

ROZWÓJ PERCEPCJI:

DOTKNIJ I POCZUJ

Dwoje dzieci, jedno ma zawiązane oczy. Pierwsze łączy klocki (2, 3, 4 ...) w przypadkowy sposób i podaje drugiemu. Dziecko próbuje zbudować ten model z zawiązanymi oczami. Kolory nie mają znaczenia.

PRZEWRACAJACA SIĘ WIEŻA

Dzieci mają za zadanie zbudowania wieży z sześciu klocków (krótszym bokiem do krótszego boku) przy użyciu klamerki do bielizny. Wygrywa dziecko, które zrobi to w najkrótszym czasie.

BUDOWANIE WIEŻY

Dzieci ze swoich sześciu klocków budują wieżę. Należy sprawdzić na ile sposobów można zbudować wieżę.

Nauczyciel buduje wieżę z sześciu klocków. Dzieci kopiują model. Nauczyciel prosi, aby dzieci zamknęły oczy, a on zamienia jeden, dwa klocki w swoim modelu. Zadaniem dzieci jest odkrycie zmiany i przebudowanie własnej wieży.

Nauczyciel układa wieżę, ukrywa swój model. Dzieci mają zbudować sekwencję w odwrotnej kolejności.

ODTWARZANIE Z PAMIECI

Nauczyciel układa swoje 3, 4, 5... klocków na kartce A4 w różnej kolejności i w różnych kierunkach. Dzieci przez kilka chwil przyglądają się układowi. Potem próbują odtworzyć układ ze swoich klocków. Spoczone dyktando – instrukcja słowna.

ŁĄCZENIE KOLORÓW

Dzieci siedzą naprzeciw siebie. Między nimi jest przegroda. Klocki mają ułożone za sobą w dowolny sposób. Na hasło: 1, 2, 3. Podnoszą dowolny klocek. Jeśli to ten sam kolor, pierwsza osoba, która powie „PSTRYK” otrzymuje żeton. Klocki wracają na miejsce. Wygrywa osoba, która zgromadzi więcej punktów.

ZNAJDŹ MIEJSCE DLA KOLCKA

Dzieci mają przygotowane swoje 6 klocków. Nauczyciel podaje instrukcje, w jaki sposób mają układać swoje klocki.

- umieścić żółty klocek na czerwonym,

Umieścić niebieski klocek obok żółtego po prawej stronie itp.

MASTER MIND NA KLOCKACH

Gra dla jednej pary. Jedna osoba buduje wieżę z 3 – 6 klocków. Zadaniem drugiego jest odgadnięcie w jakiej konfiguracji ułożone są klocki (kolory). Osoba sprawdzająca dysponuje dwoma kolorami żetonów np. czerwony oznacza, że dany klocek znajduje się w wieży, ale na innym miejscu.; niebieski oznacza, że dany klocek ma właściwy kolor i miejsce. Brak żetonu oznacza, że klocka w danym kolorze nie ma w wieży.

LICZENIE

ZGADYWANIE

Dzieci pracują w czteroosobowych grupach. Na hasło start każde dziecko rzuca na stertę kilka swoich klocków. Zadaniem dzieci jest szybkie przyjrzenie się i oszacowanie liczby klocków.

- wszystkich,
- konkretnego koloru,
- kilku kolorów,
- leżących na boku itp.

Po oszacowaniu następuje sprawdzenie przez przeliczenie.

ZGADNIJCIE LICZBĘ

Dzieci pracują w 6 osobowych grupach. Każde dziecko buduje ze swoich klocków wieżę i kładzie na kolanach pod stolikiem, aby inne dzieci nie widziały. Potem każde dziecko odłącza kilka klocków i ukrywa w dłoni. Zadaniem dzieci jest odgadnięci łącznej liczby zabranych klocków. Dziecko, którego odpowiedź jest najbliższa zdobywa punkt – klocek, który układa przed sobą.

SPOŁECZNE I EMOCJE

BUDOWANIE OBRAZU

Dzieci pracują w zespołach po 4-6 osób. Mają wokół siebie klocki. Jedno dziecko zostaje kapitanem. Nauczyciel kapitanowi w tajemnicy podaje im nazwy przedmiotu np. drzewo, żyrafa, ogień itp. Kapitan wraca do drużyny i buduje z klocków obraz danej rzeczy. Grupa nie może zadawać pytań, ale może wykrzykiwać słowa, które ich zdanie pasują. Wygrywa grupa, która pierwsza odgadnie.

Wyrazy: żółw, żyrafa, żaba, , wąż, żuraw, stróż, wieża, żonkil, jeżyny, nóż, garaż, książka, jeź, żyto, książkę, żelazko, bagaż.