

„WIECZÓR GIER”

Zapewne coraz bardziej dokucza Wam pobyt w domu i ograniczony kontakt z kolegami. Proponuję dzisiaj spędzenie wieczoru z rodziną z grami.

Gry towarzyskie mają bardzo duże znaczenie dla rozwoju procesów myślowych:

- Stymulują rozwój syntezy i analizy, przedsiębiorczość, asertywność, negocjacje, liczenie, poszukiwanie właściwych rozwiązań, logiczne myślenie, czytanie ze zrozumieniem.
- Wzbogacają procesy poznawcze - doskonałą sprawność motoryki małej i dużej, jak i umysłowej uczą zapamiętywać, kojarzyć fakty.
- Rozwijają naszą wyobraźnię.
- Służą rozwijaniu umiejętności społecznych.
- Uczą cierpliwości, przestrzegania zasad i porządku, wdrażają do rywalizacji i uczciwości.

Gry rozwijają również koncentrację uwagi, spostrzegawczość, wytrwałość, współpracę, świetnie organizują czas wolny.

Proponuję Wam gry planszowe: popularny chińczyk, szachy, monopol, itp.

Jeżeli nie posiadacie gier, proponuję zabawy:

- kartka i długopis

- najlepiej usiąść w kręgu. Każdy z grających dostaje karteczkę samoprzylepne, na której pisze imię i nazwisko znanej osoby. Nie ma znaczenia, czy jest to aktor, postać z ulubionej bajki czy sportowiec.

Swoją karteczkę naklejamy na czole osoby siedzącej obok tak, żeby nie zauważyła napisu. Pozostali muszą widzieć, kto jest kim.

Rozpoczynający rozgrywkę zadaje pytania w pierwszej osobie, np.: „Czy jestem czarnoskórym prezydentem?”.

Wskazana osoba może jedynie odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Jeśli powie to pierwsze, zgadujący zadaje kolejne pytania. Jeśli drugie, pytania przechodzą na kolejną osobę.

Zwycięża ten, kto najszybciej zgadnie, kim jest.

- w państwa i miasta

- przygotowanie przez graczy tabelki. Gracze określają kategorie i wypisują je w kolumnach. Np. kolumna 1 - państwo, kolumna 2 - miasto, następnie zwierzę, kolor, imię, rzecz, rzeka. Jeden z graczy w pamięci wymienia alfabet, inny graczy w dowolnym momencie mówi „Stop”.

Litera, na której przerwano wyliczanie, jest jednocześnie wybraną literą. Po wylosowaniu litery wszyscy wpisują do swoich kolumn słowa z kategorii zaczynające się na wybraną literę.

Osoba, która pierwsza wypełni tabelkę, kończy grę i daje innym graczom 10 sekund czasu na uzupełnienie tabelki. Każda odpowiedź ma 10 pkt. Taka sama, co inni gracze - 5, a 0 - brak odpowiedzi.

Zwycięża ten, kto zdobędzie największą ilość punktów.

- kółko i krzyżyk

- gra dla dwóch osób. Toczy się na planszy wielkości 20×20 kratek.

Każdy zawodnik stawia w którejkolwiek kratce swój znak - kółko lub krzyżyk. Ten, kto pozostawi pięć swoich znaków w linii poziomej, pionowej lub ukośnej - wygrywa. Każdy stara się więc utrudnić przeciwnikowi postawienie znaku.

Uproszczona wersja: Dzielimy kwadrat na 9 pól (3×3 kratki) i każdy stara się postawić trzy swoje znaczki w jednej linii, a drugi stara się mu to uniemożliwić.

Życzę Wam milej zabawy ☺

Anna Listowska