Pomoc psychologiczna, część III.

Szanowni Rodzice!

Kochane dzieciaki! ☺

Proponuję na kolejny czas Naszej rozłąki gry i zabawy. Zostańcie w domu!

GRY I ZABAWY INTEGRUJĄCO – SYNCHRONIZUJĄCE FUNKCJE PERCEPCYJNO - MOTORYCZNE.
 **1. ĆWICZENIA POCZUCIA STRON I ORIENTACJI W SCHEMACIE WŁASNEGO CIAŁA I OSÓB STOJĄCYCH NAPRZECIW.**
1. JA TAK, A WY TAK.
Dzieci stoją w półkolu. Prowadzący zapowiada grę: jeśli podniosę ramiona w górę - wszyscy kładą ręce na kolana, jeśli zegnę ręce w łokciach - wszyscy podnoszą ręce do góry, jeśli rozłożę w bok wszyscy zginają ręce w łokciach, jeśli wyciągnę ręce w przód wszyscy robią to samo. Kto się pomyli, odchodzi z gry.

2. KIPIĄCY CZAJNIK.
Wszyscy uczestnicy zabawy stają w szerokim kręgu. Każdy z nich kładzie lewą dłoń powyżej żołądka, prawą na czubku głowy. Na sygnał prowadzącego zabawę każdy zaczyna lewą dłonią gładzić żołądek ruchem kolistym, a prawą dłonią poklepywać się po głowie. Kto potrafi wykonać to zadanie ma dobrze rozwiniętą zdolność koordynacji ruchów.

3. JESTEM TWOIM ODBICIEM.
Dzieci stoją parami. W każdej parze są jedynki i dwójki. "Jedynki" wykonują różne ruchy, które naśladują "dwójki". Ruchy muszą być płynne i urozmaicone.

4. KAPRYŚNY KOLEGA.
Dwaj gracze siedzą zwróceni do siebie twarzami. Każdy z nich ma kapelusz. Prowadzący grę oznajmia, że gracz siedzący naprzeciwko niego musi wykonywać ruch przeciwny do tego jaki robi np. jeśli prowadzący siada gracz powinien stać, jeśli prowadzący zakłada kapelusz gracz powinien go zdjąć.
 **2. ĆWICZENIA POCZUCIA POŁOŻENIA W PRZESTRZENI.**
1.JAK TRAFIĆ DO CELU.
Uczestnicy zamykają oczy dłońmi. Prowadzący nadaje ciche sygnały, zmieniając dość często swoje miejsce. Dzieci spokojnie poruszają się zgodnie z kierunkiem, z którego dochodzi dźwięk. Wygrywa ten, kto złapie prowadzącego.

2. ŚLEPA BABKA.
Wybrane dziecko ma zawiązane oczy. Pozostałe dzieci rozbiegają się, a dziecko będące "ślepą babką" musi kogoś złapać. Po ubraniu musi rozpoznać, kogo złapał. Trafnie rozpoznany staje się "ślepą babką".

3. RUCH ULICZNY.
Dzieci tworzą koło, w ręku trzymając obręcz, która zastępuje im kierownicę. W środku koła stoi milicjant, który podaje konkretne informacje. Nieprawidłowo poruszających się zatrzymuje i porusza, na sygnał dzieci ruszają po kole naśladując pracę silnika. Sygnał w lewo oznacza zmianę kierunku, rozpostarte ręce oznaczają, że można poruszać się dowolnie.

4. ZIMNO - GORĄCO.
Rodzic pokazuje wybrany przedmiot dzieciom. Jedna osoba opuszcza pomieszczenie, w tym czasie wszyscy po cichu ustalają miejsce schowania tego przedmiotu. Dziecko, które wyszło z pomieszczenia zostaje zaproszone do powrotu i rozpoczyna szukanie. Gdy zbliża się do schowanego przedmiotu wszyscy wołają "ciepło - gorąco - ogień", w miarę oddalania się wołają: "chłodno - zimno - lód".

5. SLALOM SAMOCHODOWY.
Każde dziecko jest samochodem, który bierze udział w slalomie. Musi przejechać określoną trasę w jak najszybszym czasie, nie naruszając jej oznakowania. Prowadzący mierzy czas i sprawdza sposób poruszania się.

Zostańcie w domu i słuchajcie.

 Dzieciaki uwielbiają te bajki.

[**https://www.youtube.com/watch?v=UuvWpAIwCXg**](https://www.youtube.com/watch?v=UuvWpAIwCXg)

**Dużo zdrowia i cierpliwości.**

**Katarzyna Skorupska**