



Gry i zabawy edukacyjne pełnią bardzo istotną funkcję w zajęciach terapii pedagogicznej, gdyż m.in. usprawniają funkcje percepcyjno- motoryczne dzieci dyslektycznych. Z tego względu mają ogromną wartość terapeutyczną. Poniżej przedstawiono kilka wybranych gier i zabaw, które z powodzeniem mogą być stosowane w pracy z dzieckiem w szkole, jak również na terenie domu. Proponowane zabawy można stosować jako „przerywnik” pomiędzy ćwiczeniami, zwłaszcza w przypadku młodszych dzieci z klas 1-3, dzięki czemu pełnią rolę wspierającą w procesie edukacji. Zabawy po modyfikacjach mogą być prowadzone w pojedynkę, w parach lub większej grupie dzieci. Doskonale sprawdzą się jako jedna z form pracy w przypadku, gdy nie ma warunków do prowadzenia systematycznej terapii. Podział zabaw według Jadwigi Jastrzębskiej.

GRY I ZABAWY INTEGRUJĄCO - SYNCHRONIZUJĄCE

FUNKCJE PERCEPCYJNO - MOTORYCZNE



1. KUPIĄCY CZAJNIK

Wszyscy uczestnicy zabawy stają w szerokim kręgu. Każdy z nich kładzie lewą dłoń powyżej żołądka, prawą na czubku głowy. Na sygnał prowadzącego każdy zaczyna lewą dłonią gładzić żołądek ruchem kolistym, a prawą dłonią poklepywać się po głowie. Kto potrafi wykonać to zadanie ma dobrze rozwiniętą zdolność koordynacji ruchów.

2. KAPRYŚNY KOLEGA

Dwaj gracze siedzą zwrócenii do siebie twarzami. Każdy z nich ma kapelusz. Prowadzący grę oznajmia, że gracz siedzący naprzeciwko niego musi wykonywać ruch przeciwny do tego jaki robi np. jeśli prowadzący siada, gracz powinien stać, jeśli prowadzący zakłada kapelusz gracz powinien go zdjąć.

3. JESTEM TWOIM ODBICIEM

Dzieci stoją parami. W każdej parze są jedynki i dwójki. "Jedynki" wykonują różne ruchy, które naśladują "dwójki". Ruchy muszą być płynne i urozmaicone.

4. ZIMNO - GORĄCO

Prowadzący pokazuje dziecku wybrany przedmiot. Następnie dziecko opuszcza salę, w tym czasie wszyscy po cichu ustalają miejsce schowania tego przedmiotu. Dziecko, które wyszło z sali zostaje zaproszone do powrotu i rozpoczyna szukanie. Gdy zbliża się do schowanego przedmiotu wszyscy wołają "ciepło - gorąco - ogień", w miarę oddalania się wołają: "chłodno - zimno - lód".

5. ODCZYTYWANIE GESTÓW

Dziecko znajduje się w dowolnej pozycji twarzą zwrócone do dorosłego, który pokazuje szereg gestów dotyczących różnych czynności, a zadaniem dzieci jest je rozpoznać. Następnie wybrane dziecko powinno w kolejności wymienić po kolei zapamiętane gesty.

6. ZACZAROWANY STOLIK

Dziecko stoi wokół stolika, na którym znajduje się szereg przedmiotów ułożonych w określony sposób i przykrytych chustą. Prowadzący odkrywa na jedną minutę chustę, aby dziecko mogło zapamiętać układ, liczbę oraz kształt przedmiotów. Ocenia się spostrzegawczość dzieci.

7. POZNAWANIE DOTYKIEM

Dziecko trzyma ręce za plecami. Prowadzący wkłada mu do rąk mały przedmiot. Po obejrzeniu przedmiotu palcami, dziecko stara się narysować rozpoznany kształt lub powiedzieć co to jest.

8. GDZIE JEST ZEGAREK?

W sali ukryty jest tykający budzik. Dzieci kierując się słuchem starają się go odszukać. Wygrywa dziecko, które pierwsze znajdzie zegarek.

9. PAMIĘĆ SŁUCHOWA

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Wskazana osoba podaje dowolny wyraz. Sąsiad z lewej powtarza jego słowo dopowiadając swoje. Kolejna osoba powtarza usłyszone słowa dopowiadając kolejne. Stopień trudności wzrasta w miarę dopowiadanych słów. Wygrywa osoba, które bez pomyłki wymieni po kolei wszystkie słowa.

10. CO TO ZA DŹWIĘKI?

Prowadzący ukryty jest za kotarą, dzieci biegają w dowolnych kierunkach po sali. Na przerwę w muzyce dzieci, a prowadzący wydaje określony dźwięk. Zadaniem dzieci jest odgadnąć co to za dźwięk.

ZABAWY I GRY LITEROWE

1. ZGADNIJ, CO POMYŚLAŁ SĄSIAD

Z liter rozłożonych na stole (można wykorzystać tabliczki literowe do gry w Scrabble) każdy wybiera sobie dowolną liczbę liter i tworzy wyraz (nie pokazując innym osobom). Na sygnał wszyscy mieszają litery z których składa się wyraz i zamieniają się utworzonym wyrazem. Zadaniem przeciwnika jest odgadnąć o jaki wyraz chodzi.

2. ROZSYPANKA - PRZESTAWIANKA

Z liter długiego wyrazu dzieci tworzą dowolną liczbę nowych słów. Zasada zabawy dopuszcza zmianę liczby i kolejności liter. Wygrywa dziecko, które wymyśli najwięcej wyrazów. Przykładowe słowa, z których dzieci mogą tworzyć nowe wyrazy (PRZEBIŚNIEG, BIERZMOWANIE, KRASNOLUDEK).

3. DOKOŃCZ WYRAZ

Prowadzący poleca dokończyć rozpoczęty przez siebie wyraz poprzez dopowiedzenie jego pozostałej części. Dzieci starają się znaleźć jak najwięcej możliwych części kończących daną sylabę, np.: ko - tek, rek, łek, za, min, zioł itp. Ocena polega na poprawności utworzonych wyrazów.

4. TURNIEJ SŁÓW

Dzieci stoją w kole, prowadzący rzuca piłkę w kierunku określonej osoby i poleca wymienić wyraz zaczynający się daną głoską lub wyrazem. Dziecko łapie piłkę i udziela odpowiedzi. Wygrywa uczestnik, który zebrał najwięcej poprawnych odpowiedzi.

5. DOBIERANIE WŁAŚCIWYCH OKREŚLEŃ DO PODANEGO WYRAŻENIA

Dorosły podaje wyrażenie np.: "czerwony jak...", "dumny jak...", "chytry jak...", itp. Zadaniem dzieci jest dokończyć dane wyrażenie. Wygrywa ten, kto poda jak najwięcej określeń.

6. UZUPEŁNIENKA

Prowadzący rozdaje dziecku wyrazy, w których brakuje określonych liter. Dziecko posiadany literami musi uzupełnić wolne miejsca, aby otrzymać prawidłowy wyraz.

7. ZABAWA SŁOWAMI

Dorosły rozpoczyna zabawę słowami: "pomyśl, jak można dany wyraz zastąpić innym słowem", np.: ciemno - noc, ponuro, wieczór itp. Ocenie podlega trafność doboru słów i prawidłowa ich wymowa.

8. ALITERACJE

Zabawa z piłką dla większej grupy dzieci- dziecko rzuca piłką do drugiej osoby i wypowiada dowolne słowo, przeciwnik musi złapać piłkę i wypowiedzieć słowo rozpoczynające się na głoskę, na którą kończy się poprzedni wyraz np. krokus- sasanka- akacje.