

Domowe zabawy w supermoce

Basia



Oto 5 tematów na domowe i podwórkowe zabawy, do których wystarczą kartka papieru, kredki, nożyczki, trochę wolnej przestrzeni i... mnóstwo wyobraźni. Zabawy przygotowaliśmy na podstawie książki Zofii Staneckiej z ilustracjami Marianny Oklejak pt. „Basia i zagadki wszechświata. Supermoce zwierząt” wyd. HarperKids.

1. Szybkie wskazówki dla rodziców i opiekunów

Zanim zaczniecie, przygotuj kilka podstawowych materiałów plastycznych i zorganizuj bezpieczną przestrzeń w salonie lub na podwórku. Przejrzyj zasady gier, aby móc je łatwo wytłumaczyć dziecku. Aktywności opierają się na ciekawostkach o supermocach zwierząt. Dostosuj gry ruchowe do dostępnej przestrzeni i poziomu energii dziecka.

2. Dlaczego się bawimy?

- Rozbudź ciekawość dziecka na temat przyrody i zwierząt.
- Pomóż spalić nadmiar energii poprzez zabawę ruchową.
- Zachęć do kreatywności i wyobraźni.
- Buduj pewność siebie, pomagając dziecku odkrywać jego własne talenty.
- Spędźcie razem wartościowy czas.

3. Czego nauczy się Twoje dziecko?

Dzięki tym prostym zabawom Twoje dziecko:

- Pozna ciekawostki o mrówkach, kretach, jaszczurkach i nietoperzach.
- Poćwicz rozpoznawanie przedmiotów za pomocą dotyku.
- Nauczy się wykonywać proste polecenia podczas gier ruchowych.
- Rozwinie koordynację, skacząc i skradając się cicho.
- Poćwicz motorykę małą, rysując, kolorując i używając nożyczek.
- Porozmawia o swoich mocnych stronach i odkryje, co czyni je wyjątkowym.

4. Jak się bawimy?

Wykorzystujemy codzienne przedmioty i wyobraźnię, aby nauka była zabawą:

Zabawa ruchowa: Bieganie, skakanie i chowanie się, naśladowanie ruchy zwierząt.

Eksploracja sensoryczna: Używanie dotyku i słuchu zamiast wzroku.

Sztuka i rękodzieło: Rysowanie i tworzenie prostych rekwizytów.

Rozmowy i zgadywanki: Rozmowy o zwierzętach i gra w kalambury.

ZABAWA 1: Supermoc mrówek



CZAS: 15 minut

CO POTRZEBUJESZ: Papier, kredki.

Basia dowiaduje się od dziadka, że mała mrówka potrafi podnieść przedmiot aż 50 razy cięższy od niej samej. Wyobraź sobie, że masz taką samą supermoc! Dzięki niej potrafiłbyś podnieść aż 1000 kilogramów, czyli dokładnie jedną tonę.

Zabawa: MRÓWCZY QUIZ

Pobawcie się w zgadywanki. Rodzic podaje dwa przykłady zwierząt lub maszyn, a zadaniem dziecka jest odgadnięcie, co zdołałoby podnieść ze swoją mrówczą siłą (czyli co waży około tony), a co jest o wiele za ciężkie.

Przykładowe pary dla rodzica:

Co podniesiesz: wielkiego słonia afrykańskiego czy niedźwiedzia polarnego?
(Odpowiedź: niedźwiedzia!) Słoń afrykański waży kilka ton.

Co podniesiesz: mały samochód osobowy czy długi autobus miejski?
(Odpowiedź: mały samochód).

Co podniesiesz: dorosłą żyrafę czy wielki samochód ciężarowy?
(Odpowiedź: żyrafę!) Żyrafa waży około tony, a ciężarówka kilkanaście razy więcej.

Co podniesiesz: dużego konia czy ogromnego płetwala błękitnego?
(Odpowiedź: konia!) Płetwal to największe zwierzę na świecie i jest o wiele za ciężki.

Co podniesiesz: wielkiego dinozaura (np. diplodoka) czy dorosłego morsa?
(Odpowiedź: morsa!) Mors waży około tony, a diplodok był ciężki jak kilka stoni.

Wyzwanie artystyczne:

Razem z rodzicem namaluj swoje ulubione duże zwierzę ważące około tony.

ZABAWA 2:

Kret i jego magiczne wibrysy

CZAS: 20 minut

CO POTRZEBUJESZ: Kartonowe pudełko z otworem na rękę (lub materiałowa torba), różne teksturowane przedmioty (szyszka, gumka do włosów, drewniany klocek, gumowa kaczka, gąbka), opaska na oczy, papier, kredki.

Czy wiesz, że kretymają na pyszczkach wibrysy, czyli sztywne włosy czuciowe? To właśnie dzięki nim potrafią poruszać się w całkowitych ciemnościach i bezbłądnie wyczuwać w glebie swoje zdobycze. Choć my wibrysów nie mamy, sprawdzimy, jak to jest odkrywać różne rzeczy w ciemności.

Zabawa: TAJEMNICZE KRECIE PUDEŁKO

Zagrajcie w sensoryczne zgadywanki. Przygotujcie kartonowe pudełko z wyciętym otworem na rękę (lub po prostu nieprzezroczysty worek materiałowy). Rodzic wrzuca do środka kilka przedmiotów o ciekawych kształtach i fakturach (np. szyszkę, miękką gumkę do włosów, drewniany klocek, gumową kaczkę czy kawałek gąbki). Zadaniem dziecka jest włożenie ręki do pudełka, zbadanie przedmiotu wyłącznie za pomocą dotyku (tak jak kret używa swoich wibrysów!) i odgadnięcie, co to za zdobycz, zanim wyciągnie ją na zewnątrz.

Wyzwanie plastyczne:

Po skończonej zabawie spróbuj namalować z zamkniętymi oczami (oczy można też przewiązać szalikiem) jeden z odgadniętych przedmiotów. Zobaczcie wspólnie, jak zabawnie wygląda szyszka czy klocek narysowany „po ciemku”.



ZABAWA 3:

Jaszczurki i moc odrastającego ogona

CZAS: 25 minut

CO POTRZEBUJESZ: Duże kawałki papieru lub kartonu, nożyczki, kredki.

Dziadek zdradził Basi niesamowity sekret: w sytuacji ogromnego zagrożenia jaszczurki potrafią zrzucić ogon, by zmylić drapieżnika i uciec. Choć ogon z czasem odrasta, wcale nie jest to dla nich łatwe i kosztuje je mnóstwo energii. Bez ogona jaszczurka gorzej się porusza, dlatego używa tej supermocy tylko w ostateczności.

Zabawa: JASZCZURKOWY CHOWANY

Zagrajcie w wyjątkową wersję zabawy w chowanego! Wylosujcie osobę, która zostanie jaszczurką i wsunie swój przygotowany wcześniej „ogon” za pasek spodni. Jeśli szukający Cię znajdzie, możesz zrzucić ogon na podłogę i uciec do innej kryjówki! Szukający musi wtedy zatrzymać się przy ogonie, zamknąć oczy i policzyć do dziesięciu. Uwaga, trudność! Pamiętaj, że jaszczurce bez ogona porusza się o wiele trudniej. Dlatego po jego zrzuceniu, do nowej kryjówki musisz dotrzeć... skacząc na jednej nodze.

Wyzwanie plastyczne:

Zanim zaczniecie grę, narysujcie na dużej kartce papieru (lub na kawałku tektury z pudełka) wielki, jaszczurczy ogon. Pokoloruj go w piękne wzory lub łuski, ostrożnie wytnij nożyczkami i użyj jako głównego rekwizytu w zabawie.



ZABAWA 4: Tajemnica nietoperzy



CZAS: 20 minut

CO POTRZEBUJESZ: Otwarta przestrzeń, papier, kredki.

Basia poznaje jeszcze jeden niesamowity sekret z życia zwierząt: echolokację! Dziadek tłumaczy, że nietoperze wydają niesłyszalne dla nas dźwięki. Te dźwięki rozchodzą się w powietrzu, uderzają w różne przedmioty (lub owady!) i wracają do uszu nietoperza jako echo. Dzięki temu nietoperz doskonale wie, co znajduje się wokół niego, nawet w całkowitych ciemnościach. Czy wiesz, że tej supermocy używają też delfiny, ryjówki, a nawet niektóre ptaki, na przykład jerzyki?

Zabawa: RAZ, DWA, TRZY... NIETOPERZ NIE PATRZY!

Pobawcie się w znaną grę „Baba Jaga patrzy”, ale w zupełnie nowej, nietoperzowej wersji! Najlepiej wyjść na podwórko lub do parku. Jedna osoba zostaje nietoperzem, staje tyłem do reszty i zasłania oczy. Pozostali gracze (czyli owady) ustawiają się na drugim końcu podwórka. Nietoperz głośno mówi: „Raz, dwa, trzy, nietoperz nie patrzy!”. W tym czasie gracze po cichu skradają się w jego stronę. Kiedy nietoperz skończy mówić, wszyscy muszą znieruchomieć i po kolei powiedzieć swoje imię. Nietoperz, wciąż nie odwracając się, nastuchuje i musi zgadnąć po głosie, kto stoi najbliżej niego. Jeśli zgadnie – ta osoba staje się nowym nietoperzem!

Wyzwanie plastyczne:

Po skończonej zabawie weźcie dużą kartkę papieru i kredki. Spróbujcie namalować na niej wszystkie zwierzęta, które używają echolokacji. Niech obok nietoperza znajdą się delfin, mała ryjówka i jerzyk!

ZABAWA 5: Twoja supermoc



CZAS: 20 minut

CO POTRZEBUJESZ: Papier, kredki, nożyczki, taśma.

Supermoc to nie tylko zdolność zrzucania ogona, świetny wzrok czy ogromna siła. Dziadek opowiada Basi, że na przykład pies, poza tym, że ma superwęch, potrafi też wspaniale wyczuwać ludzkie emocje. Ty również masz swoje wyjątkowe supermoce, które na co dzień po prostu nazywamy talentami!

Zabawa: KALAMBURY TALENTÓW

Pobawcie się w rodzinne pokazywanie swoich supermocy. Usiądźcie razem w kole lub na kanapie w salonie. Niech każdy po cichu wymyśli, co jest jego największym talentem (może to być szybkie bieganie, piękne rysowanie, rozśmieszanie innych, budowanie niesamowitych wież z klocków, śpiewanie, a może pocieszanie kogoś, komu jest smutno?). Następnie po kolei zaprezentujcie swoją supermoc za pomocą ruchu i gestów, bez używania słów. Reszta rodziny musi odgadnąć, jaki talent właśnie ogląda!

Wyzwanie plastyczne:

Na koniec weźcie czyste kartki i stwórzcie własne odznaki superbohaterów! Niech każdy narysuje na swojej kartce symbole swoich największych talentów (np. kolorową kredką, błyskawicę oznaczającą szybkość czy wielkie serce do pomagania innym). Odznaki możecie ostrożnie wyciąć i przykleić do koszulki za pomocą taśmy, by każdy w domu wiedział, jaką macie supermoc!

