

# ZABAWY NA ĆWICZENIE PAMIĘCI

## Rymowanko

Zabawa dla trochę starszych dzieci. Polega na rymowaniu słów do słowa podanego przez jedną z osób. Np. jedna z osób mówi: *tarka*. Kolejni uczestnicy zabawy wymieniają inne słowa np.: *barka, Warka, czarka*. Lub inne słowo: *góry*, a inni mówią: *dziury, mury, wióry* itp. Za każdy wyraz uczestnik zabawy dostaje 1 punkt. Wygrywa ten kto zbierze najwięcej punktów w całej zabawie.

## Mały poeta

Zabawa dla najmłodszych. Zabawa polega na szukaniu przez dziecko dźwięku mówionego do podanych przez dorosłą osobę słów sugerujących dźwięk (dobrze by było żeby się rymowały) np.:

muczy krówka – mu, mu, mu  
gwizdże ptaszek – fiu, fiu, fiu  
kapeć szura – szur, szur, szur,  
brzuszek burczy – bur, bur, bur  
koziół fika – fik, fik, fik  
a zegarek – cyk, cyk, cyk

Jeśli pewnego dźwięku dzieciak nie potrafi wypowiedzieć, należy mówić samemu, aby mogło zapamiętać na drugi raz.

## Sztuka zapamiętywania

Zabawa polega na wyszukaniu i wypowiedzeniu przez jedną z osób dziesięciu dowolnych słów, które wcześniej sobie zapisuje na kartce. Po zakończeniu kolejni uczestnicy mają zapisać na kartkach jak najwięcej zapamiętanych słów. Słowa nie powinny być wymieniane zbyt szybko. Za każde słowo uczestnik zabawy dostaje 1 punkt. Kolejne dziesięć słów może wymyślać następny uczestnik, a pozostali próbują je zapamiętać. Taki uczestnik, który w danej turze wymienia słowa może dostawać punkty za nie zapamiętane słowa przez nikogo. Mogą być one wymyślane w seriach po trzy, cztery czy pięć liter.

## Sztuka zapamiętywania 2

Innym typem wcześniejszej zabawy może być wypowiadanie zdania składającego się z dziesięciu wyrazów. Takie zdanie może uczestnik zabawy przeczytać np. trzy razy. Potem musi je powtórzyć. Jeśli nie powtórzy znów może przeczytać trzy razy itd. Wygrywa ten, który wypowie bezbłędnie podane zdanie w jak najkrótszym czasie. Oczywiście każdy z uczestników powtarza inne zdanie. Każdy z uczestników może przygotować zdanie dla siedzącej obok niego osoby.

## Wojsko dla najmłodszych

Jeden z uczestników (dorosły) wypowiada np. pięć komend do wykonania. Może to być:

- obróć się dookoła!
- pobiegnij do kuchni i z powrotem!
- krzyknij: Halo!
- podskocz!
- zapukaj w szafę!

Zadaniem dziecka po usłyszeniu wszystkich komend pod rząd jest wykonać je bezbłędnie. Za każdą bezbłędnie wykonaną serię komend można przewidzieć jakieś nagrody.