**Nie tylko „w czasie deszczu dzieci się nudzą…”.**

Przykłady zabaw rozwijających mowę dziecka (dla rodziców, nauczycieli, dzieci...).

**Pilot w samolocie**Wybieramy dwoje dzieci. Jedno jest pilotem samolotu i ma zamknięte oczy, drugie odgrywa rolę kapitana wieży kontrolnej i za pomocą słów kieruje samolotem tak, aby ten bezpiecznie wylądował na lotnisku. Pilot musi być skoncentrowany, aby poruszać się między ustawionymi w pomieszczeniu przeszkodami.

**Personifikacja – uosobienie przedmiotów**

Uczestnicy zabawy wspólnie wybierają przedmiot znany wszystkim z codziennego życia, np. szafę i razem nadają mu jak najwięcej ludzkich cech. Osób naprowadza dzieci pytaniami: co szafa robi? gdzie mieszka? kogo lubi? jak spędza czas? jak się zachowuje? itp.

**Kto to?**

Uczestnicy zabawy losują kartoniki z różnymi postaciami, (może też być napis), np. królika, króla, czapli, lekarza, pielęgniarki, dziewczynki itp. Każde z dzieci ruchowo lub werbalnie przedstawia daną postać.

**Loteryjka obrazkowa**

Możemy wykorzystać gotowe loteryjki obrazkowe takie jak „Misie i rysie-Lotto-Granna", „Gry i zabawy smoka Obiboka” (uwielbiam tę zabawę) „Gdzie jest żabka" lub logopedyczne gry firmy Alexander. Loteryjki dla najmłodszych mają na celu poszerzenie słownika czynnego oraz rozwój percepcji słuchowej. W czasie gry dziecko uczy się mówić poprzez zabawę, ćwicząc jednocześnie spostrzegawczość, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi i myślenie.

**Puzzle**

 Aby wykonać samodzielnie puzzle, wystarczą nam stare kalendarze z pejzażami, zwierzętami, bajkami, podwójne egzemplarze zdjęć czy pocztówki. Można obrazki nakleić na sztywny kolorowy karton i pociąć na dowolne części. Wymieszać i układać.

**Wprawki pantomimiczne**

Zabawa wymaga ciszy i koncentracji uwagi. Osoba prowadząca zaprasza uczestników zabawy do inscenizowania różnych scenek rodzajowych, np. chodzenie po dachu, przechodzenie przez płot, przechodzenie ostrożnie po oblodzonej kładce, wspinanie się na wysoką skałę, chodzenie po kamieniach, dekorowanie tortu, omijanie kałuży itp.

**100 określeń**

Uczestnicy zabawy próbują definiować znane przedmioty codziennego użytku. Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać stół? W odpowiedzi jedna z cech powinna być wyabstrahowana np. stół to olbrzym na szczudłach, to wielka deska na czterech nogach, to kolega ławy… Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać widelec?...

**Wymień pięć przedmiotów (zabawa dla większej grupy)**

Dzieci ustawione w kole, przy dźwiękach muzyki podają sobie piłkę. Gdy muzyka umilknie, dziecko, które jest w posiadaniu piłki, losuje jedną z liter. Jego zadaniem jest wymienienie pięciu przedmiotów zaczynających się na wylosowaną literę. Piłka krąży dalej po kole. Gdy wróci do dziecka, a ono nie wymieni przedmiotów, daje fant.

**Magiczna plama**

Każdy z uczestników zabawy otrzymuje kartkę, którą składa na połowę. Na jedną połowę kartki wyciska kilka kropel tuszu lub farby i przykłada drugą połowę, dokładnie przyciskając. Po rozłożeniu kartki ma dwie identyczne plamy. Próbuje porównać, z czym mu się plama kojarzy. Potem obrysowuje pisakiem wyobrażoną postać, dorysowując inne charakterystyczne elementy postaci.

**Zgadnij, co to?**

W czarodziejskim woreczku znajduje się kilka przedmiotów trudnych do identyfikacji. Za pomocą dotyku dzieci mają odgadnąć nazwę przedmiotu i podać, do czego on służy.

**Podaj kolejność**

Na stoliku leży kilka przedmiotów. Dzieci przyglądają się przedmiotom, zapamiętując ich kolejność. Po czym odwracają się i muszą napisać na kartce albo wymienić w kolejności zapamiętane przedmioty. Utrudnieniem może być podanie koloru każdego z przedmiotów.

**Co się zmieniło?**

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Wybrane dziecko wychodzi z sali , a pozostałe osoby zmieniają coś w swoim wyglądzie (kilkoro dzieci). Po powrocie musi znaleźć różnice w wyglądzie.

**Zapamiętaj**

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Wybrana osoba wykonuje jeden prosty ruch, np. kiwa głową. Kolejna powtarza ruch kolegi i dodaje swój. Następna powtarza ruchy kolegów, dodając swój ruch. Zabawę prowadzimy z niewielką ilością osób.

**Dopasuj**

Dzieci siedzą w kole i przyglądają się sobie. Wybrana osoba odwraca się tyłem do wszystkich. Nauczyciel wskazuje jedną osobę, którą wszyscy będą opisywać (wygląd zewnętrzny). Dziecko stojące tyłem ma odgadnąć, o kogo chodzi.

**Kuferek skarbów**

Osoba prowadząca zabawę wyciąga z pudełka zgromadzone w nim przedmioty i pokazuje dzieciom. Zadaniem dzieci jest odgadnąć, do czego służy każdy przedmiot. Następnie dzieci wymyślają inne zastosowanie znanych na co dzień przedmiotów.

Bibliografia:

A. Góralski, „Być nowatorem. Poradnik twórczego myślenia”,Warszawa 1990

 B. Hołyńska, „Zabawy rozwijające mowę dziecka”, Warszawa 1986

J. Zborowski, „Rozwijanie aktywności twórczej dzieci”, Warszawa 1986