

SENSORYCZNE ZABAWY BEZ WYCHODZENIA Z DOMU





Wodne eksperymenty

Wodne eksperymenty, czyli o tym, co się rozpuszcza, a co nie.

Przygotuj 8 przezroczystych szklanek lub kubeczków. Poproś, by dziecko w każdym kolejnym umieściło po łyżce: cukru, soli, piasku, kakao, kawy, pokruszonej kredy, mąki i ryżu. Następnie napełnijcie kubeczki chłodną wodą i wymieszajcie. Teraz czas na ocenę eksperymentu. Co się rozpuściło, a co pozostało na dnie?

Warto sprawdzić dodatkowo, czy temperatura wody ma wpływ na rozpuszczalność substancji. Wykonajcie więc eksperyment raz jeszcze przy użyciu ciepłej wody.

By poczuć się jak prawdziwy naukowiec, dziecko może włożyć jednorazowe rękawiczki i maseczkę.

Balonowe stempelki

Do różnokolorowych baloników nalewamy wodę (wystarczy tyle, żeby je obciążyć), w ten sposób powstaną stempelki. Przygotujemy paletę z farbami, szary papier lub duży blok rysunkowy, zabezpiecz miejsce zabawy folią i można rozpocząć zabawę. Balonowe stempelki są miękkie i elastyczne, przelewająca się w środku woda przyciąga uwagę i sprawia, że dobrze leżą one w rączkach. Jak malować balonami? Odbijać pieczątki, używać jak szerokiego pędzla albo toczyć po papierze jak piłkę.

Zabawy z piaskiem

Przesypują, ugniatają i przesiewają piasek. Gotowe budowle można ozdobić kamyczkami, muszelkami, listkami. Żeby babki się udawały (i sprzątanina było mało), będzie potrzebny piasek kinetyczny. Jest zawsze wilgotny, świetnie się klei i nie rozsypuje. Można kupić go w sklepie lub zrobić samemu, to tylko dwa składniki!

Piasek kinetyczny: mąka kukurydziana (tyle, ile potrzebujecie piasku), olej spożywczy, barwnik spożywczy (opcjonalnie). Do mąki stopniowo dodajemy olej. Mieszaninę do uzyskania odpowiedniej konsystencji.

Piasek księżycowy. Dzieci same dodają składniki i je mieszają: mąka, olej, niebieska i zielona kreda i za chwilę piasek gotowy. Mieszanka mąki z olejem to najtańsza wersja piasku księżycowego. Jeśli zależy Wam na piasku ładnie pachnącym możecie użyć oliwki dziecięcej lub balsamu do ciała.



Owocowa zabawa

Rozłóżcie na stole różne owoce i warzywa (banany, jabłka, truskawki, gruszki, śliwki, pomarańcze, ogórek, pomidor itp.). Dokładnie oglądajcie ich kształty, kolory i teksturę. Powąchajcie i posmakujcie. Następnie porozmawiajcie o wybranych owocach.

Zapytaj dziecko:

Czy wiesz, jak nazywają się te owoce?

Które owoce nie rosną w Polsce?

Który owoc rośnie na krzaczku?

Zawiąż dziecku oczy chustką lub szalikiem. Jeśli masz owoce i warzywa podawaj dziecku do rozpoznania z zamkniętymi oczami, koreluj z zapachem.

Trening zapachowy

- Zbierz zapachy i zaaplikuj po kilka kropel na osobne waciki, pokrój skórki owoców, kawałki warzyw lub zioła i włóż je do osobnych pojemników. Potem podawaj te zapachy dziecku jeden po drugim. Zapisuj każdą reakcję.
- Wąchanie świeżych kawałków owoców i warzyw, można dać również do spróbowania opisują smaki, zapach i strukturę pokarmu i identyfikują go
- Nazywaj zapachy wg własnego uznania – kreatywność, wymyślanie nazw
- Łączenie w pary zapachów umieszczonych w poszczególnych pojemnikach lub na wacikach. Które zapachy pasują do siebie.

Mrożone owoce, zamrożone zabawki w pudełku

Pudełko plastikowe z wodą, w której są zatopione owoce lub samochodziki albo jakieś zabawki, wkładasz do lodówki, żeby się zamroziło, a potem dziecko musi sobie widelcem czy palcami rozkuć taki "prezent". Albo wydłubać zamrożone zabawki/owoce. Rewelacja.



Rosnące farby

Składniki na rosnące farby są dostępne w kuchni każdego z Was. **Wystarczy po jednej równej porcji soli, mąki oraz wody.** Te trzy składniki mieszamy razem i powstaje nam bazowa masa do rosnących farb. Masę bazową możemy zabarwić barwnikami spożywczymi, startą kredą lub farbami. Farby po wypieczeniu w kuchence mikrofalowej przez około 30 sek. na mocy 800W wysychają, twardnieją i unoszą się i tworząc piękny wielobarwny efekt spieczenia.

Malowanie rączkami

Klasyk uwielbiany przez dzieci, niekoniecznie przez rodziców. Radość malucha warta jest jednak drobnych poświęceń, wystarczy zabezpieczyć podłogę gazetami lub folią i sprzątanina wcale nie będzie tak dużo. Małe dzieci malują z rozmachem – im większa kartka, tym lepiej, i oczywiście na podłodze, bo z niej nic już nie spadnie. Po zabawie papier może zyskać jeszcze drugie życie – nadaje się do pakowania prezentów.

Piankolina

Przepis na Piankolinę: 1 kg mąki ziemniaczanej, jedno opakowanie pianki do golenia oraz odrobinę płynu do mycia naczyń najlepiej białego lub bezbarwnego. Z piankoliny możemy tworzyć rozmaite babki, odciskać foremki, budowle, zakopywać skarby, bawić się autkami czy ludzikami, odciskać dłonie, a nawet pisać literki za pomocą wykałaczki. Jeśli biała puszysta masa nam się znudzi możemy dodać do niej odrobinę barwników spożywczych, a nawet brokatu. Zabawa w barwienie i obserwowanie jak kolorowa masa miesza się razem dostarcza dodatkowych bodźców i urozmaica zabawę na dłużej

Sypka tablica

Na dużej tacy lub kuchennej stolnicy rozsypujemy warstwę mąki, kaszy manny lub piasku – i tabliczka gotowa. Na ciemniejszym tle kreślone przez dziecko znaki będą lepiej widoczne, co z pewnością zachęci je do dalszej zabawy. Sypką tabliczkę ściera się jednym ruchem ręki, a powierzchnię można wyrównać dosypując odrobinę mąki lub kaszy.



Zabawa z gumkami recepturkami

Wyznacz początek i koniec zadania. Na przykład założę 20 gumek na piłeczkę. Końcem zadania będzie nałożenie dwudziestej gumki. Połóż na stole piłeczkę tenisową i pudełko z gumkami. Usiądź na krześle przy stole. Wysyp gumki z pudełka. Chwyć pierwszą gumkę i nałóż na wszystkie palce aktywnej dłoni. Rozciągnij na palcach gumkę. Prostuj delikatnie palce dłoni. W drugą rękę chwyć piłeczkę i staraj się powoli nałożyć gumkę. Jeśli gumka jest za luźna musisz „obwinać” piłeczkę dwa a czasami więcej razy. W razie trudności poproś o pomoc opiekuna. Nałóż na piłeczkę ustaloną liczbę gumek. Gdy nałożysz ostatnią gumkę na piłeczkę, powiedz głośno i wyraźnie: Skończyłem. To już koniec zadania.

Modyfikacja: tablica korkowa, pinezki, gumki recepturki. Wpinaj pinezki, zakładaj gumki na wpięte pinezki tworząc dowolne wzory np. figur geometrycznych lub inne fantazyjne wzory.

Łapanie na leniwej ósemce

Narysuj kolorową kredą lub naklej kolorową taśmą na podłodze ∞ leniwą ósemkę o długości około 3 metrów. Najpierw dziecko chodzi po ósemce (upewnij się, że robi to dobrze, czyli przechodzi przez środek na drugą pętlę). Gdy dziecko nauczy się już poruszać po ósemce, niech chodząc, patrzy cały czas na ciebie, a w rękach trzyma kosz. Zaczynaj rzucać w jego kierunku woreczkami z grochem, a dziecko niech łapie je do kosza. Woreczki można zastąpić kulami z papieru, piłeczkami, itp.

Sposób zabawy (poziom drugi):

Gdy dziecko zrozumie zasady gry, możesz zacząć szybciej rzucać woreczkami, a nawet rzucać dwoma naraz. Złapanie ich będzie stanowić niemałe wyzwanie. Możesz również na jednym końcu ósemki ustawić kosz, do którego dziecko, chodząc, będzie wrzucać woreczki.

Gra stanie się jeszcze bardziej skomplikowana, gdy na jednym końcu ósemki narysujesz lub przykleisz dużą literę „X” i w ten sposób oznaczysz miejsce, z którego dziecko będzie musiało odrzucać woreczki w twoją stronę. Twój podopieczny może również maszerować lub idąc, dotykać prawą ręką lewego kolana. Tę grę łatwo rozgrywać w parach.

Aby zwiększyć trudność, włącz muzykę. Gdy ją wyłączysz, dziecko powinno się zatrzymać. Możesz również kazać dziecku wypowiedzieć nazwę koloru woreczka który właśnie leci w jego kierunku”.



Gra w kapsle

Kredą rysujemy trasę wyścigu. Może być prostą drogą lub niezwykle krętą, wąską lub szeroką, krótką lub długą. Na trasie warto położyć kilka utrudnień: kamieni, patyków, zmienić nawierzchnię. Im więcej tym większa frajda.

Do rozgrywki potrzebujemy korki lub kapsle. Można je dodatkowo obciążyć plasteliną, żeby nie „latały” za daleko i nie wypadały z trasy (ale nie jest to warunek konieczny). Jeśli mamy ochotę możemy też przeobrazić korki w prawdziwych zawodników. Można grać państwami jak słynny wyścig pokoju, mogą grać także mistrzowie Spinjitzu, pieski z Psiego Patrolu bądź Peppa i jej przyjaciele. Wszystko jest kwestią inwencji twórczej.

Gdy już wszystko mamy, ustawiamy kapsle na starcie (jeden obok drugiego) i na zmianę z innymi zawodnikami zaczynamy pstrykać w swoje kapsle. Celem gry jest jak najszybsze pokonanie trasy wyścigu, ale tak, aby nie wypaść z toru. Osoba, która przekroczy linię – wraca na start. Wygrywa gracz, którego kapsel jako pierwszy dotrze do mety.

Odmiany gry.

Jest wiele odmian gry w kapsle. Najpopularniejsza to opisywany powyżej „wyścig pokoju”, którego nazwa wywodzi się z emitowanego w latach 80-tych teleturnieju. Kapsle ozdabiamy flagami państw, gracze pstrykają na zmianę i wygrywa osoba która jako pierwsza przekroczy linię mety.

„Zbijak” – pstrykamy w kapsle przeciwnika, starając się, aby wypadł on z ustalonego obszaru (Można też połączyć „zbijaka” z „wyścigiem” – chociaż wtedy na pewno nie będzie już on pokojowy :))

„Mur” – gracze kolejno pstrykają w stronę muru. Wygrywa osoba, której kapsel będzie najbliżej muru.

„Piłka nożna” – jeden kapsel to piłka, a pozostałe tworzą dwie drużyny piłkarzy. Zadaniem graczy jest pstrykać piłkarzami w taki sposób, aby przesuwali piłkę do wyznaczonych bramek (w grze nie ma bramkarza). Gramy na czas lub do konkretnej ilości goli.



Gra w gumę

Sposobów na grę w gumę jest wiele. Można przyjąć określone zasady, albo wymyślić swoje. Jedną z najpopularniejszych gier są „dziesiątki”. Jeżeli ktoś przejdzie wszystkie figury, skacząc przez gumę zawieszoną na wysokości kostek, wtedy podwyższa się ją na wysokość kolan, a następnie bioder.

Gra w „dziesiątki”

W „dziesiątkach” skacze się po kolei dziesięć figur. Wyglądały one tak:

- 1) Przeskakujemy obunóż z jednej strony gumy na drugą.
- 2) Wskakujemy pomiędzy gumy i wyskakujemy po drugiej stronie.
- 3) Wskakujemy z jedną nogą pozostawioną na zewnątrz a drugą do środka i przeskakujemy dalej, by następnie pierwsza noga znalazła się między gumami, a druga po drugiej stronie, na zewnątrz.
- 4) Naskakujemy jednocześnie jedną stopą na jedną gumę, drugą na drugą, po czym zmieniamy nogi, podskakując (licząc do trzech).
- 5) Wskakujemy jedną nogą do środka, po czym naskakujemy na gumę, którą mieliśmy między nogami. To samo robimy z drugą gumą.
- 6) 5 razy przeskakujemy między gumami, by za każdym razem mieć jedną gumę między nogami.
- 7) 3 razy naskakujemy jedną nogą na gumę, zmieniając na niej nogi, po czym przeskakujemy na drugą stronę i robimy to samo, przy czym po przeskoku od razu jedna noga ma znaleźć się na drugiej gumie.
- 8) Zaczepiamy stopą za gumę i przeskakujemy tą nogą na drugą stronę poza drugą gumę. 7 razy zmieniamy stopę w tej pozycji, za każdym razem wykorzystując do tego jeden skok.
- 9) Wskakujemy jedną nogą do środka, po czym naskakujemy obydwoma na gumę, znów jedną nogą do środka i na gumę. Następnie przeskakujemy na drugą stronę i powtarzamy sekwencję.
- 10) Zaczepiamy stopą za gumę i przechodzimy tą nogą poza drugą gumę, po czym drugą stopę wkładamy do powstałej dziury i też zaczepiamy o gumę. Teraz 9 razy przeskakujemy o 180 stopni wokół własnej osi, cały czas mając gumę poza stopami.
- 11) Zaczepiamy stopami o gumę i przechodzimy z nią nad drugą gumą. Następnie cofamy się i mamy teraz tę drugą gumę za piętą. Stajemy na niej, podskakujemy i łączymy na gumie, która była przed nami.