

Wyzwanie psychologiczne 24.04.2020

- 1) Dzisiaj proponuje Państwu trochę inną formę zabawy (*zachęcam do skorzystania także z poprzedniego wyzwania psychologicznego z dn. 17.04 tam zabawy dla znudzonych dzieci i zmęczonych rodziców;))*)

ZAMIANA RÓL

Zabawa na 100% dla rodzica i dziecka+ przysposabiamy nasze dziecko do obowiązków domowych+ uczymy się (MY RODZICE), że nasze dziecko 4-5-6-letnie może mieć swój obowiązek/obowiązki☺





Opis zabawy:

Na dziś proponuję zabawę w zamianę ról. Rodzic staje się dzieckiem i na odwrót.

Przygotowujemy sobie listy (dziecko oczywiście z pomocą rodzica) swoich planów/przywilejów czy przyjemności oraz **OBWIĄZKÓW** czyli co rodzic miał dziś w planach np. wyciągnięcie rzeczy ze zmywarki, poskładanie prania, wywieszenie prania, umycie podłogi, zrobienie obiadu (wiadomo, wg wieku i dotychczasowych umiejętności- może to być np. wsypanie, przemieszanie, pocięcie dla starszaków itp.), może coś na ogródku (sadzenie kwiatków, malowanie płotu), a dziecko (z pomocą rodzica pisze lub maluje) co chciałoby robić w danym dniu☺-jakie zabawy by sobie zaplanowało, a może jakieś ćwiczenia np. na instrumencie, fizyczne czy inne.

Gwarantuję wyśmienitą i pouczającą zabawę jeśli zaproponujemy dziecku zamianę ról.

Na pewno, że nie odmówi! ☺

Najpierw my asystujemy dziecku w wykonywaniu naszych obowiązków (pamiętajmy, że nie musi być wtedy wszystko zrobione perfekcyjnie, nie pouczamy, pokazujemy jak , a potem

dziecko towarzyszy nam w wyznaczonej przez siebie zabawie (oczywiście nasz plan powinien być krótki na 1-2 h, wg wytrzymałości dziecka).

Zapewniam, że zobaczą Państwo, że dziecko może mieć już swoją listę obowiązków☺

Możemy zrobić z tej zabawy większy „PROJEKT” i dołączyć (niczym u skautów) zdobywanie odznak (umiejętność gotowania, mycia, sadzenia, malowania itp.:))

Powodzenia i miłej zabawy!

bibsy.pl 100 obrazków na minutę



Takie listy obowiązków znalazłam na stronie mamadu.pl

To tylko przykład:

Obowiązki domowe 3-latka:

- szczotkowanie zębów (przy odrobinie pomocy)
- odkładanie brudnej bielizny do kosza
- wkładanie ubrań do pralki (pod kontrolą rodziców)
- przyniesienie posiłków na stół (pod kontrolą rodziców: niech to będzie sałatka)
- wycieranie swojej miseczki do sucha
- zbieranie swoich zabawek do koszyka/pudełka

- ubieranie się i przygotowanie ubranka na rano, do przedszkola

Obowiązki domowe 4/5-latka:

- ścieranie kurzu
- nakrywanie do stołu/sprzątanie ze stołu
- odkładanie brudnych ubrań do kosza
- opróżnianie zmywarki (pod kontrolą rodziców)

Obowiązki domowe 6-latka:

- mycie włosów (pod kontrolą rodziców)
- układanie ubrań w szafie
- wkładanie szklanych naczyń do zmywarki
- sprawy ogródkowe
- zrobienie sobie kanapki, przygotowanie płatków z mlekiem

Obowiązki domowe 7/8/9-latka:

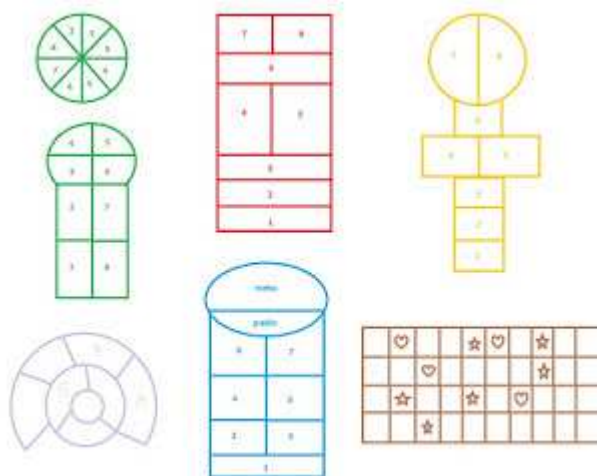
- opłukanie po sobie umywalki i wanny
- samodzielne umycie włosów
- zrobienie sobie kanapki
- sprzątnięcie podłogi i powycieranie kurzu w salonie
- nakrywanie do stołu/zebranie naczyń ze stołu

- posprzątanie swojego pokoju, pościelenie łóżka
- przygotowanie śniadania
- pomoc w przygotowaniu wspólnego posiłku
- samodzielne przygotowanie ubrania i plecaka na następny dzień

2) Proponuję także kilka zabaw ruchowych, które na pewno wywołają dużo przyjemnych emocji i rozładują gromadzącą się w dziecku energię.

Gry w klasy *(z dzieckimbadz.pl)*

Gra w klasy to kolejna świetna zabawa z lat dzieciństwa naszych babć, mam i nas samych. Zalety gry w klasy to przede wszystkim ćwiczenie skoczności, celności, refleksu, równowagi, znajomości cyfr oraz nauka współzawodnictwa i radzenia sobie z przegraną.



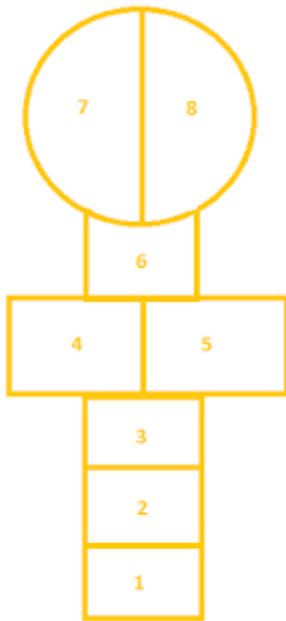
Jak grać w klasy?

Na ziemi rysujemy diagram (diagramów i możliwości jest całe mnóstwo, właściwie ogranicza nas tylko wyobraźnia), numerujemy go od 1 do 9, można wykroczyć poza 9 jeżeli Wasze dzieci znają dalsze cyfry i liczba pól w diagramie na to pozwala. Każde pole to jedna klasa. Skaczemy po kolei od 1 do 9, lub możemy wyrywkowo. Przed przystąpieniem do skakania, musimy na klasę coś rzucić, najlepiej kamyk lub monetę. To, co rzucimy nie może dotknąć linii klasy lub wypaść poza. Jeżeli niestety tak się stanie, jest to "skucha" i rzucającemu przepada kolejka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przeskoczy wszystkie klasy.

Wiem, że grało się również w taki sposób, że umieszczano się kamyk na początkowym polu, a następnie skacząc z klasy do klasy, kopało się go na następne pola gry. Jeżeli zdarzyło by się tak, że kamyk zatrzymałby się na linii lub skaczący na niego nadeptnie, to traci kolejkę. Skakało się też z nogami na krzyż, z zawiązanymi oczami i tyłem. Ale uważam, że to zbyt trudne zadanie dla dzieci 3-6 letnich.

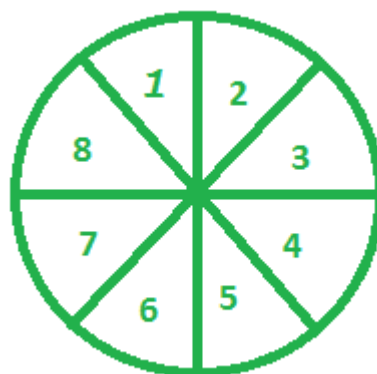
Poniżej przedstawiam Wam znane mi układy do gry w klasy i ich zasady.

Chłoppek



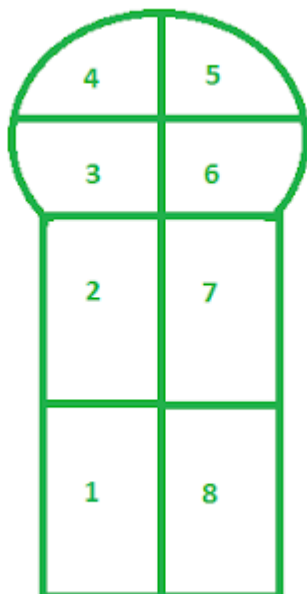
Grający wrzuca kamyk na pole z cyfrą 1, jeżeli mu się uda - kamyk nie dotnie linii, ani nie wypadnie, skacze dalej. Na pola 4 i 5 oraz 7 i 8 należy wskoczyć obunóż. Kiedy grającemu uda się przeskoczyć wszystkie klasy, odwraca się o 180 stopni i skacze od końca.

Pizza



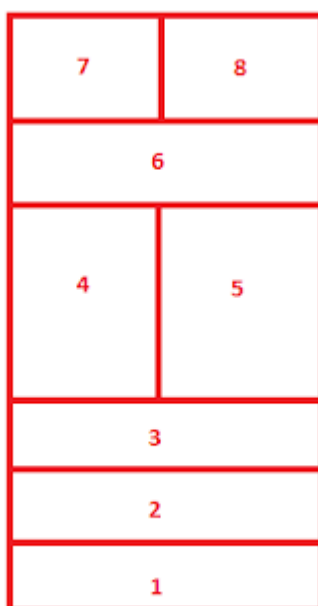
Zaczynamy od pola z numerem 1. Grający przeskakuje w pierwszą stronę na lewej nodze, w drugą stronę na prawej.

Magiczna kula



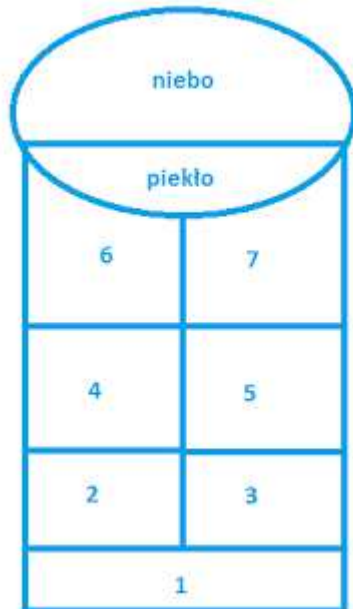
W tym wariancie uczestnicy skaczą na każdą klasę obunóż.

Szafa



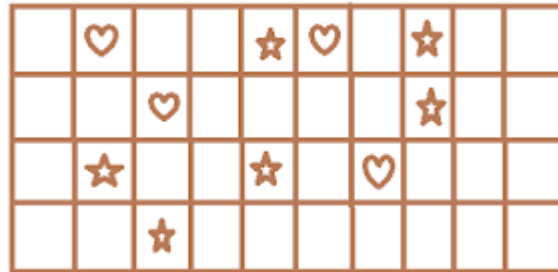
Tutaj z kolei na pola 1, 2, 3, 6 grający wskakują na jednej nodze, na pola 4 i 5, 7 i 8 na na dwóch.

Niebo i piekło



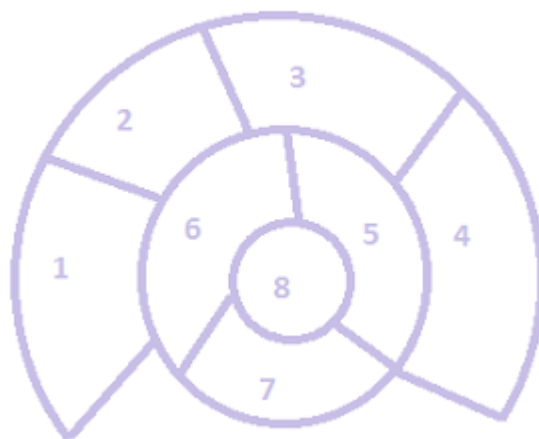
Moja ulubiona wersja, pewnie przez to supernaturalne nawiązanie do innych światów□ Tak jak poprzednio, gra rozpoczyna się wrzuceniem kamyka na odpowiednią klasę. Na pole 1 należy wskoczyć na jednej nodze, na pola 2 i 3, 4 i 5, 6 i 7 obunóż. Celem grających jest dostanie się do nieba. Jeżeli kamyk wpadnie do piekła, siadają i nie mogą więcej grać, kibicują pozostałym na placu boju. Wygrywa ten, komu uda dostać się do nieba.

Czekoladki

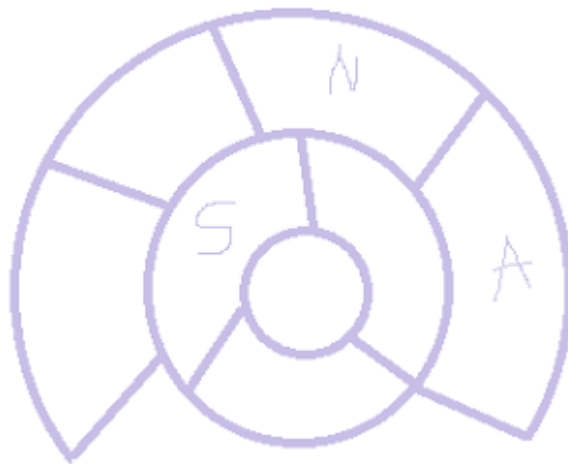


Grający ustalają swoje symbole, którymi będą oznaczać pola. Uczestnicy rzucają kamyk na dowolne pole, skaczą do niego na jednej nodze, a pole na które kamyk upadł oznaczają swoim symbolem. Żeby dostać się na swoje pole, trzeba przeskoczyć wszystkie kostki przed nim, zaczynając od lewego dolnego pola. Zawodnicy nie mogą skakać po polach oznaczonych symbolami przeciwników.

Ślimak



W tej wersji zasady są takie jak w zwykłych klasach.



W kolejnej, pola na muszli ślimaka muszą być puste. Grający rzucają kamyk na kolejne klasy, a jeżeli uda im się przeskoczyć całą trasę, na dowolnym polu rysują pierwszą literą swojego imienia. Wówczas, w kolejnej rundzie mogą na tym polu odpocząć. Inne osoby muszą to pole przeskoczyć. Gra kończy się, kiedy cała muszla zostanie wypełniona inicjałami.