zasady,498877.html>