

Terapia Zajęciowa  
profesjonalnie!

# 99 GIER I ZABAW NA PERCEPCJĘ

wydanie 1



[www.HolisticPrograms.pl](http://www.HolisticPrograms.pl)

TERAPIA PROFESJONALNIE

## 1. Hasło

Korzystając z klucza odnajdź właściwe znaczenie przygotowanych symboli. Dobrze, aby przygotowany szyfr miał logiczny sens i stanowił grupę haseł lub nawet opowiadanie lub nowe zadanie do wykonania.

▲	△	▶	▷	▼	▽	◀	◁
<b>O</b>	<b>W</b>	<b>T</b>	<b>R</b>	<b>L</b>	<b>E</b>	<b>K</b>	<b>A</b>

  

▲	▶	▷	▼	△	▲
.....	.....	.....	.....	.....	.....
▶	▼	▼	◀	▷	◀
.....	.....	.....	.....	.....	.....
△	▲	▽	◁	▷	◁
.....	.....	.....	.....	.....	.....

## 2. Balonowe zagadki

Przedmioty różniące się konsystencją, ciężarem i strukturą np.: kaszę, makaron, fasolę, mąkę, sól, cukier, groch wkładamy do woreczków. Przed przystąpieniem do zabawy zapoznajemy się dokładnie z zawartością wszystkich woreczków. Porównujemy je, zastawiamy się co je różni w dotyku. Nauczyciel rozkłada przed dziećmi balony, w których znajdują się badane wcześniej produkty. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie za pomocą dotyku, co znajduje się w balonach.

## 3. Dźwiękowe jajka

Do zabawy potrzebne będą: pojemniki po zabawkach z Kinder niespodzianek / kubeczki, spinacze biurowe, surowy makaron, ryż, guziki, kilka małych koralików itp. Zgromadzone drobiazgi wkładamy do przygotowanych jajeczek, tak by uzyskać pary jednakowo brzmiących pojemników. Dzielimy jajeczka na dwa zestawy - jeden dla prowadzącego, drugi dla uczestnika. Wybieramy jajko i prezentujemy uczestnikowi dźwięk. Zadaniem uczestnika jest odnaleźć taki sam dźwięk wśród swoich jajeczek. Aby sprawdzić, czy uczestnik odnalazł pasującą parę trzeba otworzyć jajeczka. Nie odkładamy wykorzystanych jajek z zestawu uczestnika.

#### **4. Grzechotanie grochu**

Do zabawy będzie potrzebne czterdzieści pustych pudełek po zapalkach oraz ziarenka grochu. W dwunastu z czterdziestu pudełek ukryte są po trzy ziarenka. Wszystkie pudełka są dobrze pomieszane i rozłożone na stole. Uczestnicy zajmują miejsca wokół stołu. Gdy już wszyscy cichutko siedzą starają się kolejno podnosić pudełeczko i odszukać ze wszystkich pudełek te zawierające dokładnie 3 ziarenka grochu. Jeżeli ktoś znajdzie takie pudełko zabiera je do siebie jako trofeum. Jeżeli nie znajdzie odkłada na miejsce na stół. Wygrywa ten kto znajdzie najwięcej pudełek z 3 ziarenkami grochu.

#### **5. Zabawa z galaretką**

Galaretka ma ciekawą dla dziecka konsystencję – można ją ugniatać, ścisnąć, kroić, jest kolorowa, pachnie i można jej spróbować. Zabawa nią wpływa więc nie tylko na dotyk, ale także na wzrok, węch i smak! Pomysłów na zabawy galaretką jest mnóstwo. Już samo ścisnięcie jej i zgniatanie daje sporo frajdy. uczestnik może brać galaretkę w ręce, przekładać z jednej do drugiej, rozgniatać, mieszać, szukać w niej przedmiotów, wbijać w nią przedmioty, wkładać do kubeczków, rozdzielać kolory, wykorzystywać do zabawy jakieś drobne elementy (figurki) itp.

#### **6. Dobieramy liście**

Do zabawy będą potrzebne: trzy rodzaje różniących się od siebie kształtem liści, po kilkanaście sztuk każdego rodzaju, trzy pudełka, koszyczek. Najlepiej, aby zabawa ta odbywała się na świeżym powietrzu – np. w parku lub w ogrodzie. Prowadzący rozmieszcza w różnych miejscach pudełka, w nich po jednym liściu każdego rodzaju. W koszyku są wymieszane pozostałe liście. Każdy ze stojących w kole uczestników dostaje po jednym liściu. Prowadzący woła trójkę dzieci mających różniące się kształtem liście. Poleca, żeby przechodząc po kole – sprawdzały, czy ktoś ma taki sam liść. Gdy znajdą taką osobę – muszą ją zaprosić do środka. Po zebraniu się trzech grup, uczestnicy szukają pudełek z „ich” liściem, by włożyć tam swoje liście. Kryterium doboru liści może być też barwa.

#### **7. Marsz pracowników**

Z grupy wybiera się prowadzącego, który zaczyna rytmicznie maszerować w dowolnym kierunku. Inni uczestnicy zabawy dołączają do niego kolejno, przylegając ściśle brzuchami do pleców poprzedników. Maszerują, idąc tymi samymi nogami i machając tymi samymi rękoma (bliskość nie pozwala im na inny ruch). Po chwili marszu całej grupy należy zmienić pierwszą i ostatnią osobę, powinny one stanąć w środku szeregu, tak, aby też poczuć bliskość innych. Zabawa musi być prowadzona na dużej „przestrzeni, umożliwiającej swobodne poruszanie.

## 8. Kartkowanie książki

Uczestnicy wygodnie siedzą z zamkniętymi oczami na krzesłach w kręgu. Jedna osoba ma otwarte oczy, w rękę trzyma książkę, w której po kolei przewraca kartki. Po każdej robi krótką przerwę. Aby inne uczestnicy mogli śledzić kartkowanie stron, muszą być bardzo cicho. Dodatkowe zadanie polega na zapamiętaniu liczby przewróconych kartek. W ten sposób wspiera się uwagę akustyczną i trenuje pamięć. Po maksymalnie dwudziestu kartkach uczestnicy otwierają oczy, po kolei podają swoje wyniki i porównują je. Aby móc wykonać to zadanie, uczestnicy muszą umieć liczyć w przedziale 1 -20.

## 9. Papier czy plastik

Do zabawy będą potrzebne dwa puste wiaderka, papier gazetowy i maszynowy, woreczki, puste butelki plastikowe, torebki papierowe itp. Uczestnicy dobierają się w pary. Pomiędzy nimi stoją dwa puste wiaderka. Zadanie polega na tym, aby bez patrzenia zebrać do jednego pojemnika papier, a do drugiego plastik. Materiały można nie tylko obejrzeć lub zbadać dotykiem - dają także różne odgłosy. Jeden uczestnik z każdej pary musi najl przyjrzeć się wszystkim materiałom i jeden po drugim zmiąć zgnieść. Gdy już potrafi odróżnić je po odgłosach, zamyka oczy. partner prezentuje odgłosy w dowolnej kolejności. Przysłuchując się z uwagą i skupieniem rejestruje każdy z nich. Wskazując odpowiedni pojemnik, przyporządkowuje dany materiał do jednego z wiaderek. Partner sortuje materiał zgodnie z poleceniem. Gdy materiał jest rozdzielony, uczestnik otwiera oczy i sprawdza zawartość wiaderek.

## 10. Kamień w wodę

Do zabawy będą potrzebne: duże, średnie i małe kamyki. Nad strumykiem dzieci zbierają małe, średnie i duże kamienie. Uczestnicy mają zamknięte oczy, a prowadzący wrzuca kamyki do wody, jeden po drugim. Pozostali muszą się dobrze przysłuchiwać i rozpoznawać jaki kamień wpadł aktualnie do wody. Tak, aby usłyszeć różnicę uderzenia małych, lekkich kamieni i większych cięższych wpadających do wody.

## 11. Lustreczko

Wszyscy uczestnicy z wyjątkiem jednego - „lustra”, stoją w rzędzie obok siebie. „Lustro” staje przed grupą. Każdy uczestnik wymyśla ruch i prezentuje go w zwolnionym tempie. „Lustro” wybiera sobie ruch, który próbuje dokładnie naśladować. Uczestnicy w rzędzie obserwują „lustra”, a kto stwierdzi, że rozpoznał własne ruchy, głośno woła: „lustreczko!”. Po 2 razach zmieniamy uczestnika, który wcieli się w rolę lustra.

## 12. Smakowe szaszłyki

Do zabawy będą potrzebne różne owoce, widelczyki, talerzyki i długie patyczki do szaszłyków. Na talerzach leżą drobno pokrojone owoce do próbowania, uczestnicy kosztują określonego owocu, np. banana. Smak ten, mają wyraźnie poczuć i zapamiętać. Następnie zamykają oczy i na przygotowanych wcześniej widelczykach w odpowiedniej kolejności próbują owoców. Po zakończeniu smakowania, zadaniem uczestników jest ułożyć w odpowiedniej kolejności owoce na patyczku, tworząc szaszłyk.

Wejdź na stronę [www.sklep.7filarowzdrowia.pl](http://www.sklep.7filarowzdrowia.pl)  
do zakładki **terapia (pomoc)**...  
i zamów pełne opracowanie 😊

możesz też skorzystać  
z linku z Newslettera 😊

# 99 GIER I ZABAW NA PERCEPCJĘ wydanie 1

