

Terapia Zajęciowa
profesjonalnie!

99 GIER I ZABAW DYDAKTYCZNYCH

wydanie 1



www.HolisticPrograms.pl

TERAPIA PROFESJONALNIE

1. Podobieństwa

Zabawa polega na wyszukiwaniu podobieństw między dwoma przedmiotami. Podobieństwa powinny się opierać na wspólnych cechach poszczególnych obiektów, które trzeba wcześniej wyabstrahować z każdego obiektu oddzielnie.

Np.: balonik i piórko, długopis i kredki.

Ćwiczymy tu abstrahowanie, które obejmuje wyróżnianie w wybranych obiektach pewnych ich cech, a pomijanie innych. Dzięki tym operacjom możliwe jest definiowanie i redefiniowanie obiektów, klasyfikowanie, dostrzeganie podobieństw między obiektami.

2. Roztargniony kucharz

W zabawie wykorzystamy kilka charakterystycznych kształtów warzyw, najczęściej używanych w kuchni. Najpierw wyczyszczone warzywa układamy przed uczestnikami, pytamy o ich nazwy, a następnie zamykamy oczy i wybieramy losowo jedno warzywo. Dotykając warzywo zgadujemy, co wylosowaliśmy, np.:

"To warzywo jest długie z jednej strony cieńsze, a z drugiej grubsze, to myślisz być marchewka".

3. Jabłkowe puzzle

Zabawa wymaga pokrojenia posiadanych owoców i warzyw na dwie, trzy proste bryły, które następnie uczestnik będzie musiał do siebie dopasować. Żeby zabawa wymagała większej koncentracji od uczestnika układamy na stole kawałki warzyw w przypadkowej kolejności. Pierwszym zadaniem będzie wybranie części tego samego warzywa. Gdy już wszystkie części tych samych warzyw są odnalezione, zwracamy się z prośbą o dopasowanie do siebie części w taki sposób, aby tworzyły całe warzywo. Ilość elementów dostosowujemy do możliwości uczestników.

4. Skarbnica

Zabawa wymaga pokrojenia posiadanych owoców i warzyw na dwie, trzy proste bryły, które następnie uczestnik będzie musiał do siebie dopasować. Żeby zabawa wymagała większej koncentracji od uczestnika układamy na stole kawałki warzyw w przypadkowej kolejności. Pierwszym zadaniem będzie wybranie cząstek tego samego warzywa. Gdy już wszystkie cząstki tych samych warzyw są odnalezione, zwracamy się z prośbą o dopasowanie do siebie cząstek w taki sposób, aby tworzyły całe warzywo. Ilość elementów dostosowujemy do możliwości uczestników.

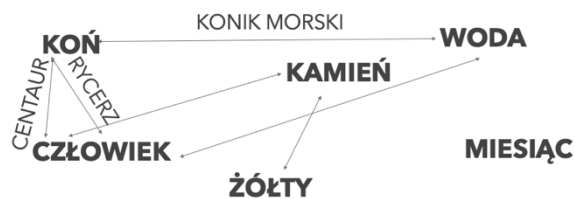
5. Kuferek skarbów

Prowadzący wyciąga z kufereka zgromadzone w nim przedmioty i pokazuje uczestnikom. Zadaniem uczestników jest odgadnąć do czego służy każdy przedmiot. Następnie uczestnicy wymyślają inne zastosowanie znanych na co dzień przedmiotów.

Inna wersja: Prowadzący podaje konkretne kategorię, w których trzeba znaleźć zastosowanie danego przedmiotu (np. kuchnia, łazienka, wyspa, w górach, na księżycu).

6. Sieć

Wybieramy kilka haseł zupełnie przypadkowych (można losować z przygotowanych wcześniej wyrazów), następnie staramy się skojarzyć ze sobą hasła. Można wykonać to ćwiczenie na tablicy lub na dużym arkuszu papieru. Należy umieścić wyrazy w rogach i na środku i rysować połączenia w miarę dokonywanych skojarzeń. W ten sposób powstaje "sieć". Ćwiczymy tu rozwijanie umiejętności dokonywania skojarzeń odległych, nietypowych.



7. Co by było, gdyby

Zabawa polega na wyszukiwaniu odległych konsekwencji pewnego założonego z góry stanu rzeczy, np.

- Co by było, gdyby na świecie nie było kolorów
- Co by było, gdyby nie było gwiazd i księżyca
- Co by było, gdyby zniknęły nagle wszystkie zegarki

Ćwiczymy tu rozumowanie dedukcyjne wyciąganie wniosków na podstawie wystarczającego zestawu przesłanek.\

8. Budujemy mosty (domy, wieże, itp.)

Do zabawy będą potrzebne klocki lego / drewniane klocki duże plastikowe /kartonowe pudełka różnej wielkości i kształtu. (w dwóch egzemplarzach). Przed rozpoczęciem należy zbudować most i umieścić go w miejscu odosobnienia. Uczestnicy losują role. 4 osoby stają się odpowiednio: architektem, inżynierem, murarzem i pomocnikiem. Reszta grupy to budowniczy. Każdy ma przydzielone swoje zadanie:

- Architekt - jedyna osoba, która widziała projekt mostu i przekazuje wszelkie informacje na ten temat majstrowi.
- Inżynier - kieruje pracą i zleca poszczególne prace murarzowi.
- Murarz - wykonuje pracę fizyczną (w tym przypadku układa klocki) i przyucza pomocnika.
- Pomocnik - pomaga murarzowi w budowie.
- Budowniczy - wyszukują brakujących elementów

Gra polega na tym, aby po zakończeniu budowy oba mosty były jak najbardziej do siebie podobne. Oczywiście, most widziany jedynie przez architekta jest ukryty w innym pomieszczeniu. Architekt może oglądać most niezliczoną ilość razy; inżynier nie może dotknąć żadnego elementu. Murarz buduje most według wskazówek inżyniera.

Inna wersja: Można ustalić limit czasowy; dopuszczalna jest również zamiana ról w trakcie trwania gry.

9. Szyfry

Prowadzący zapisuje na tablicy szereg liter, którym przyporządkowana jest odpowiednia liczba. Uczestnicy mają za zadanie ułożyć szereg równań (dodawanie, odejmowanie) których wyniki przyporządkowane do odpowiednich liczb na tablicy utworzą hasło – wyraz. Uczestnik, który utworzy najdłuższe hasło wygrywa.

Przykład: A-8, S-22, O-7, B-14, L-4, R-18, T-11, K-2.

Hasło brzmi „ALBATROS”

$$\begin{aligned}4+4 &= 8 - \mathbf{A} \\1+3 &= 4 - \mathbf{L} \\9+5 &= 14 - \mathbf{B} \\6+2 &= 8 - \mathbf{A} \\8+3 &= 11 - \mathbf{T} \\11+7 &= 18 - \mathbf{R} \\3+4 &= 7 - \mathbf{O} \\13+9 &= 22 - \mathbf{S}\end{aligned}$$

10. Foremki – Słoiki

W zabawie będą potrzebne 4 foremki słoiki 2 duże i 2 małe. Ziarna fasoli w liczbie wystarczającej do zapełnienia 4 foremek. 4 pluszowe misie / figurki jednakowych rozmiarów. 4 mocno zwinięte kule papierowe (dwie duże, dwie małe). Uczestnicy siedzą przy stoliku, prowadzący rozdaje foremki po kolei: jednemu uczestnikowi dużą, drugiemu małą. Prosi, by uczestnicy przysunęły je do siebie i zwróciły uwagę, że nie są one takie same. Dwie z nich są duże, a dwie małe. Prowadzący daje uczestnikowi po jednym misiu i mówi: „Przysuńcie misie i zobaczcie, czy są one jednakowo duże? A teraz odwróćcie wasze foremki do góry dnami. Postawicie na nich misie. Które stoją wyżej! Dlaczego? Chyba dlatego, że jedno stanęły na dużych foremkach, a te dwa na małych”. Prowadzący daje uczestnikom ziarna fasoli. Każdy napełnia fasolkami swoją foremkę. Następnie każdy z uczestników w innym miejscu wysypuje fasolki na papier, który leży na stole. Jedni mają dużo ziaren fasoli, inne mało. Uczestnicy pokazują, z których foremek została wysypana fasolka. W której było dużo ziaren, a w której mało. Na stole leżą papierowe kule. Dwie z nich są mniejsze, dwie większe. Prowadzący mówi: „Wybierzcie kule, które zmieszczą się w małych foremkach lub: „Pod którymi foremkami skryją się duże kule, a pod którymi nie będą się one mogły zmieścić”. W ciągu tych kierowanych manipulacji, które można rozdzielić na dwie części, prowadzący i uczestnicy posługują się określeniami „duże foremki”, „małe foremki”. Żadnych bardziej ścisłych określeń wielkości nie należy wprowadzać. Wnioski z dokonanych prób formułuje prowadzący / uczestnicy.

11. Tajemnica

Uczestnicy otrzymują tabelkę z naniesionymi literami i liczbami. Następnie poruszając się zgodnie z wskazówkami zegara, znajdują liczby w kolejności od 1 – 26 oraz przyporządkowane im literki, które czytane kolejno utworzą rozwiązanie (np. tytuł baśni). Odpowiedź: Księżniczka na ziarnku grochu.

1	17	10	2	22	11	18	3
K	R	K	S	R	A	N	I
9	Z					N	12
16	A					O	23
21	G					E	4
8	C					K	19
26	U					A	13
I	I	H	U	N	C	Z	Ż
15	7	25	20	6	24	14	5

Jeżeli podobają Ci się powyższe propozycje, sięgnij po więcej...

Kliknij tu: **[zamawiam pełne opracowanie...](#)**

lub wejdź na stronę: <https://sklep.7filarowzdrowia.pl>

do zakładki Terapia (pomoc)...



99 GIER I ZABAW DYDAKTYCZNYCH

wydanie 1



www.HolisticPrograms.pl

TERAPIA PROFESJONALNIE

