

# Zabawy językowe

Zabawy językowe mają mnóstwo zalet.

Przede wszystkim są rewelacyjnym sposobem na wzbogacenie słownictwa u dzieci. Oprócz tego rozwijają wyobraźnię, ćwiczą koncentrację, pamięć słuchową, poprawność gramatyczną mowy, logiczne myślenie, pobudzają kreatywność, dostarczają dużo radości itd.

Można je zastosować w każdym miejscu, w każdym momencie bez żadnego przygotowania np. na spacerze, podczas jazdy autobusem, samochodem czy pociągiem. Nie potrzebujemy do nich żadnych specjalnych pomocy dydaktycznych. Czasami przyda się długopis i kartka.

Wszystko, co konieczne do takich zabaw to dzieci i osoba dorosła.

Stymulacja językowych umiejętności, budzenie zaciekawienia językiem, wyzwalanie radości mówienia i chęci dzielenia się uwagami, to tylko niektóre założenia wychowania językowego. Działania te są istotne przede wszystkim w przypadku dzieci, które nie osiągnęły normy językowego rozwoju. Sprzymierzeńcem w stymulującym wychowaniu językowym, gdzie główną rolę odgrywają rodzice, powinno być także przedszkole.

Aby choć trochę pomóc w tych staraniach, przedstawiam poniżej propozycje takich działań, które służą doskonaleniu umiejętności językowych.

Przedstawione propozycje zabaw językowych zostały tak dobrane, by przede wszystkim doskonalic język. Zabawy językowe dla dzieci to bardzo szeroki obszar różnego rodzaju aktywności słowotwórczej. Mogą dotyczyć pojedynczych słów, ale także zdań – na początku krótszych, a z czasem bardziej rozbudowanych, układających się w tworzone historyjki, dialogi i narracje.

Zabawy językowe mogą z powodzeniem wypełniać wolne chwile w ciągu dnia w przedszkolu, mogą być także podporządkowane realizowanym w danej chwili tematom ogólnym.

Ważne, by wszelkie próby związane z rozwijaniem języka przebiegały w atmosferze zabawy, radości odkrywania i eksperymentowania.

- **Słowo na literę (bez powiązania tematycznego)**

Wymyślamy jak najwięcej słów, różnych i na konkretną literę np. o: osa, oko, oliwa, okulary, ołówek itd.

- **Zabawa z literką (z powiązaniem tematycznym)**

Wymyślamy jak najwięcej słów z jednej dziedziny czy grupy na podaną literę np. zwierzęta (w tym owady, ptaki) na literę B: bóbr, byk, biedronka, bocian, bąk, bażant, boa, bizon.

- **Zabawa ze słowem (z powiązaniem tematycznym)**

Należy wymyślić jakiś temat przewodni np. dom i prosimy dziecko, by wypowiedziało jak najwięcej słów określających rzeczy znajdujące się w domu.

Dom - stół, telewizor, fotel, lampa, zegar itd.

- **Słowa o różnej długości**

Wypowiadamy dowolne słowa o określonej długości. Wcześniej ustalamy, czy pod uwagę bierzemy sylaby czy głoski. W każdej rundzie zmieniamy długość poszukiwanych słów. Jak długie słowo mamy utworzyć może pokazać nam kostka do gry.

- **Coś w pobliżu na literkę...**

Wszędzie znajdzie się coś ciekawego! Dodatkowo możemy wybierać różne kategorie, na przykład „coś do zabawy w pobliżu” na literkę K.

- **Dokończ wyraz**

Nauczyciel poleca dokończyć rozpoczęty przez siebie wyraz poprzez dopowiedzenie jego pozostałej części. Dziecko stara się znaleźć jak najwięcej możliwych części kończących daną sylab,

np.: ko-tek, ko-rek, ko-łek, ko-za, ko-min, ko-zioł itp.

- **Znajdujemy początek słowa**

Zabawa polega na znalezieniu nowego słowa rozpoczynającego się ostatnią sylabą słowa poprzedniego i tworzenie par wyrazów np.:

*lokomotywa – wagon,*  
*książki – kisiel,*  
*szafa – fajka.*

Inny wariant zabawy polega na tworzeniu jak najdłuższego ciągu wyrazów, aż do wyczerpania np. *szafa – fajka – kabina – natura – rakietka – tablica – całość.*

- **Wąż słowny, łańcuszek słowny**

Podajemy słowo zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego słowa.

Rower, ramka, akcent, tramwaj, jastrząb, brzuch, historia, alfabet, tupnąć, ćma... – tak to może wyglądać.

Pierwsza osoba podaje dowolny wyraz, druga podaje wyraz zaczynający się na ostatnią głoskę lub literę pierwszego, trzecia wyraz zaczynający się na ostatnią głoskę lub literę drugiego itd. Warto od początku starać się unikać wyrazów zakończonych na "a", gdyż tych jest bardzo dużo, przez co trzeba często szukać wyrazów zaczynających się na "a", a to bywa trudne po kilku kolejkach. Oczywiście, wyrazy nie mogą się powtarzać. Ta gra przy okazji jest bardzo rozwijająca dla maluchów, które ćwiczą rozpoznawanie i wyodrębnianie głosek w nagłosie i wygłosie wyrazów (ważna umiejętność szkolna dla 6-7 latków).

- **Co to za wyraz?**

W tej zabawie każdy uczestnik wybiera wyraz, najlepiej mający przynajmniej 2, 3 sylaby. Nie mówi go na głos, tylko zmienia zgodnie w umówioną wcześniej zasadą, np.:

- przestawia kolejność sylab,
- mówi od końca albo
- zmienia jakąś literę.

Reszta uczestników próbuje odgadnąć, o jaki wyraz chodzi. Możemy dodać punkty dla osoby, która odgadnie jako pierwsza i zliczać je przez kilka kolejek.

kabutel (butelka),  
awos (sowa),  
kalizwa (walizka).

- **Wyrazy ze słowa**

Zabawa polega na znalezieniu jak największej liczby wyrazów złożonych z liter wyrazu podstawowego. Z długiego wyrazu dziecko tworzy dowolną liczbę nowych słów. Zasada zabawy dopuszcza zmianę liczby i kolejności liter.

Lokomotywa- oko, kot, motyw, tylko itd.

- **Układamy jak najdłuższy wyraz**

Zabawa polega na tym, by ułożyć jak najdłuższy wyraz z liter kolejno dopisywanych. Przeznaczona jest dla dzieci starszych umiejących czytać i pisać.

Zabawę rozpoczynamy od napisania dowolnej litery, która będzie początkiem powstającego wyrazu. Każdy z graczy dopisuje kolejno litery. Kolejno pojawiające się litery wymuszają zmianę wymyślonych wcześniej wyrazów. Każda dopisywana litera, wraz z literami wcześniejszymi zawsze musu być początkiem jakiegoś znaczącego słowa. Dopisujący może zostać sprawdzony i jeśli nie potrafi dokończyć swojej propozycji, odpada z gry.

Wygrywa osoba, która wpisała ostatnią literę w powstającym wyrazie.

- **Poszedł Jarek na jarmarek (targ) i kupił...**

Dzieci po kolei wymieniają wymyślone przez siebie produkty, które kupił Jarek, powtarzając z pamięci wymienione wcześniej produkty i dopowiadając swój produkt.

- **Co mama kupiła w samie, (sklepie)**

Zgadnij, co kupiła mama w samie, coś np. na głoskę a.

Dziecko wymienia wszystko, co można kupić na głoskę: a (andrut, arbuz, ananas, album itd.).

Coś na głoskę b (bułka, banan, burak, brokuł, balon, baton itd.).

Coś na literę k (kiełbasa, kapusta, kasza, kiwi, kluski itd.).

Coś na literkę w (wafle, warzywa, woda, wątróbka, wino, wiśnieitd.).

Coś na literkę s (sałatka, seler, ser, słodycze, sok, sezamki itd.).

- **Zabawa „Co wiezie pociąg?”** Dniem i nocą pędzi pociąg przez szeroki, leśny trakt. Pędzi, pędzi coraz szybciej stuku – puku, paku – pak.

Ma wagony z kwiatuskami: krokusami, różami, liliami itd.

Ma wagony z owocami: pomarańczami, gruszkami, jabłkami itd.

Ma wagony z kolorami: czerwonym, białym, zielonym itd.

Ma wagony z warzywami: marchewką, pomidorami, pietruszką itd.

Ma wagony ze zwierzętami: zebra, krową, koniem itd.

- **Magia słów**

Nauczyciel rozpoczyna zabawę słowami: „pomyśl, jak można dany wyraz zastąpić innym słowem”, np.:

ciemno – noc, ponuro, wieczór,

obiad – posiłek, danie, jedzenie, żywność,

samochód – auto, pojazd, czterokołowiec,

miasto – gród, osada, miejscowość,

światło – lampka, lampa, żyrandol, świeca, ognisko, blask, żarówka, latarnia, ognisko.

- **Skojarzenia**

Tłumaczymy dzieciom, że skojarzenie **to coś co przychodzi im do głowy, gdy myślą o czymś**, np. o... kolorze zielonym. Zielony jakoś się łączy z... żabą. Żaba? Z wodą. Woda – z rybą. Ryba – z milczeniem. Milczenie – z ciszą. Cisza z...nocą. I tak dalej.

Pilnujemy, aby słowa się nie powtarzały. Warto na początku umówić się, jakie części mowy podajemy - z maluchami tego nie zrobimy, ale ze starszymi w którymś momencie może pojawić się pytanie: "Czy czasowniki też można?"

- **Skojarzenia do określeń przymiotnikowych**

Zadajemy dzieciom krótkie pytania typu: co jest miękkie, co jest zimne, co jest zielone?

Jeśli dzieci mają trudności z udzieleniem odpowiedzi, podpowiadamy. Takie pytania można wymyślać w nieskończoność.

- **Skojarzenia do słowa bazowego**

Zabawa polega na podaniu jak największej ilości słów kojarzących się ze słowem wyjściowym np.

**szkoła**- uczeń, tablica, zeszyt, dziennik, piórnik, dzwonek, wywiadówka, dyżurny itd.,

**kuchnia** – garnek, zupa, kubek, stół, łyżka, patelnia, mikser, lodówka, nóż, kuchenka itd.

- **Dobieramy słowa łączące się tematycznie**

Zabawa polega na wyszukiwaniu słów w ramach ustalonego tematu. **Wypowiadamy zdanie**, które określa zakres podanych słów. Jest ono tak sformułowane, że pozwala na swobodne wyliczanie, ale wymusza określoną formę gramatyczną słów, np.:

*Do nowego mieszkania wstawimy... (kanapę, szafę, krzesła, stół itd.)*

*Jedziemy na wycieczkę i zabieramy ze sobą... (plecak, bidon, kanapki itd.)*

*Założę sukienkę, która ma paski w kolorze... (czerwonym, niebieskim itd.)*

*W Zoo można zobaczyć... (słonia, niedźwiedzia, żyrafę, lamparta itp.)*

- **Opisujemy cechy ludzi, zwierząt i rzeczy poprzez wyszukiwanie odpowiednich porównań**

Zabawa polega na wyszukiwaniu określeń tworzonych poprzez porównywanie do czegoś, np.:

*okrągły jak...,*

*ciemny jak...,*

*biały jak...,*

*suchy jak...,*

*mądry jak... (sowa),*

*wierny jak... (pies),*

*uparty jak... (osioł),*

*pracowity jak... (mrówka), itp.*

Zadaniem dzieci jest dokończyć dane wyrażenie.

- **Wymyślamy słowa o przeciwnym znaczeniu**

*Pełny – pusty, duży – mały, gruby – chudy, długi – krótki itd.*

- **Co tam jest?**

W tę grę można się bawić wszędzie. Polega na tym, że zadaje się pytania, a dziecko odpowiada. Na przykład:

Co jest w twoim pokoju?

Szafa

A co jest w szafie?

Ubranie. Jakie ubranie? itd.

- **Wyszukujemy słowo, które nie pasuje do pozostałych**

Gra polega na tym, aby spośród kilku słów wybrać to, które nie pasuje ze względu na przynależność do innej grupy znaczeniowej. Podajemy trzy lub cztery słowa tak dobrane, by jedno z nich nie pozostawało w logicznym związku z pozostałymi np.:

– łódka, kajak, statek, dom,

– jabłko, ziemniak, gruszka, śliwka,

– widelec, bułka, łyżka, nóż,

– rogalik, chleb, bułka, stół itd.

Za każdym razem dziecko wybiera ten wyraz, który nie pasuje do pozostałych i uzasadnia swój wybór.

- **Wyszukujemy słowa określające czynności do zawodów**

Zabawa polega na tym, by dobrać jak najwięcej słów określających czynności wykonywane przez podaną osobę wykonującą jakiś zawód np.:

fryzjerka – obcina, czesze, myje, suszy, farbuje, modeluje, lakieruje, strzyże,

kucharz – gotuje, sieka, miesza, nalewa, zjada, panieruje, doprawia, podaje.

- **Nazwy rekwizytów związanych z wykonywaniem różnych zawodów**

Podajemy nazwy rekwizytów związanych z wybranym zawodem np.

malarz- farby, pędzle, drabina, wiadro, puszka, wałek...

lekarz – fartuch, leki, recepta, stetoskop, termometr...

strażak- drabina, hełm, mundur, pompa, wóz strażacki, sikawka...

Jeśli zależy nam na ćwiczeniu odpowiednich form gramatycznych, wówczas punktem wyjścia jest odpowiednio dobrane zdanie oznajmujące lub pytanie, np.:

Spotkałam malarza z ...farbami, drabiną, pędzlami...itd.

Uczeń zapomniał zabrać do szkoły – tornistra, długopisu, piórnika...itd.

- **Wyszukujemy słowa określające czynności do rzeczy, nazywamy czynności**

Podajemy czynność pasującą do wskazanego przedmiotu.

Umiejętnie dobieramy przy każdym wariancie zabawy pytania, aby dzieci uczyły się właściwej gramatyki.

Długopis (co robi?) pisze, miotła – zamiata, mikser- miksuje, łyżka – miesza, szafa – chowa, zmiotka- zbiera.

Szczotka, szczotką (co robimy?) zamykamy,  
nóż, nożem (co robimy?) kroimy,  
żelazko, żelazkiem (co robimy?) prasujemy,  
farby, farbami (co robimy?) malujemy.

Do czego służy?

Szczotka służy do zamykania,  
nóż służy do krojenia,  
żelazko służy do prasowania itd.

- **Słowa określające (przymiotniki)**

Gra polega na podaniu słowa określającego wskazany przedmiot. Rozpoczynamy wymieniając dowolną rzecz lub osobę. Dziecko podaje określenie pasujące do wskazanego hasła, a następnie proponuje nazwę kolejnej rzeczy, którą ma określić kolejna osoba np.:

- kamień – twardy,  
- nauczyciel- cierpliwy,  
- samochód- szybki itd.

Trudniejsza wersja polega na podaniu wielu określeń pasujących do wymienionego hasła np.: kamień- twardy, duży, okrągły, szorstki, ciężki itd.

Jeszcze trudniejsza wersja może polegać na tym, że określamy na początku pewien temat. Podawane przedmioty, rzeczy, osoby muszą dotyczyć wskazanego tematu, np. jesień, zwierzęta, las itd.:

### **jesień:**

kasztan-brązowy,  
deszcz-rzęsisty,  
liście- suche,  
jarzębina- czerwona,  
jabłka-soczyste itd.

Odmienna wersja tej zabawy polega na tym, że zamiast określić rzeczownika, **dobieramy określenia do czasowników**. Podajemy dowolną czynność i oczekujemy, że dziecko powie, jak może być ona wykonywana, np.:

czyta -szybko,  
sprząta- dokładnie,  
jedzie-prosto,  
gotuje- smacznie.

- **Pary wyrazów z określoną głoską.**

Gra polega na podawaniu par wyrazów (rzeczownik i jego określenie) **zaczynających się tą samą głoską**, np.

*sok – słodki,*  
*samolot – stary,*  
*gazeta – gruba,*  
*plastelina – pomarańczowa,*  
*książka – kolorowa.*

- **Układamy rymy**

Zabawa polega na wyszukiwaniu słów rymujących się, np.:

*deski – pineski,*  
*niebieski – pieski,*  
*konik – słonik,*  
*kwiatek – płatek,*  
*krata – rata,*  
*wazonik – melonik.*

- **Gra w pary**

Należy umieścić na stole, w pudełku itp. karteczki z czynnościami lub rzeczami przeciwstawnymi (**narysowane obrazki lub wyrazy**). Dziecko musi znaleźć pary a następnie opowiedzieć, co ma na karteczkach. Następnie dziecko układa zdanie lub pytanie ze słówkami z karteczek.

- **Wyszukujemy słowa, które brzmią tak samo a oznaczają coś innego**

Wyszukujemy jak największej liczby słów, które mają wiele znaczeń, np.:  
*zamek (do drzwi, budowla, suwak),*  
*klucz (do drzwi, klucz ptaków, sposób rozwiązania),*  
*siatka (na zakupy, na ryby, na motyle),*  
oczko (wodne, w rajtuzach, oczko- zdrobnienie do wyrazu oko, oczko w rosole),  
grzebień (u koguta na głowie, do czesania),  
zebra (zwierzę, wyznaczone miejsce przejścia przez ulicę),  
igły (igły do szycia, igły jako kolce jeża),  
trąba (u słonia, instrument muzyczny),  
korale (ozdoba noszona przez kobiety, u indyka na szyi, kuleczki jarzębiny).

- **Co to za przedmiot? Co mam na myśli? O czym myślę? Układamy zagadki**

Wybieramy sobie jakiś przedmiot znajdujący się w sali (pokoju) i próbujemy go przedstawić, nie wymieniając jego nazwy, aby pozostali odgadli o czym mówimy. Na początku dla ułatwienia ograniczamy się do jednego pomieszczenia w domu, przedszkolu. Wybieramy z niego jakiś przedmiot i opisujemy go np.:

*jest okrągły, ma cyferki, dwie wskazówki, wisi na ścianie (zegar),*  
*jest to rzecz, wykonana z papieru, przeznaczona do czytania, można ją kupić w księgarni lub wypożyczyć w bibliotece (książka).*

Kolejnym etapem jest opisywanie przedmiotów, które znaleźć można w domu, przedszkolu (bez ograniczania się do jednego pomieszczenia) i niekoniecznie te, które leżą na wierzchu, ale mogą być gdzieś schowane. Im większy problem z odgadnięciem, tym więcej podajemy podpowiedzi.

Ostatnim etapem jest opisywanie wszystkiego, co jest poza domem i przyjdzie dziecku na myśl np.: *jest to drzewo, które rośnie w sadzie, rosną na nim pyszne, soczyste okrągłe owoce, czerwone, żółte lub zielone (jabłonka).*

- **10 pytań**

Wybrana osoba myśli o jakiejś rzeczy/zwierzęciu, ale nie mówi tego na głos ( z mniejszymi dziećmi umawiamy się, że jest to coś, co znajduje się w okolicy nas).

Pozostali gracze po kolei zadają pytania tak, aby wybrana osoba odpowiadała tylko TAK lub NIE np.:

- czy to żyje, czy jest małe, czy mogę to tutaj zobaczyć, czy jest zrobione z drewna?

Mamy do dyspozycji 10 pytań - jeśli zadaliśmy już 9, ostatnie pytanie powinno być strzałem: Czy to są klocki?

Następnie kolejna osoba myśli o jakiejś rzeczy i znowu zadajemy pytania.

Z nieco starszymi dziećmi można grać po angielsku lub w innym języku, którego uczą się dzieci i znają rodzice. Świetnie nadaje się też na lekcje języka obcego.

- **Zagadki - przykłady**

Pod dowództwem kapitana płyń po morzach i oceanach. ( <i>statek</i> )	Gdy go odkręcę, umyję ręce. ( <i>kran</i> )	Na niebie świeci, gdy wychodzi, to cieszą się dzieci. ( <i>słońce</i> )
Łatwą zagadkę dziś mamy, kim jest mama mamy? ( <i>babcia</i> )	Choć ma nogi, nie ruszy z podłogi. ( <i>stół</i> )	Każdy z nas po długiej zimie chętnie ją powita. ( <i>wiosna</i> )
W lecie jest krótka a długa w zimie. Jak jej na imię. ( <i>noc</i> )	Długa i wąska z krótkimi włoskami. Wesoło pląsa pomiędzy zębami. ( <i>szczoteczka do zębów</i> )	Gdy go długo nie ma, wszyscy narzekają, a gdy przyjdzie – pod parasol się chowają. ( <i>deszcz</i> )
Nosi dom na swoim grzbiecie, kto to jest? Już na pewno wiecie! ( <i>ślimak</i> )	Dobre ma zwyczaje ludziom mleko daje. ( <i>krowa</i> )	Mierzy minuty, godziny, z nim się nigdy nie spóźnimy. Kiedy coś w nim się zepsuje, zegarmistrz go zreperuje. ( <i>zegar</i> )
Małeńki człowieczek z wielu baśni i bajeczek. ( <i>krasnoludek</i> )	Jest rzadkim zwierzęciem, podobnym do Burka. W bajce Czerwonego pożarł nam Kapturka. ( <i>wilk</i> )	<i>Mrugają, mrugają, choć oczek nie mają. Widać je na niebie, gdy czas spać na ciebie. (gwiazdy)</i>

- **Co to jest... Zabawa w definicje**

Co to jest... starość, komin, dachówka, piec? To takie zgadywanki, tylko dla leniwych ;) Nie musimy wymyślać pytań, **a jedynie podajemy same słowa**. Poprośmy dzieci, aby własnymi słowami podały definicję! Fajne i czasem dość trudne są do zdefiniowania uczucia!

Co to jest miłość?

Co to jest radość?

- **Dokończ zdanie**

Wypowiadamy krótkie, proste zdanie, w którym brakuje ostatniego słowa.

*W lesie rosną...(grzyby, jagody).*

*Na stole stoi...(szklanka, lampa, talerz).*

*Zjedz swój ... (obiad, sernik, budyń, jabłko).*

*Poczytam ci ... (gazetę, książkę, bajkę, opowiadanie).*

*Dziś pójdziemy do ... (lasu, sklepu, parku, babci).*

- **Uzupełnianka**

Należy zacząć śpiewać znaną dziecku piosenkę i nagle przerwać śpiewanie. Zadaniem dziecka jest dokończenie tekstu.

Możemy zacząć recytować znaną dziecku rymowaną, wierszyk – przerywamy, dziecko kończy.

- **Rozwijamy zdania od słowa lub prostego zdania**

Nauczyciel zaczyna zdanie, powiedzmy od słowa - szklanka. Kolejno dzieci dopowiadają słowa, aby utworzyć sensowne zdanie np.:

**Szklanka**

Szklanka stoi.

*Szklanka stoi na stole.*

*Brudna szklanka stoi na stole w kuchni.*

*Bardzo brudna szklanka stoi od wczoraj na stole w kuchni.*

## **Sukienka**

Sukienka wisi.

*Sukienka wisi na wieszaku.*

*Różowa sukienka wisi na wieszaku w szafie.*

*Różowa sukienka w kwiatki wisi na wieszaku w starej szafie.*

Na początku jest prosto, bo zdanie ma tylko kilka słów. Im dalej pójdziecie z tymi zdaniami, tym trudniej będzie (musicie zapamiętać całe zdanie – każdy z was!).

- **Moje zdanie o określonej długości**

Na kartce rysujemy 2 lub 3 obrazki (tematycznie ze sobą powiązane) Zadaniem dziecka jest ułożenie zdania z wykorzystaniem przynajmniej dwóch obrazków lub słów.

- **Zdania na podaną literę**

Wybrane dziecko losuje literkę i mówi ją na głos. Teraz wszyscy mają czas na ułożenie zdania, które zaczyna się na podaną literę lub, w którym każdy wyraz zaczyna się na podaną literę np.:

J- Jurek je jajko.

W – Wojtek widzi Wandę wrywającą warzywa.

K- Krzyś kupuje Kubie kolorową koparkę.

O – Ola opowiedziała Olkowi o odnawianiu obrazu.

Tę wersję możemy urozmaicać: możemy dodać limit czasu na ułożenie zdania (np. mierzyć go telefonem). Możemy ustalić punktację, np. za każdy wyraz 1 punkt, aby motywować uczestników gry do budowania długich zdań. Możemy umówić się, że dopuszczamy przyimki i spójniki na inną literę, aby zdania były bardziej logiczne. Możemy dodać, że po powiedzeniu swoich zdań przez wszystkich grających głosujemy na najlepsze zdanie itd.

- **Wspólne tworzenie opowieści, bajki**

Zaczynamy od dawno, dawno temu...., dziecko dopowiada jedno zdanie, potem kolejne zdanie następnego dziecka itd. Zadajemy pytania pomocnicze w sytuacji, kiedy dziecko nie jest w stanie nic wymyśleć.

- ***Prawda czy fałsz (kilka wersji)***

1. Zabawa w układanie zdań prawdziwych i nieprawdziwych na przemian. Pierwsze dziecko mówi zdanie prawdziwe, drugie nieprawdziwe.
2. Mówimy dziecku zdanie, a dziecko wysłuchawszy to zdanie mówi czy jest to prawda, czy nieprawda lub prawda czy fałsz.
3. Dziecko po wysłuchaniu dwóch, trzech zdań (poprawnych pod względem logicznym i nielogicznych) powtarza zdanie, które jest prawdziwe. Prosimy dziecko, aby określiło czy to jest prawda, czy fałsz i powtórzyło zdanie poprawne pod względem logicznym.

*Pies siedzi na drzewie i miauczy.*

*Zabrałem ze sobą parasol, bo jest ładna pogoda.*

*Skręciłem nogę, więc zaraz po obiedzie pójdę na łyżwy.*

- **Układamy pytania**

Układamy jak największą liczbę pytań do podanego zdania, np.

Paweł zabrał wczoraj swojego figlarnego psa Azora na spacer do lasu.

- *Kto zabrał psa na spacer?*
- *Jak nazywa się pies Pawła?*
- *Jaki jest pies Pawła?*
- *Kiedy Paweł zabrał swojego psa na spacer?*
- *Gdzie zabrał Paweł na spacer swojego psa?*

- **Rozwijanie skrótów i skrótowców**

Dla starszych atrakcyjną zabawą jest wymyślanie rozwinięcia dla skrótów i skrótowców. Ustalamy kolejność. Pierwsza osoba podaje jakiś skrót lub skrótowiec, np. ZUS. Wtedy reszta wymyśla, od czego mógłby ten akronim pochodzić, np. Zakaz Używania Samochodów. Następnie druga osoba podaje skrót itd.

- **Państwa, miasta**

Dowolna liczba graczy.

Na początku ustalamy kategorie, np.: państwo, miasto, roślina, imię, kolor, zwierzę, postać z bajki itd.

Dzielimy kartkę na odpowiednią liczbę kolumn. Na górze każdej kolumny wpisujemy nazwę odpowiedniej kategorii.

Potem jeden z graczy podaje literę i wszyscy uzupełniają kategorie odpowiednimi wyrazami zaczynającymi się na podaną literę np. G,

państwo – Grecja,

miasto – Gdańsk,

roślina – groszek,

imię – Grażyna,

kolor – granatowy,

zwierzę – gepard,

postać – Gargamel.

Bez podglądania i ściągania, jeśli ktoś nie ma pomysłu, może zostawić puste pole. Runda kończy się, gdy pierwsza osoba uzupełni wszystkie swoje kategorie. Następnie liczymy punkty (za każdą poprawną odpowiedź 1pkt, za błędną lub brak 0). Wygrywa ten, kto w sumie zdobędzie najwięcej punktów, rund może być tyle, ile liter w alfabecie.

- **Sekretariat (od 2 do 6 graczy)**

**Kartkę dzielimy na 6 części.** Najpierw składamy na 3, a później każdą z trzech części na pół. Rozkładamy. Na górze każdej kolumny piszemy po kolei pytania:

Kto?

Jak?

Co robi?

Z kim?/Z czym?

Gdzie?

Dlaczego?

Następnie pierwszy gracz **odpowiada na pierwsze pytanie i zagina kartkę**, tak, żeby nie było widać odpowiedzi. Podaje wybranej przez siebie osobie. Ta odpowiada na drugie pytania i znów zagina kartkę tak, żeby nie było widać odpowiedzi. I tak dalej. Na koniec odczytujemy zdanie.

W przedszkolu odpowiedź może podać dziecko pani na ucho, która zapisze odpowiedź dziecka na kartce a potem całe zdanie odczyta.

Przykład: Lord Vader szybko czyta z rybą w lodówce, bo pada deszcz.

- **Alfabet/kolory**

Dowolna liczba osób.

Jeden z graczy podaje 5 wybranych liter, które pozostali gracze zapisują na kartce. Następnie każdy do podanej litery dopisuje przedmiot, który znajduje się w sali. Można ustalić maksymalny czas 2 minuty.

Inna wersja – jeden z graczy losuje 5 wybranych kredek/flamastrów, a następnie gracze znajdują w sali i zapisują na kartce przedmioty w tym kolorze.

- **Portret**

Gra dla dowolnej liczby graczy. Wymieniamy razem z dziećmi znane dzieciom postacie z bajek. Jeden z graczy wybiera sobie jakąś postać z bajki i nie mówi, co ma na myśli albo zapisuje na kartce i nie pokazuje nikomu. Pozostali gracze muszą odgadnąć kto to, zadając mu pytania według schematu:

### **GDYBY TO BYŁO ..., TO CO BY TO BYŁO?**

Na przykład:

Gdyby to było miejsce, to jakie by było?

To byłaby odległa galaktyka.

Gdyby to był czas, to jaki by był?

To byłoby to dawno temu

Gdyby to był kolor?

To byłby czarny.

Gdyby to była rzecz, to co by to było?

Czarna maska.

To Lord Vader.

- **Pomidor**

Spośród wszystkich grających wybierana jest jedna – zwana *omidorem* – której pozostali zadają pytania, próbując ją rozśmieszyć. *Pomidor* musi na wszystkie pytania odpowiadać *omidorem*. Gra kończy się, gdy pomidor pomyli się, zaśmieje się lub pozostali uczestnicy poddadzą się.

W innej odmianie gry *omidorem* zadaje pytania pozostałym uczestnikom, którzy muszą zawsze odpowiadać *omidorem*. Jeśli ktoś się pomyli lub zaśmieje, daje pomidorowi jakiś fant. Na końcu gry wszyscy uczestnicy wykupują swoje fanty w zamian za wykonanie jakiegoś zadania, np. zaśpiewanie piosenki lub wykonanie prostych ćwiczeń gimnastycznych.

- **Słuchamy poleceń**

Zadaniem dziecka jest dojście z jednego wskazanego punktu do drugiego w sposób przez nas określany.

Zrób dwa kroki w prawo.

Zrób krok do tyłu.

Obróć się i wykonaj dwa skoki itd.

Po przejściu trasy następuje zmiana ról i wówczas dziecko próbuje doprowadzić nas do wyznaczonego punktu.

- **Zabawa szukaj a znajdziesz**

Dzieci chowają jeden przedmiot i podają innemu dziecku jak najwięcej szczegółów dotyczących miejsca, w którym przedmiot jest schowany (np. jest to koło okna, między szafą a drzwiami, na półce obok lalek).

- **Zabawa w szukanie ciepło – zimno**

- **Co się może stać, gdy...? Dlaczego tak się stało?**

Rozwijanie wypowiedzi dzieci poprzez wydobywanie myślenia przyczynowo 0 skutkowego.

- **Zabawa w kończenie zdań GDYBY, GDYBYM**

Gdybym był czarodziejem to...

Gdyby z nieba spadały cukierki...

Gdybym umiał latać...

Gdyby nie było nocy...

Gdybym miał dużo pieniędzy...

Gdyby śnieg był niebieski...

Gdybym pojechał do...

Gdyby ryby fruwały...

Gdybym dostał...

- **Łamańce językowe**

Czyli trudne do wypowiedzenia frazy, są świetnym pomysłem na zabawę. Tak zwane „lingwołamki” to znakomity trening językowy. Część polskich łamańców językowych to już klasyka gatunku.

*Czarna krowa w kropki bordo żuła trawę kręcąc mordą.  
Nie pieprz wieprza pieprzem Pietrze, bo bez pieprzu wieprz jest lepszy.  
Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego.  
W Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie.  
Czy Tata czyta cytaty z Tacyta.  
Człek człekokształtny i człek nieczłekokształtny.  
Gdy pomorze nie pomoże, to pomoże może morze, a gdy morze nie pomoże, to pomoże może las.  
Stół z powyłamywanymi nogami.  
W czasie suszy szosa sucha.  
Jola lojalna, Jola nielojalna.  
I cóż, że ze Szwecji?  
Karolina dryluje kolorowe mirabelki.  
Ząb zupa zębowa, dąb zupa dębowa.  
Suchą szosą szła szczypawka.  
Leży Jerzy na wieży i nie wierzy, że w tej wieży jest sto jeży i pięćdziesiąt jeżozwierzy.  
Wyrewolwerowany rewolwerowiec wyrewolwerował swój nie wyrewolwerowany rewolwer.  
Czy rak trzyma w szczypcach strzęp szczawiu czy trzy części trzciny.  
Wpadł ptak do wytapetowanego pokoju.  
Czy się Czesi cieszą, że się Czesio czesze?*

- **Wierszyki trudne do wymówienia**

### CHRZĄSZCZ

Chrząszcz brzmi w trzcinie w Szczepreszynie,  
W szczękach chrząszcza trzeszczy mięsz,  
Czcza szczypawka czka w Szczecinie,  
Chrząszcza szczudłem przechrzczył wąż,  
Strząsa skrzydła z dżdżu,  
A trzmiel w puszczy, tuż przy Pszczynie,  
Straszny wszczyna szum.

## CHRZĄSZCZ

Trzynastego, w Szczebrzeszynie chrząszcz się zaczął tarzać w trzcinie.  
Wszczęli wrzask Szczebrzeszynianie: - Cóż ma znaczyć to tarzanie?!  
Wezwać trzeba by lekarza, zamiast brzmieć, ten chrząszcz się tarza!  
Wszak Szczebrzeszyn z tego słynie, że w nim zawsze chrząszcz brzmi  
w trzcinie! A chrząszcz odrzekł niezmieszany: Przyszedł wreszcie czas na  
zmiany! Drzewiej chrząszcze w trzcinie brzmiały, teraz będą się tarzały.

## JERZY NA WIEŻY

Leży Jerzy na wieży i nie wierzy, że na drugiej wieży leży drugi Jerzy.  
Leży Jerzy na wieży i nie wierzy, że leży na wieży.  
Leży Jerzy obok wieży i nie wierzy, że na wieży jeszcze jeden leży Jerzy.  
Leży Jerzy koło wieży i nie wierzy, że na wieży leży gniazdo nietoperzy.

## BAK

Spadł bąk na strąk, a strąk na pąk. Pękł pąk, pękł strąk, a bąk się złąkł.

## BYCZKI

W trzęsawisku trzeszczą trzciny, trzmiel trze w Trzciance trzy  
trzmieliny a trzy byczki znad Trzebyczki z trzaskiem trzepią trzy  
trzewiczki.

## BZYK

Bzyczy bzyk znad Bzury zbzikowane bzdury, bzyczy bzdury, bzdurstwa  
bzdurzy i nad Bzurą w bzach bajdurzy, bzyczy bzdury, bzdurnie bzyka, bo  
zbzikował i ma bzika!

## CIETRZEW

Trzódka piegży drży na wietrze, chrzęszczą w zbożu skrzydła chrząszczy,  
wrzeszczy w deszczu cietrzew w swetrze drepzcząc w kółko pośród gąszczy.

## CZYŻYK

Cesał czyżyk czarny koczek, czyszcząc w koczku każdy loczek, po czym  
przykrył koczek toczkiem, lecz część loczków wyszła boczkciem.

## DZIĘCIOŁ

Czarny dzięcioł z chęcią pień ciął.

## GORYL

Turlał goryl po Urlach kolorowe korale, rudy góral kartofle tarł na tarce wytrwale, gdy spotkali się w Urlach góral tarł, goryl turlał chociaż sensu nie było w tym wcale.

## HUCZEK

Hasał huczek z tłuczkiem wnuczka i niechcący huknął żuczka. Ale heca... - wnuczek mruknął i z hurkotem w hełm się stuknął. Leży żuczek, leży wnuczek, a pomiędzy nimi tłuczek. Stąd dla huczka jest nauczka by nie hasać z tłuczkiem wnuczka.

## JAMNIK

W grząskich trzcinach i szuwarach kroczy jamnik w szarawarach, szarpie kłacza oczeretu i przytracza do beretu, ważkom pęki skrzypu wręcza, traszkom suchych trzcin naręcza, a gdy zmierzchać się zaczyna z jaszczurkami sprzeczkę wszczyna, po czym znika w oczerecie w szarawarach i berecie....

## KRÓLIK

Kurkiem kranu kręci kruk, kroplą tranu brudząc bruk, a przy kranie, robiąc pranie, królik gra na fortepianie.

## KRUK

Za parkanem wśród kur na podwórku kroczył kruk w purpurowym kapturku, raptem strasznie zakrakał i zrobiła się draka, bo mu kura ukradła robaka.

## MUSZKA

Mała muszka spod Łopuszki chciała mieć różowe nóżki - różdżką nóżki czarowała, lecz wciąż nóżki czarne miała. - Po cóż czary, moja muszko? Ruszże móżdżkiem, a nie różdżką! Wyrzuć wreszcie różdżkę wróżki i unurzaj w rózu nóżki!

## PCHŁA

Na peronie w Poroninie pchła płaśała po pianinie. Przytupnęła, podskoczyła i pianino przewróciła.

## SZCZENIAK

W gąszczu szczawiu we Wrzeszczu klaszczą kleszcze na deszczu, szepcze szczygieł w szczelinie, szczeka szczeniak w Szczuczynie, piszczy pszczoła pod Pszczyną, świszcz świerszcz pod leszczyną, a trzy pliszki i liszka taszczą płaszcz w Szypliszkach.

## TRZNADLE

W krzakach rzekł do trznadla trznadel: Możesz mi pożyczyć szpadeł? Muszę nim przetrzebić chaszczce, bo w nich straszą straszne paszcze. Odrzekł na to drugi trznadel: Niepotrzebny, trznadlu, szpadeł! Gdy wytrzeszczysz oczy w chaszczach, z krzykiem pierzchnie każda paszcza!

## ŻABA

Warzy żaba smar, pełen smaru gar, z wnętrza gara bucha para, z pieca bucha żar, smar jest w garze, gar na żarze, wrze na żarze smar.

## Źródła:

M. Strzałkowska: Wierszyki łamiące języki, Warszawa 2006

E. Słodownik-Rycaj: Gry i zabawy językowe, Warszawa 2001

Maria Wilczkova, Zabawy ze słowem.

opracowała: Katarzyna Cieślak