Drodzy Rodzice,

W związku z zaistniała sytuacja przedstawiamy Państwu gry   
i zabawy, które, mamy nadzieję **staną się inspiracją do ciekawego spędzania wspólnego czasu w domu.**

**RĘKA, NOGA**  
  
Do tej zabawy potrzebujemy dużej płachty papieru, np. szarego do pakowania. Dziecko się na nim kładzie, a my obrysowujemy jego kształt. Co dalej będzie się działo, zależy od wieku i możliwości dziecka. Możemy "ubrać" postać, dorysowując jej kapelusz, buty, kolczyki itd. Możemy poćwiczyć nazwy części ciała.

**ANAGRAMY.**

Zapisujemy na kartce imię dziecka lub inne słowo, następnie prosimy o przestawienie liter, tak aby utworzyć kolejny wyraz

**SPRAWDZIAN WIEDZY**

Prosimy dziecko o przepytanie nas z materiałów, które aktualnie przerabia w szkole. Dzięki temu lepiej zapamięta i będzie mogło zadawać pytania.

**CZYTANIE Z PRZESZKODAMI**

Dziecko czyta fragment książki, co jakiś czas zatrzymując się na jakimś słowie. Naszym zadaniem jest jak najszybciej uzupełnić dane zdanie tak, by zupełnie nie pasowało do kontekstu. Zabawa ta zachęca dziecko do czytania na głos, szczególnie jeśli w sposób dowcipny uzupełniamy "brakujące" słowa.

**GŁOWA PEŁNA CZASOWNIKÓW**

Zabawa polega na tym, aby wymienić jak najwięcej czynności kojarzących się z danym zawodem.   
Po kolei każda z osób biorących udział w zabawie wymienia jeden, wybrany przez siebie zawód, np. nauczyciel. Zadaniem wszystkich uczestników jest wypisanie na kartkach czynności związanych z tym zawodem. Można wcześniej ustalić czas, jaki jest przeznaczony na burzę mózgów

**NOWE SŁÓWKA**

Zabawa polega na zmienianiu lub tworzeniu nowych nazw przedmiotów codziennego użytku, pamiętając cały czas o ich funkcji i przeznaczeniu. Np.   
ŁÓŻKO: leżalnik, spalniak, odpoczywacz;   
Kto wymyśli więcej nowych określeń na dane przedmioty – wygrywa

**ZŁE I DOBRE WIADOMOŚCI**

Pierwszy uczestnik gry przekazuje pozostałym uczestnikom jakąś złą, pesymistyczną wiadomość. Kolejna osoba ma nawiązać do tego, co usłyszała, ale przekazując DOBRĄ, optymistyczną wiadomość. Następnie to ona przekazuje dowolną, wymyśloną przez siebie złą wiadomość, a kolejna osoba przekaże w nawiązaniu do tego dobrą wiadomość.   
  
Np.: Zła wiadomość: „Dziś ma cały dzień padać”   
Dobra wiadomość: "Dzięki temu rośliny w parku trochę odżyją".