

KREATYWNY ROZWÓJ DZIECKA

**- TRENING
PRZEZ GRY I
ZABAWY**

Poradnik

Autorzy:

T. Boral, B. Boral

Drogi Rodzicu!

Skoro czytasz ten poradnik to oznacza to, że naprawdę zależy Ci na dobrym rozwoju Twojego dziecka.

Wiele osób zastanawia się jak może pomóc swojemu dziecku w lepszym starciu, w łatwiejszym przejściu przez edukację, w rozwoju umysłowym tak aby po prostu podnieść jakość codziennego funkcjonowania.

W tym ebooku zawarliśmy kilkanaście konkretnych propozycji ćwiczeń trenujących kluczowe umiejętności umysłowe, takie jak: pamięć, koncentracja uwagi, kreatywność, uważność, sztuka argumentacji czy działanie pod presją czasu.





Ćwiczenia zawarte w tym poradniku możesz wykonywać wraz ze swoim dzieckiem – niezależnie od jego wieku i umiejętności.

Poza kilkoma ćwiczeniami w których potrzebna jest umiejętność pisania i czytania, ćwiczenia w tej książce nadają się już dla dzieci od 4 roku życia. Górna granica wieku nie istnieje, wszystko zależy od stopnia utrudnienia jaki zastosujesz w danym ćwiczeniu.

Jesteśmy pewni, że przy wykonywaniu zaproponowanych ćwiczeń ze swoim dzieckiem sam zaczniesz świetnie się bawić.



To jest bardzo ważne, aby
wszystkie te ćwiczenia
wykonywane były z
dzieckiem w formie zabawy.



Specjalnie użyliśmy słowa: **bawić się**

To może być naprawdę świetny wspólny czas budujący jeszcze lepszą relację między Tobą, a Twoim dzieckiem. Ty najlepiej znasz swoje dziecko, żebyś wiedział jak wpleść wykonywanie tych ćwiczeń w grafik dnia codziennego. Dla niektórych dzieci dobra może okazać się grywalizacja, czyli pozytywne konkurowanie z rodzicem i wspólne wykonywanie ćwiczeń. Dla niektórych dzieci najlepszym czasem na wykonanie ćwiczeń będzie czas długiej podróży lub oczekiwania w kolejce jako „umilacz” czasu. Do większości ćwiczeń nie potrzeba ani kartki, ani biurka ani specjalnych warunków więc śmiało możesz je wykonywać gdziekolwiek uznasz to za dobre!

To naturalne, że nie wszystkie ćwiczenia staną się ulubionymi zabawami Twojego dziecka, dlatego różnorodność pokazanych w tym poradniku zadań pozwoli, aby każdy mógł znaleźć coś dla siebie.

Jest jeszcze jedna ważna sprawa:

Regularność!

Jeśli naprawdę chcesz pomóc
Twojemu dziecku rozwinąć pamięć,
koncentrację uwagi, kreatywność itd.
to potrzeba byś wykonywał z nim
zapropozowane ćwiczenia regularnie.

**Lepiej 3 razy w tygodniu
po 15minut niż raz na
miesiąc przez godzinę 😊**



SPIS TREŚCI:

Wstęp.....	2
Gra nr. 1 – <i>Co ma piernik do wiatraka?</i>	8
Gra nr. 2 – <i>Zastosowania</i>	12
Gra nr. 3 – <i>Przeszukaj przestrzeń</i>	14
Gra nr. 4 – <i>Jak smakuje muzyka?</i>	18
Gra nr. 5 – <i>Słowa ze słów</i>	21
<i>Co dwie głowy to nie jedna</i>	24
Gra nr. 6 – <i>Dwugłowy profesor</i>	24
Gra nr. 7 – <i>Opowieść</i>	24
Gra nr. 8 – <i>Litera po literce</i>	26
Gra nr. 9 – <i>Ciąg skojarzeń</i>	28
<i>Rysunek na wagę złota</i>	32
Gra nr. 10 – <i>Przerysowywanie</i>	32
Gra nr. 11 – <i>Zapamiętywanie obrazka</i>	35
Gra nr. 12 – <i>Narysuj to o czym słyszysz</i>	39
Zakończenie.....	40

zaczynamy

1 Co ma piernik do wiatraka?

Czy zastanawiałeś się kiedyś czy naprawdę piernik i wiatrak w rzeczywistości są zupełnie ze sobą niepowiązane? Otóż zauważ, że zarówno piernik jak i wiatrak składają się dokładnie z 7 liter! Ponadto wiatrak służy do produkcji energii, którą też daje zjedzenie piernika. Jednak kto by się nad tym zastanawiał?

No właśnie – i tutaj dochodzimy do świetnego ćwiczenia kreatywności dziecka.



Na czym polega to ćwiczenie?

Ćwiczenie to polega na odnajdywaniu wspólnych cech i podobieństw pomiędzy dwoma losowymi elementami.

1

Poproś dziecko żeby pomyślało o jakiejś dowolnej rzeczy, i w tym samym czasie Ty również pomyśl o jakiejś rzeczy.

2

Następnie wypowiedzcie te dwa słowa na głos. Poproś teraz dziecko aby postarało się znaleźć jak najwięcej podobieństw pomiędzy tymi rzeczami. Początkowo wykonując to ćwiczenie możesz wymyślać takie podobieństwa wspólnie ze swoim dzieckiem, dawać mu jakieś drobne podpowiedzi, jednak później postaraj się oddać dziecku 100% inicjatywy.

Myślę, że szybko będziesz zaskoczony na jakie pomysły wpadnie Twoje dziecko!



Ważne w tym ćwiczeniu jest to abyś nie narzucił dziecku Twojego toku myślenia.

Do tej pory pamiętam, że bawiąc się w tę zabawę po raz pierwszy z moimi dziećmi, szukały one podobieństw pomiędzy Mikołajem a grzybem. I tak już po krótkiej chwili okazało się, że Mikołaj ma miękką brodę tak samo jak miękki jest spód pod maślakiem, oraz to że zarówno Mikołaj jak i grzyb mogą stać na jednej nodze.

Kiedy wypowie się już te pomysły na głos, okazują się one oczywiste, jednak aby je wymyślić często potrzeba wiele kreatywności i wielokierunkowego myślenia. To właśnie trenujemy w tej zabawie.



Chcielibyśmy podzielić się jeszcze kilkoma wskazówkami, które pomogą Ci dostosować zabawę do wieku Twojego dziecka oraz uczynić ją jeszcze fajniejszą i bardziej efektywną.

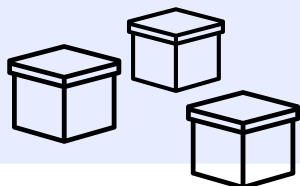
1

Ćwiczenie można trochę ułatwić, przygotowując gotowe zestawy słów, które posiadają jakieś oczywiste cechy wspólne. Zachęcamy jednak aby korzystać z tego wariantu tylko wtedy kiedy chcemy ćwiczyć z małym dzieckiem, albo widzimy że nie do końca rozumie zasady zabawy.



2

Możemy podnieść poziom trudności tego ćwiczenia szukając podobieństw nie dwóch, a trzech rzeczy. Wówczas należy znaleźć taką cechę lub cechy, którą łączą wszystkie trzy elementy – to już będzie naprawdę trudne zadanie, które może stanowić wyzwanie zarówno dla nastolatka jak i dla Ciebie Drogi Rodzicu.



3

Zamiast wymyślać słowa, można przygotować karteczki z napisanymi słowami, wrzucić je do woreczka lub pudełeczka i później losować dwie lub trzy spośród nich. Ten pomysł pomoże wybrać takie przedmioty, które dziecko dobrze zna i ułatwić mu szukanie podobieństw.



4

Warto ustalić konkretną, minimalną ilość cech wspólnych jakie dziecko będzie próbować znaleźć. Na przykład ustalić, że potrzeba znaleźć 3 cechy wspólne. Takie założenie zmotywuje do szukania pomysłów nawet dla trudnych par wyrazów. Oczywiście czasem znalezienie nawet 2 cech wspólnych będzie super trudne więc nie zawsze osiągnie się wyznaczony cel, jednak dobrze aby mieć jakieś odniesienie.



5

Nie umniejszaj pomysłów Twojego dziecka. Jeśli nawet powie coś, co nie będzie do końca prawidłowe, zasugeruj żeby poszukało cech wspólnych, a nie mówiło na przykład co można zrobić z jedną i drugą rzeczą. Pamiętaj, chwal pomysły i kieruj aby kolejne były jeszcze lepsze i trafniejsze

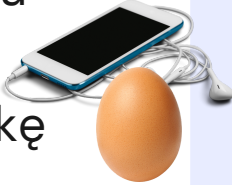


Przedstawiamy 3 przykłady:

Pamiętaj, chwal pomysły!



telefon i jajko: oba czasem upadają i pękają, oba coś w sobie ukrywają, z obydwóch korzystamy codziennie, telefon ma obudowę, a jajko skorupkę



książka i młotek: obie te rzeczy mogą coś przybić, młotek może być bohaterem książki, rączka młotka jest z drewna tak samo jak papier do książki, oba mają ostre rogi



żarówka i komputer: oba są źródłem światła, oba oba by działać potrzebują prądu (baterii), kiedy działają grzeją się



2 Zastosowania

Zastosowania czyli inaczej test na inteligencję rozbieżną.

Pierwszy raz z tym testem spotkaliśmy się w książce... „Poza schematem. Sekrety ludzi sukcesu” autorstwa Malcolma Gladwella. Według niego „test rozbieżności – wymaga użycia wyobraźni i zaprężenia umysłu do pracy na wielu różnych płaszczyznach jednocześnie. Bada i rozwija on inną inteligencję niż test IQ – test ten dotyczy kreatywności i umiejętności zastosowania jej w praktyce.



Na czym polega ta gra?

Przed jej rozpoczęciem należy przygotować: kartki, długopisy i minutnik. Na początku wybieramy jakiś przedmiot, np. cegła. Następnie określamy czas, proponujemy żeby zacząć od czasu 2-3 minut na jedną rozgrywkę, i startujemy!

1

Podczas rozgrywki każdy z uczestników wymyśla zastosowania danego przedmiotu w konkretnych sytuacjach.

Nie chodzi o czynności, które możemy wykonać z każdym przedmiotem (wyrzucić, kupić, spalić itp.) ale o wykorzystanie tego przedmiotu w konkretnym problemie, np. zbudować dom.

2

Po zakończeniu czasu każdy z uczestników czyta swoje zastosowania – i jeżeli w przypadku wątpliwości innych graczy jest w stanie wytłumaczyć w jaki sposób należałoby użyć tego przedmiotu w tej sytuacji, za każde zaakceptowane zastosowanie otrzymuje punkt. Jeżeli dany typ zastosowania powtarza się (np. zbudować dom, zbudować wieżę, zbudować...) to zaliczamy tylko jedno z powtarzających się "zastosowań".

3

Pomocnym może okazać się zadanie pytania: **przedmiot ten mogę użyć jako co?**

Wyraz: Cegła

- Zbudować dom +1p
- Zrobić siedzenie +1p
- Sprzedać Op (nie jest to zastosowanie ale czynność, którą można wykonać z wielu przedmiotów)
- Użyć jako pocisk +1p
- Pisać jak kredą +1p
- Zbudować ogrodzenie Op (to samo zastosowanie co zbudować dom)
- Zawiesić na choince jako bombka +1p
- Zastąpić koło w stojącym samochodzie +1p
- Zrobić z niego balon Op (nie jest to realne zastosowanie)

WYNIK: 6 punktów

Wskazówka:

Jeżeli po wypisaniu kilku zastosowań nie masz pomysłu co więcej napisać, wyobraź sobie że jesteś w innej sytuacji, np. jesteś mechanikiem (stąd pomysł aby cegłą zastąpić koło w stojącym samochodzie) albo że jesteś na bezludnej wyspie itp.

Wersja trudniejsza:

Zaliczamy tylko te zastosowania które nie pojawiły się u żadnego innego gracza – np. jeżeli jeden gracz ma napisane „Zbudować dom” a drugi „Zbudować pałac” to jest to to samo zastosowanie i żaden z graczy nie otrzymuje punktów. Jeżeli natomiast patrząc na listę zastosowań wypisaną powyżej, przeciwnik gracza napisze: Jako obciążnik do czyszczenia komina – otrzymuje za to zastosowanie 1 pkt o ile żaden inny z graczy nie ma tego zastosowania na swojej kartce.

Przykładowe słowa do gry:

- Prześcieradło
- Zakrętka od butelki
- Zapałka
- Opona
- Doniczka
- But

3 Przeszukaj przestrzeń

Ćwiczenie to pomoże Twojemu dziecku rozwinąć koncentrację uwagi oraz działanie pod presją czasu czyli dwie bardzo ważne umiejętności, z których będzie korzystało przez całe swoje życie.

Zasady tego ćwiczenia są mocno uzależnione od wieku dziecka, ale o tych różnych wariantach napiszemy za chwilę :)



Na czym polega to ćwiczenie?

Podstawowa zasada jest taka, aby dziecko znalazło wokół siebie jakieś konkretne elementy i zrobiło to w określonym, niedługim czasie, np. w 30 sekund.

- 1 Polecenie może brzmieć: wyszukaj i nazwij wszystkie rzeczy znajdujące się w tym pomieszczeniu, które są koloru zielonego.
- 2 Od razu po wypowiedzeniu kategorii rzeczy, odmierzamy ustalony czas np. 30 sekund, a dziecko nazywa wszystko co jest zielone i znajduje się w zasięgu jego wzroku.
- ! Jeśli w zabawie uczestniczy więcej niż jedno dziecko, wówczas odpowiedzi powinny być zapisywane na kartkach, tak żeby każdy mógł samodzielnie wyszukać i nazwać określone przedmioty. Jeśli dzieci wolno pisać, można ustalić że trzeba napisać 3 pierwsze litery każdej z rzeczy.

Zdecydowanie ćwiczenie to może stać się dobrą zabawą dla starszych dzieci i młodzieży.

W tej sytuacji warto utrudnić polecenie i zamiast wyszukiwać rzeczy o danym kolorze można wyszukiwać przedmioty, których:

Nazwy zaczynają się na jakąś konkretną literkę.

Możemy też pójść o krok dalej i zamiast wyszukiwać przedmioty na konkretną literkę możemy szukać przedmiotów w których w środku nazwy występuje jakaś określona literka.

Na przykład polecenie może brzmieć:

Znajdź wszystkie rzeczy w tym pokoju, w których nazwie występuje literka T.

Mogą to być: metka, kartka, komputer itd. Oczywiście taka wersja ćwiczenia jest już naprawdę trudna, dlatego warto zacząć od wersji z kolorami lub pierwszymi literkami.

W przypadku tego ćwiczenia, również możemy podnieść jego trudność.

zamiast siedzieć cicho, trochę dziecku poprzeskadzajmy :)

Na przykład :

kiedy dziecko szuka przedmiotów na literkę s, możemy mówić na głos różne przedmioty na inną literkę.



Oczywiście każde utrudnienie musimy dobrze przemyśleć, tak aby nie zepsuło zabawy i nie zniechęciło dziecka do dalszego ćwiczenia.

Na koniec jeszcze jedna podpowiedź:

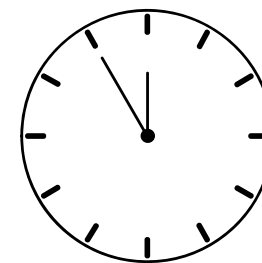
jest to świetne
ćwiczenie podczas
długiego oczekiwania
np. w kolejce albo
podczas długiej trasy
samochodem!



Presja czasu odgrywa w tym ćwiczeniu ważną rolę.

Oczywiście bawiąc się z 3-4 letnim maluszkiem nie musimy od razu mierzyć czasu, tak by nie zniechęcić dziecka do kolejnych prób. Jednak dla starszych dzieci mocno polecamy wykonywanie tego ćwiczenia na czas. Dlaczego? Otóż, w codziennym życiu prawie wszystko jest na czas.

- LEKCJE W SZKOLE
- SPRAWDZIANY
- PRACA DO WYKONANIA
- TERMIN ODDANIA PROJEKTU
- GODZINA ODJAZDU AUTOBUSU SZKOLNEGO ITD.



Przez wykonywanie ćwiczeń na czas uczymy dziecka aby pomimo presji czasu umiało skoncentrować się na zadaniu, a nie na uciekającym czasie.

4 Jak smakuje muzyka?

Nazwa tej kreatywnej zabawy brzmi nieco dziwnie, prawda?

I rzeczywiście ćwiczenie jest dziwne ale tym samym jest rewelacyjnym impulsem do rozwoju sieci neuronalnej w mózgu zarówno dziecka jak i dorosłego. Poza tym jest również dobrym treningiem kreatywności oraz uczy umiejętności argumentowania swojego stanowiska.

Brzmi nieźle, prawda?



Na czym polega ta zabawa?

1

Otóż włączamy jakąś piosenkę, może to być za równo muzyka instrumentalna, jak również piosenka pop. Lepiej żeby nie była to piosenka polskojęzyczna.

2

W trakcie słuchania muzyki stawiamy dziecku (i sobie też) pytanie: gdyby ta piosenka była obiadem, to jaki byłby to obiad? Albo: gdyby ta piosenka była owocem to jaki byłby to owoc?

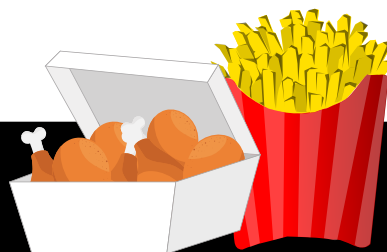
3

Dajemy teraz sobie chwilę czasu na słuchanie utworu i zastanowienie. Ważne jest to, aby każdy sam mógł znaleźć swoją odpowiedź przed usłyszeniem innych – w innym przypadku trudno będzie znaleźć własny pomysł. Następnie odpowiadamy na to pytanie.

4

I teraz najważniejsze: nie wystarczy odpowiedzieć na przykład: byłby to kurczak z frytkami, albo: byłby to banan. Trzeba jeszcze taką odpowiedź uargumentować – czyli zadajemy dziecku pytanie: a dlaczego? Oczywiście nie wystarczy tutaj odpowiedź: bo tak mi się kojarzy. Chodzi o podanie konkretnego uzasadnienia.

NA PRZYKŁAD:



**Ta piosenka jest
jak kurczak z
frytkami**

ponieważ

bardzo mi się podoba, a ja
uwielbiam kurczaka z
frytkami



albo

**Ta piosenka jest
jak kurczak z
frytkami**

ponieważ

kurczak zawsze dziwnie smakuje,
a ta melodia jest dziwna

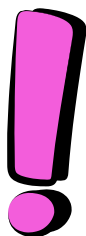


albo

**Ta piosenka jest
jak kurczak z
frytkami**

ponieważ

wszystkie słowa w piosence
do siebie pasują tak jak
kurczak pasuje do frytek



Początkowo szukanie uzasadnienia dla odpowiedzi może być dla dziecka bardzo trudne, ale z czasem powinno nabrać ono biegłości w szukaniu odpowiednich argumentów.

Wspomnieliśmy, że lepiej unikać piosenek polskojęzycznych, dlaczego?

Otóż, często sam tekst piosenki mocno sugeruje nam proste skojarzenia, a tutaj przecież nie chodzi żeby było prosto. Jednak kiedy bawimy się w tę kreatywną grę z młodszymi dziećmi wybór polskojęzycznej piosenki będzie jak najbardziej uzasadniony.

Poniżej podpowiadamy jakie pytania możesz zadawać słuchając z dzieckiem muzyki:

Gdyby ta piosenka była:



5 Słowa ze słów

Słowa ze słów jest to zabawa, która rozwija wiele umiejętności zarówno u dziecka jak i dorosłego.

Grając w tę grę rozwijamy zasób słów, kreatywność, umiejętność dokonywania analizy i syntezy oraz umiejętność pracy pod presją czasu.

W zależności od wieku graczy można dostosowywać zasady gry tak, aby nie były za trudne. Należy jednak pamiętać aby poziom był wymagający dla uczestników zabawy – tylko wtedy ćwiczenie efektywnie rozwija umiejętności umysłowe.



Jakie są zasady tej gry?

Na początku należy przygotować kartki papieru, długopisy i minutnik do odmierzenia czasu. Następnie wybieramy słowo główne (np. POMARAŃCZA).

1

Każdy z graczy pisze na górze swojej kartki słowo główne, a następnie uruchamiamy minutnik (np. na 2 minuty).

2

Po rozpoczęciu odliczania czasu każdy z uczestników zabawy ma za zadanie wypisać jak najwięcej wyrazów używając liter słowa głównego. Każdej litery można użyć tyle razy, ile razy występuje ona w słowie głównym (np. litera P występuje tylko raz więc może być użyta tylko raz w jednym słowie, natomiast litera A występuje 2 razy więc można jej użyć 2 razy w jednym słowie). Jeżeli wiek uczestników na to pozwala warto zrobić zasadę aby każde słowo było rzeczownikiem w mianowniku liczby pojedynczej, nie dopuszczając nazw własnych.

Wariant 1 (łatwiejszy)

Po upływie czasu na wypisywanie słów, każdy z uczestników czyta listę napisanych przez siebie wyrazów. Podczas czytania listy inni uczestnicy sprawdzają, czy słowo napisane przez gracza można utworzyć z liter słowa głównego (oraz w przypadku starszych graczy czy jest ono rzeczownikiem w mianowniku liczby pojedynczej–jeśli przyjęliśmy taką zasadę). Jeżeli tak, gracz otrzymuje 1 punkt.

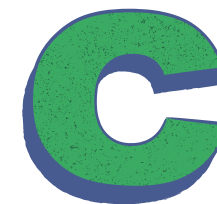
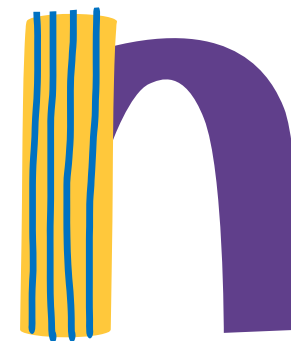
Przykład:

SŁOWO GŁÓWNE: POMARAŃCZA

Gracz:

- RAMA 1p
- PROM 1p
- MOP 1p
- MORS Op (brak litery s w słowie)
- CZAPA 1p
- ROPA 1p
- PORA 1p
- RAMPA 1p
- MAZAĆ Op/+1p (jest to czasownik a nie rzeczownik, dla młodszych graczy należy zaliczyć 1p)
- MAMA Op (litera M występuje tutaj 2 razy a w słowie głównym tylko raz)

WYNIK: 7 punktów



Wariant 2 (trudniejszy)

W tym wariancie każdy z uczestników również czyta listę napisanych przez siebie wyrazów, jednak kiedy przeczyta jeden wyraz, oprócz sprawdzenia jego poprawności każdy z uczestników rozgrywki musi powiedzieć, czy też napisał ten wyraz czy nie. Liczba punktów za wyraz wynosi liczbę osób, które nie napisały danego słowa.

PRZYKŁAD:

SŁOWO GŁÓWNE: POMARAŃCZA

Gracz 1

- RAMA
- PROM
- CZAPA
- MAZAĆ
- MOP
- ROPA
- PORA
- RAMPA

Gracz 2

- PARA
- RAMA
- MOP
- MOCZ
- MAZA
- POR
- PORA

Gracz 2

- PORA
- RAMA
- PARA
- PROZA
- MAPA
- CZAPA

Gracz 1 czyta słowo RAMA. **Gracz 2** mówi, że też napisał ten wyraz, tak samo **gracz 3**, dlatego za to słowo jest 0 punktów dla każdego z graczy.

Gracz 1 czyta słowo PROM, następnie **gracz 2** i **gracz 3** mówią, że nie napisali tego słowa. **Gracz 1** otrzymuje 2 punkty.

Gracz 1 czyta słowo CZAPA. **Gracz 2** mówi, że nie ma tego słowa, natomiast **gracz 3** potwierdza, że to słowo napisał. **Gracz 1** i **gracz 3** otrzymują po 1 pkt za słowo CZAPA.

Gracz 1 czyta słowo MAZAĆ. Pozostali gracze mówią, że jest to czasownik i nie może być zaliczony. **Gracz 1** otrzymuje za niego 0 punktów. Natomiast **gracz 2** może użyć słowa MAZA gdyż jest ono rzeczownikiem w mianowniku liczby pojedynczej. Ze względu że ani **gracz 1** ani **gracz 2** nie posiadają tego słowa **gracz 2** otrzymuje za nie 2 punkty.

PONIŻEJ OSTATECZNA TABELA PUNKTÓW:

Gracz 1

- RAMA 0p
- PROM 2p
- CZAPA 1p
- MAZAĆ 0p
- MOP 1p
- ROPA 2p
- PORA 0p
- RAMPA 2p

WYNIK: 8 punktów

Gracz 2

- PARA 1p
- RAMA 0p
- MOP 1p
- MOCZ 2p
- MAZA 2p
- POR 2p
- PORA 1p

WYNIK: 9 punktów

Gracz 2

- PORA 1p
- RAMA 0p
- PARA 1p
- PROZA 2p
- MAPA 2p
- CZAPA 1p

WYNIK: 7 punktów

Co dwie głowy to nie jedna

Ta zabawa jest bardzo podobna do kabaretowej gry improwizacyjnej o nazwie „dwugłowy profesor”.

Ćwiczy ona umiejętność współpracy oraz umiejętność wystawiania się, rozwija zdolność komunikacji jak również kreatywność językową.



Na czym polega ta zabawa?

Podstawową ideą zabawy jest to, aby tworzyć zdania w dwie osoby mówiąc naprzemiennie po jednym słowie każda. Po powiedzeniu pierwszego słowa przez pierwszą osobę druga osoba musi zachować sens wypowiedzi jednak może zmienić jej kierunek, co może spowodować wiele humorystycznych zwrotów akcji i kreatywnych wypowiedzi. Można ją rozegrać na dwa sposoby:

Wariant 1 – Dwugłowy profesor:

6

1

Jest to wersja zabawy w której dwie osoby siedzą przed publicznością (rodzeństwo siedzi przed rodzicami). Rodzice zadają pytania na trudniejsze tematy (zrozumiałe dla dzieci jednak wymagające zastanowienia, np. „skąd się bierze deszcz?”).

2

Następnie pierwsza osoba będąca pierwszą głową profesora rozpoczyna odpowiadanie na to pytanie (przykład na następnej stronie).

Wariant 2 – Opowieść

7

1

Jest to wersja dla minimum dwóch osób. Uczestnicy zabawy opowiadają sobie nawzajem historię mówiąc ją słowo po słowo.

2

W trudniejszej wersji każde kolejne słowo musi zaczynać się na ostatnią literę poprzedniego słowa (przykład na następnej stronie).

DWUGŁOWY PROFESOR:

Skąd się bierze deszcz?

A: Deszcz

B: to

A: jest

B: ciekawe

A: słowo.

B: Pochodzi

A: z

B: języka

A: jakiegoś 😊

B: Oznacza

A: krople

B: wody

A: spadające

B: sobie

A: gdzieś.

UWAGA! Należy zwrócić uwagę nie tyle na prawdziwość wypowiedzi ale na jej logikę i gramatykę.

OPOWIEŚĆ:

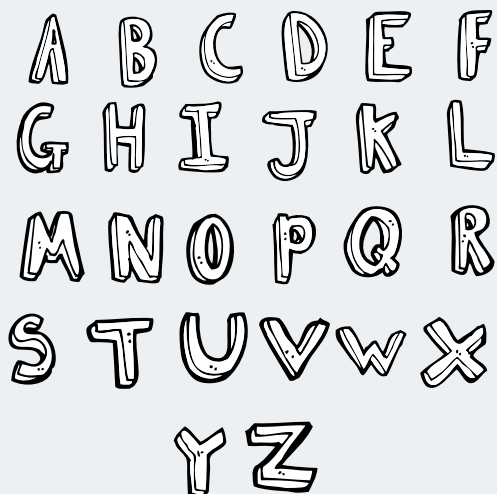
Agnieszka alarmem
muzycznym musiała
alarmować ćmę.

A - dziecko 1, B - dziecko 2

8 Litera po literce

Litera po literce jest to gra rozwijająca słownik dziecka jak również umiejętność dopasowywania elementów do całości.

Jest to zabawa, w którą można zagrać w każdej sytuacji, nie wymaga kartki ani długopisu, często graliśmy w nią jako dzieci jadąc samochodem co było wspaniałym urozmaiceniem podróży.



Na czym polega ta gra?

Gra polega na tworzeniu słowa z pojedynczych liter mówionych przez kolejnych uczestników.

1

Litery mówione przez graczy w odpowiedniej kolejności muszą **tworzyć istniejące słowo** języka polskiego (w celu rozwoju słownika języka obcego można z góry ustalić, że w tej grze tworzymy słowa np. z języka angielskiego).

2

Osoba która skończy słowo zostaje zwycięzcą.

W przypadku gdy słowo jest początkiem innego wyrazu kolejny uczestnik może kontynuować grę „zabierając” punkt swojemu poprzednikowi. Warto ustalić aby słowa były rzeczownikami w liczbie pojedynczej bez zdrobnień.

3

W przypadku gdy któraś z osób tworzących słowo wypowie literę, która nie tworzy żadnego istniejącego słowa kolejny gracz mówi „blef”. W przypadku gdy gracz naprawdę blefował zabiera mu się punkt. W przypadku gdy gracz jest w stanie wytłumaczyć jakie słowo można utworzyć z danych liter – otrzymuje punkt.

PRZYKŁAD:

A: K

B: o

C: t //słowo zakończone ale gracz A ma pomysł jak je kontynuować dlatego gra toczy się dalej

A: l

B: e

C: t – gracz C otrzymuje punkt

PRZYKŁAD - BLEF:

A: K

B: o

C: ń //gracz C jest pewien wygranej jednak gracz A ma pomysł

A: c

B: **blef!** – jeżeli gracz A nie powie słowa rozpoczynającego się na Końc to traci punkt, jeżeli natomiast powie odpowiednie słowo to otrzymuje jeden punkt. W tym przypadku gracz A mówi: **Kończyna!** (nie koniczyna 😊)



W ten sposób można grać do określonej liczby punktów z wieloma uczestnikami. Kolejną rundę rozpoczyna gracz będący następnym w kolejce po graczu, który skończył poprzednią rundę.

9 Ciąg skojarzeń

Tworzenie skojarzeń jest jedną z bardzo potrzebnych umiejętności, szczególnie w przypadku korzystania z technik szybkiego zapamiętywania, gdzie skojarzenie jest pierwszym krokiem procesu mnemotechnicznego.

W standardowym procesie uczenia się po wstępnym przetworzeniu informacji mózg konfrontuje nową wiedzę z tą, którą już posiada. W ten sposób szuka skojarzeń ze znanymi mu pojęciami i sprawdza czy są zgodne czy przeciwne sobie.

Na czym polega ta zabawa?

Szukanie skojarzeń pomiędzy pojęciami, które na pierwszy rzut oka nie są ze sobą w żaden sposób połączone, wymaga kreatywności i wyobraźni, dlatego ćwiczenie „ciąg skojarzeń” jest świetnym sposobem na rozwój tych tak potrzebnych umiejętności.

1

Zabawa „ciąg skojarzeń” polega na tym, aby utworzyć ciąg skojarzeniowy pomiędzy dwoma wylosowanymi słowami.



Wylosowane słowa:

Księżyc, pizza

Przykładowe ciągi skojarzeń:

1. Księżyc → rakieta → prędkość → dostawa → pizza
2. Księżyc → kula → koło → pizza
3. Księżyc → astronauta → podróż → głód → pizza



Wylosowane słowa:

Księżyc, pizza



Po utworzeniu ciągu warto
spytać gracza o uzasadnienie
skojarzeń, np.:


1. **Księżyc** -> rakieta – na księżyc można polecieć rakieta
rakieta -> prędkość – rakieta ma dużą prędkość
prędkość -> dostawa – zawsze pytamy o szybkość dostawy
dostawa -> **pizza** – tutaj jest to oczywiste! 😊

Ważnym aspektem tej zabawy jest to, aby skojarzenia nie były historiami.

Często zdarza się, że najmłodszy uczestnicy zabaw związanych ze skojarzeniami myślą skojarzenie z wymyśleniem historii i tworzą np.:

księżyc -> mrówka -> pizza

W takim przypadku gdy pytamy dziecko o wytłumaczenie swojego pomysłu możemy usłyszeć następującą odpowiedź:

 Na księżyc poleciała mrówka z pizzą.

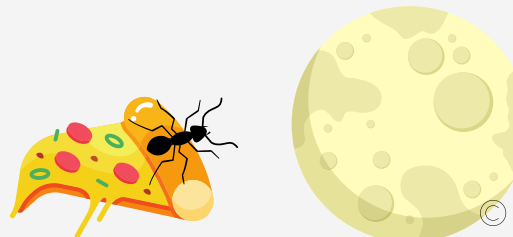
Warto w takiej sytuacji wytłumaczyć na nowo czym jest skojarzenie

skojarzenie

Skojarzeniem do słowa jest inne słowo, które ma coś wspólnego z tym słowem, np. samochód -> koło albo zima -> śnieg. Może być skojarzenie, które jest znane tylko nam, np. wakacje -> Kołobrzeg (bo tam zwykle jeździmy na wakacje).

historia

W przypadku gdy mamy dwa słowa, które nie mają ze sobą nic wspólnego (np. księżyc i mrówka) tłumacząc ciąg tworzymy historijkę a to zadanie polega na szukaniu skojarzeń 😊.



Rysunek na wagę złota

Czy Twoje dziecko lubi rysować? Pewnie tak, a przynajmniej kiedyś uwielbiało, prawda? Wykorzystaj więc to!

Rysowanie to fantastyczne ćwiczenie, zarówno wyobraźni jak i mięśni dłoni, dokładności i kreatywności.

W tej części chcielibyśmy podzielić się z Tobą kilkoma pomysłami jak kreatywnie wykorzystać rysowanie do treningu umiejętności umysłowych dziecka.

Na czym polega to ćwiczenie?

Każdy umie przerysować obrazek. Młodszym dzieciom zajmie to trochę więcej czasu i może nie będzie w 100% poprawne, starsze dziecko zwróci uwagę na więcej szczegółów i być może zrobi to szybciej. Jednak dla każdego będzie to dobry trening.

Ćwiczenie 1 – Przerysowywanie **10**

1

Pokaż dziecku prosty rysunek składający się z różnych figur geometrycznych oraz odcinków. Rysunek możesz narysować odręcznie na kartce ale również dobry będzie rysunek narysowany w programie komputerowym.

2

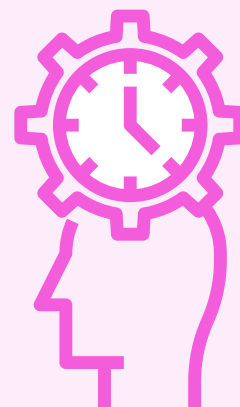
Następnie poproś dziecko aby w określonym czasie przerysowało to co widzi. Oczywiście, jeśli wykonujesz ćwiczenie z 4 latkiem wówczas nie musisz dawać mu żadnego limitu czasu

!

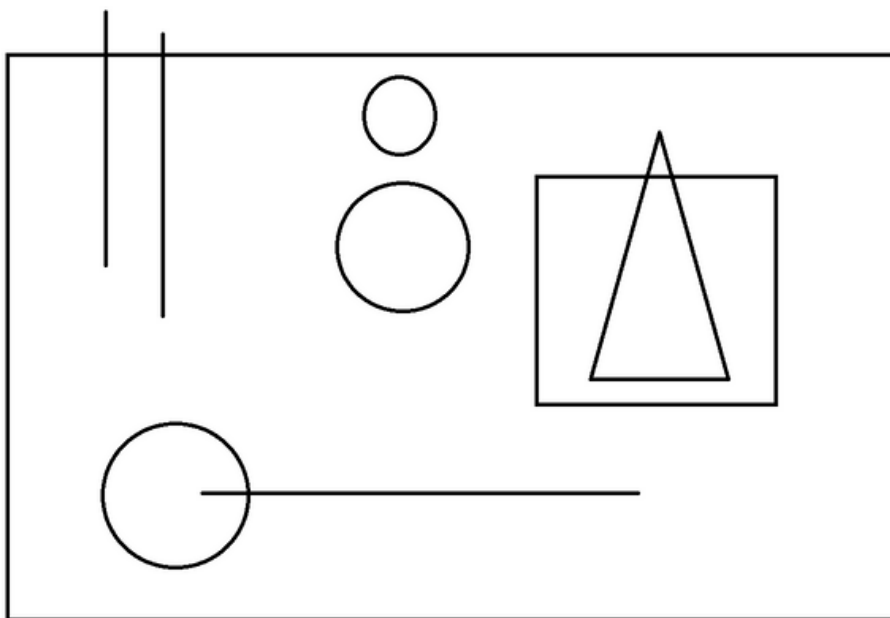
U dzieci szkolnych presja czasu jest w tym ćwiczeniu kluczowa. Nie chodzi tutaj oczywiście o stresowanie dziecka, ale o to aby trenowało wykonywania prostych czynności jednocześnie czując presję czasu.



Warto wytłumaczyć dziecku po co ta presja czasu, aby wiedziało dlaczego wykonujemy takie ćwiczenie na czas. W życiu spotka się z mnóstwem sytuacji, kiedy będzie umiało coś zrobić i jedyną przeszkodą będzie odporność na stres wywołany upływającym czasem – warto więc budować taką odporność przy okazji dobrej domowej zabawy z rysowaniem.



Przykładowo obrazek może wyglądać tak:



czas

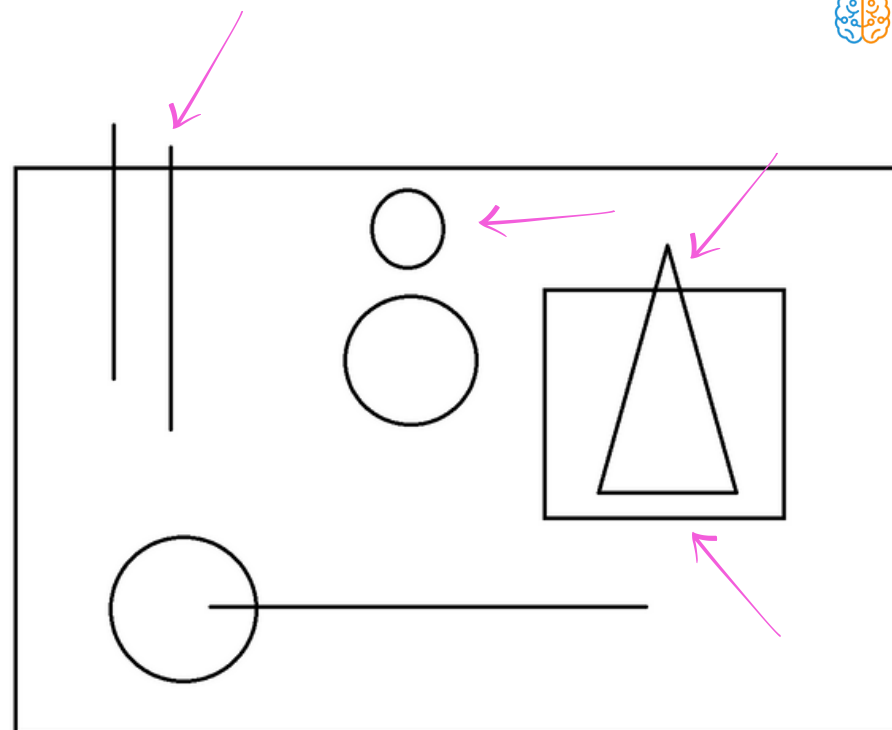
Czas jaki dajemy dziecku na przerysowanie obrazka uzależniony będzie oczywiście od trudności samego rysunku, jak również od wieku dziecka.

Na przerysowanie przykładowego rysunku **dziecko w wieku 7-8 lat mogłoby mieć 30 – 45 sekund**, **dziecko w wieku 9-12 lat 25 – 30 sekund**, a **dzieci starsze nawet 15-20 sekund.**

ocena

Oceniając pracę dziecka należy **zwrócić uwagę na wszystkie szczegóły**. Oczywiście **najpierw pochwalić** za wykonanie trudnego ćwiczenia – nawet jeśli poszło fatalnie to docenianie próby wykonania ćwiczenia jest konieczne i kluczowe. Następnie **mówimy co zostało przerysowane poprawnie** i dopiero **na końcu mówimy o tym, czego nie udało się poprawnie przerysować** – jednak zwracamy uwagę na wszystkie szczegóły.

W przykładowym rysunku ważne jest np. by **prawa linia w górnym rogu była niżej niż linia z lewej strony**, by **okrąg górny był mniejszy niż dolny**, by **wierzchołek trójkąta wystawał ponad krawędź kwadratu**, **podstawa trójkąta mieściła się w kwadracie** itd.



Dlaczego to jest takie ważne?

Ponieważ uczy to dziecko uważności i zwracania uwagi na szczegóły.



Są to umiejętności niezwykle potrzebne zarówno podczas słuchania lekcji w szkole, jak i podczas czytania poleceń na przykład do zadań matematycznych. Uważność jest kluczem. Początkowo dziecko pewnie będzie zaskoczone, że takie szczegóły są istotne, jednak po wykonaniu kilku takich ćwiczeń zwracanie uwagi na szczegóły stanie się dla niego oczywiste.

11 To samo ćwiczenie możesz wykonać w nieco inny sposób

Ćwiczenie 2 – Zapamiętywanie obrazka

- 1 Pokaż dziecku rysunek przykładowo na 45 sekund i poproś by postarało się go zapamiętać.
- 2 Następnie poproś by zamknęło oczy i spróbowało w wyobraźni przypomnieć sobie ten rysunek (to bardzo ważny moment ćwiczenia).
- 3 Potem pozwól dziecku spojrzeć na rysunek jeszcze raz na 15 sekund.
- 4 po powtórce poproś by spróbowało narysować rysunek z pamięci na kartce papieru.
- 5 Później oceń pracę według kroków opisanych w ćwiczeniu z przerysowywaniem obrazka.

To ćwiczenie trenuje pamięć przestrzenną oraz wyobraźnię i uważność. Jest mniej stresujące ze względu na mniejszą presję czasu, jednak jest trudniejsze pod względem pamięciowym.

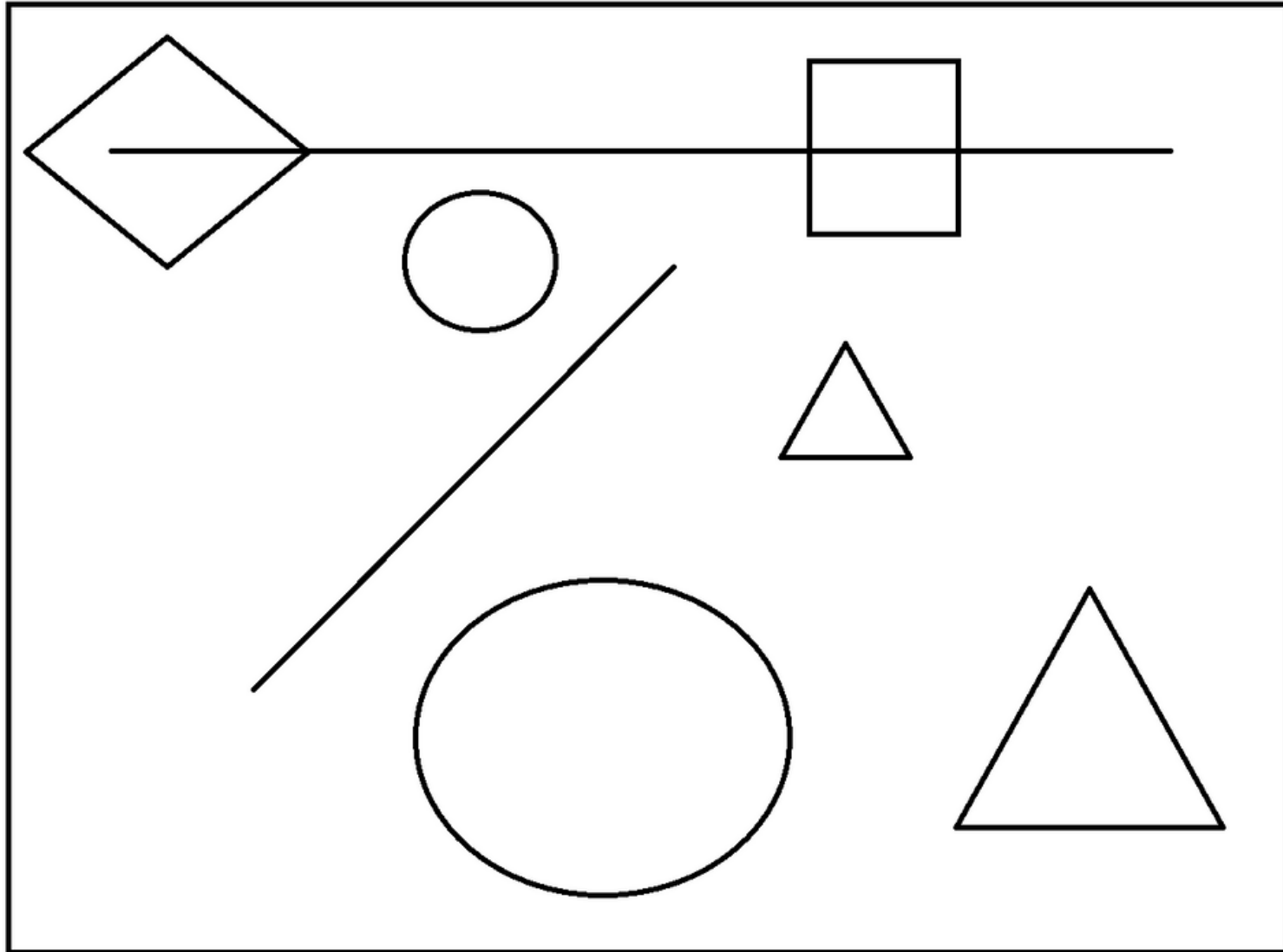
Zachęć dziecko by patrząc na rysunek próbowało z czymś go skojarzyć. ✓

Dobłą techniką jest również „rozbitcie” w wyobraźni rysunku na poszczególne elementy. Możesz zachęcić dziecko by patrząc na rysunek policzyło z jakich i ilu elementów się składa czyli np. z 3 okręgów, 2 prostokątów, 1 trójkąta i 3 odcinków. To może okazać się bardzo pomocne przy zapamiętywaniu i odtwarzaniu rysunku. ✓

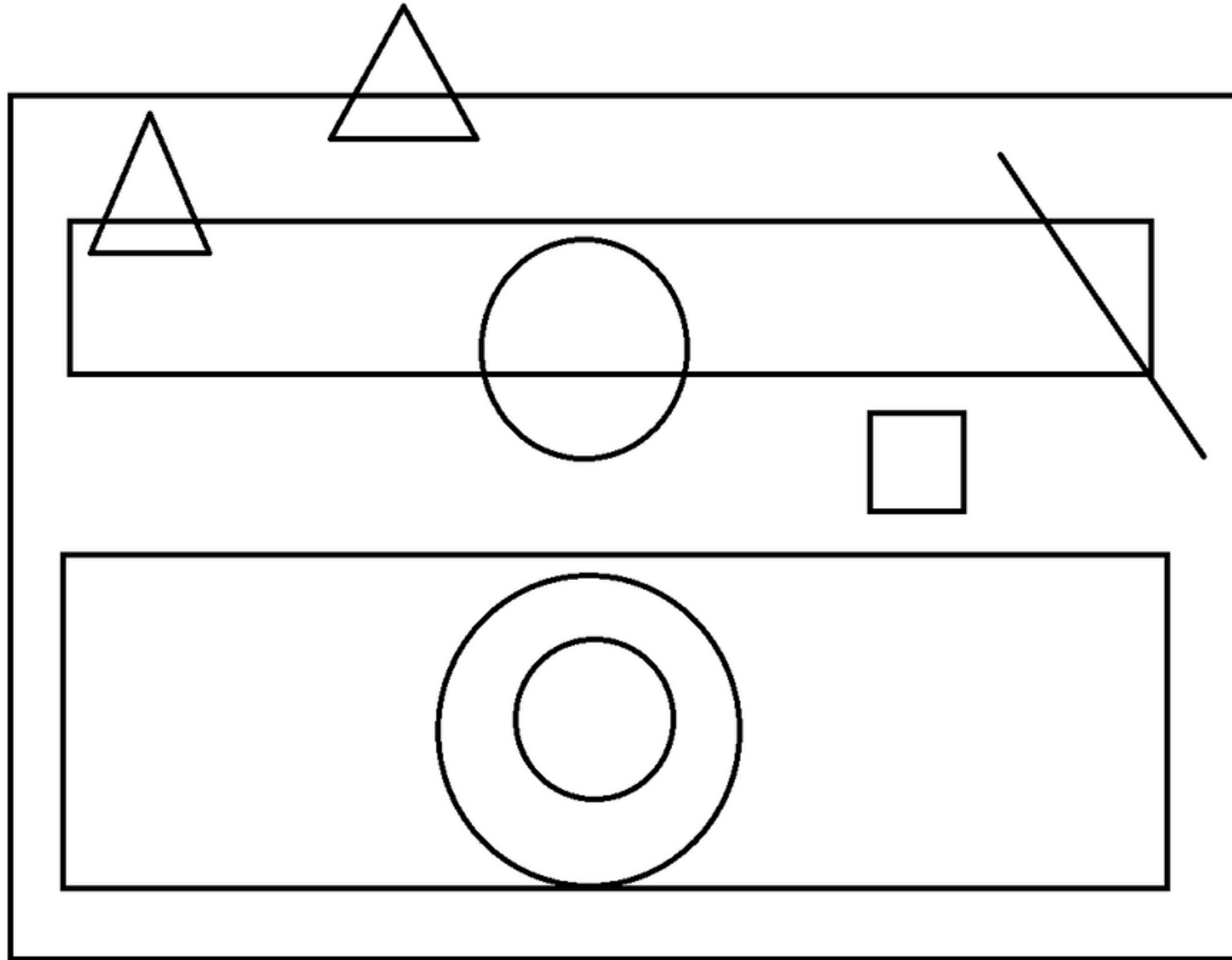
Dziecko może również stworzyć skojarzenie do rysunku, tak samo jak to robimy patrząc w chmury. ✓

Poniżej przedstawiamy kilka przykładowych rysunków do wykorzystania w powyższych ćwiczeniach:

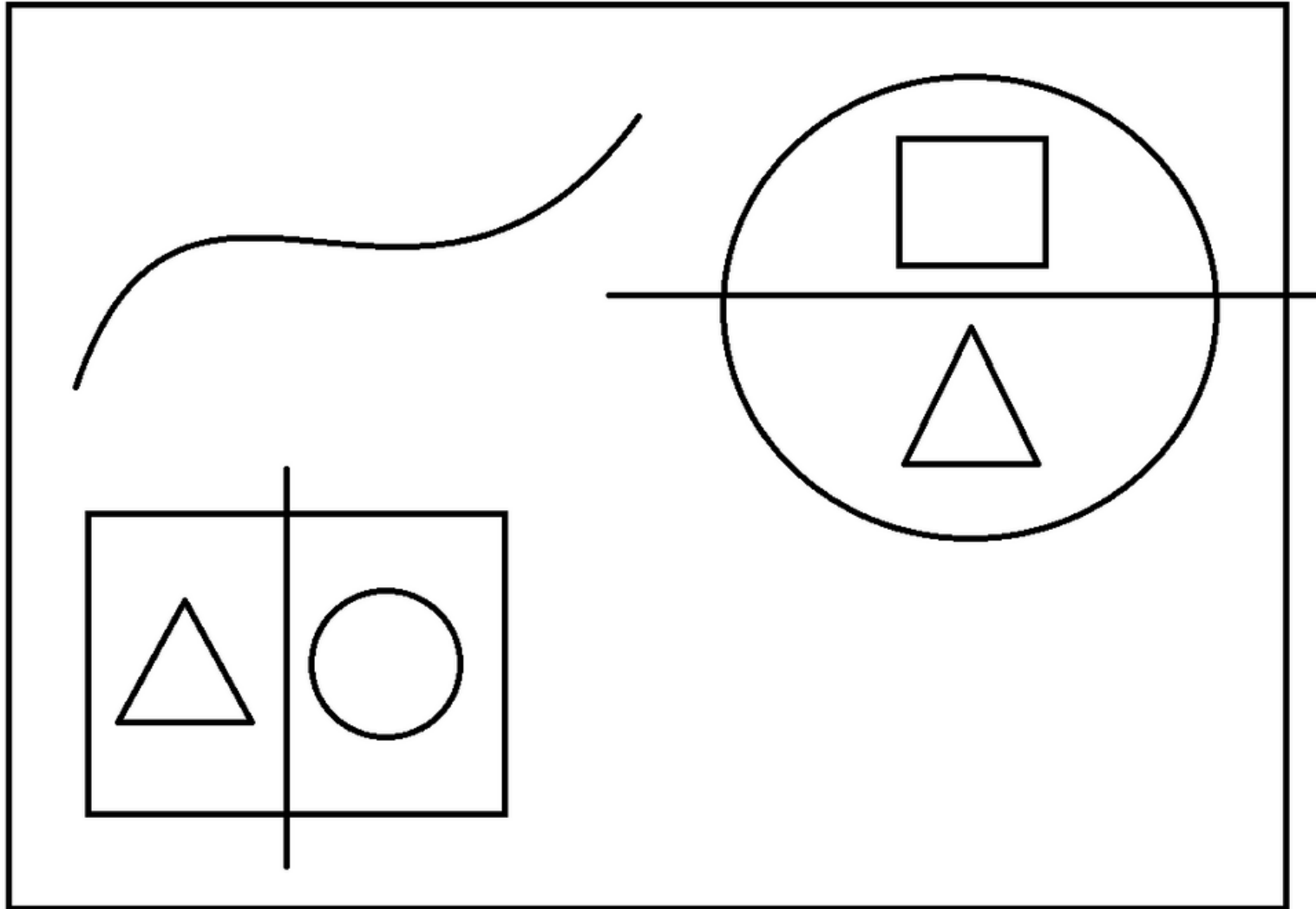
1



2



3



12 Ćwiczenie 3 – Narysuj to o czym słyszysz

- 1 Jeszcze innym ćwiczeniem związanym z rysowaniem jest poproszenie dziecka aby słuchając jakiejś piosenki, audycji czy wiersza postarało się go zobrazować.

Ćwiczenie to sprawdzi się szczególnie u dzieci lubiących rysować po zeszytach w szkole.

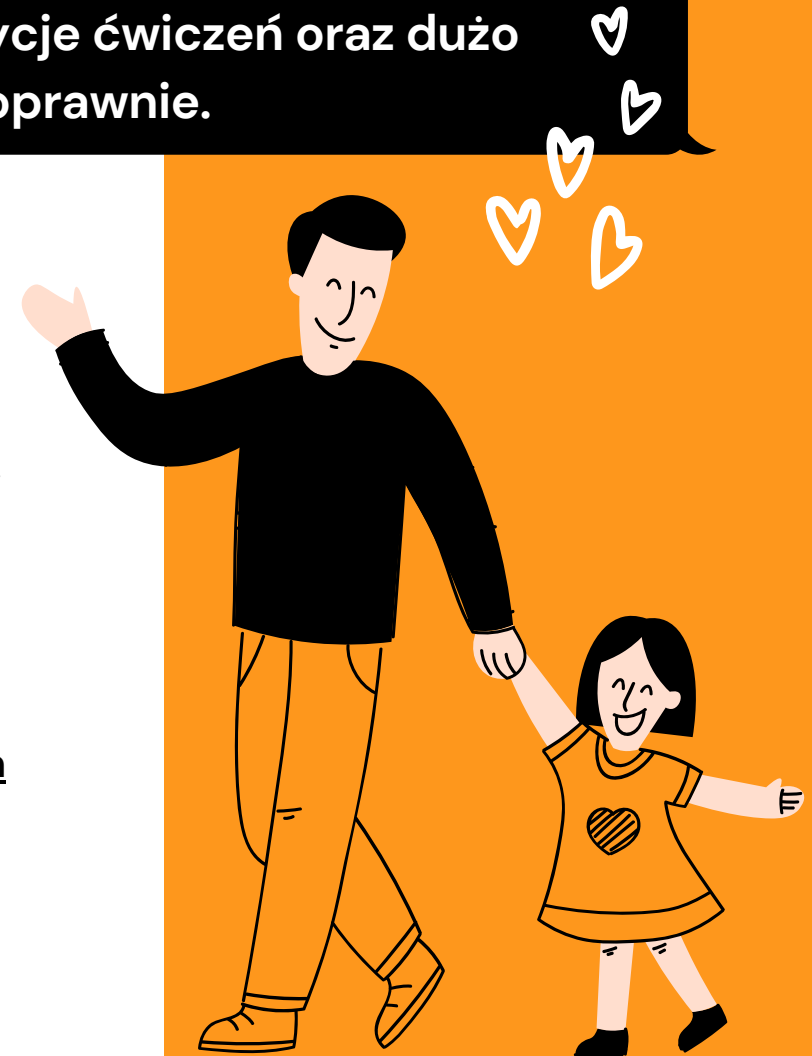
Takie rysowanie będzie wymagało od dziecka nie lada kreatywności i uruchomienia wyobraźni. Będzie też świetnym treningiem koncentracji uwagi na tym, czego słucha.



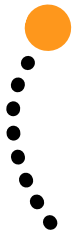
Mamy nadzieję, że pokazując tych kilkanaście ćwiczeń rozszerzyliśmy Ci drogi Rodzicu spojrzenie na trening umysłowy Twojego dziecka. Ufamy, że znalazłeś w tym poradniku nieoczywiste propozycje ćwiczeń oraz dużo wskazówek jak wykonywać je poprawnie.

Życzymy, aby książka ta stała się nie tyle przeczytaną i odhaczoną pozycją, ale raczej poradnikiem do którego będziesz sięgać regularnie chcąc aktywnie zaangażować się w rozwój umysłowy Twojego dziecka.

Niech czas spędzony na wykonywaniu tych ćwiczeń stanie się dobrym rytuałem i ważnym elementem codziennego trudu jakim jest wychowanie człowieka. Wiemy jak trudna to praca, ale poznajemy również jak cudowne owoce może przynieść.



Zakończenie



JEŚLI CHCESZ BY TWOJE DZIECKO...

jeszcze bardziej popracowało nad swoją:

- koncentracją uwagi
- spostrzegawczością
- uwagą słuchową
- nauczyło się technik zapamiętywania słówek języka obcego, dat, wiersza, ortografii czy tworzeniu efektywnych notatek -

ZAPISZ JE NA
GRUPOWY KURS
PAMIĘCI I
KONCENTRACJI
UWAGI BEST
BRAIN!

STARTUJEMY
JUŻ
POD KONIEC
STYCZNIA!

CO ZNAJDUJE
SIĘ W KURSIE:

- zajęcia w małych grupach
- opieka certyfikowanego trenera Best Brain
- atrakcyjny system motywacyjny dla dziecka
- testy monitorujące postęp dziecka
- zeszyt ćwiczeń, certyfikat ukończenia kursu
- roczny dostęp do platformy z ćwiczeniami

JESTEŚ
ZAINTERESOWANY
INNYM KURSEM?

Napisz do nas:
szkola@bestbrain.pl
- pomożemy dobrać
najlepszy kurs dla
Twojego dziecka!

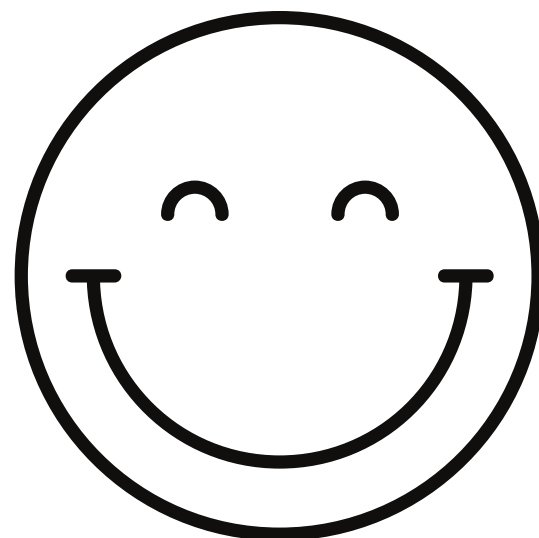
link do strony z zapisami:
<https://bestbrain.education/kurs-dla-dzieci/grupowy-dzieci/>

Dziękujemy za uwagę

Autorzy:



Tobiasz Boral,
Bartłomiej Boral



Kontakt:



Strona internetowa

www.bestbrain.education.pl



Adres e-mail:

szkola@bestbrain.pl

Zakończenie