**Mini poradnik ucznia – ciąg dalszy.**

1. https//braingym.pl/zostanwdomu-i-trenuj-mozg
2. <https://www.youtube.com/watch?v=CHvG5O1SdTs>
3. <https://www.medme.pl/cogninet/trening_mozgu/cwiczenia_mozgu>

 **„Ćwiczenia rozwijające pamięć”.**

1. Wymyślanki – zabawa polega na wymyślaniu jak największej ilości słów, które muszą spełniać określone kryteria. Zabawa może trwać bardzo długo ze względu na różne swoje warianty, np. trzeba odnaleźć słowa rozpoczynające się na literę „k”, wymyślić słowa kończące się na „-ek” albo takie, które zawierają w środku literę „w”. Kto wymyśli najwięcej słów, ten wygrywa.
2. Prawidłowa kolejność – na początku układa się kilka przedmiotów z domu jeden obok drugiego, a następnie zakrywa wszystko jakimiś parawanem, np. ręcznikiem. Potem odkrywa się na kilka sekund przedmioty i prosi o zapamiętanie prawidłowej kolejności. Zasłania się eksponaty i prosi dzieci o zapisanie porządku przedmiotów na kartkach. Zabawa służy ćwiczeniu pamięci świeżej.
3. Odkryj zmianę – zabawa polega na tym, że dziecko wychodzi z pokoju, a pozostali uczestnicy zmieniają coś w wystroju miejsca, np. przesuwają doniczki kwiatków, chowają fotografie do szuflady itp. Można dokonać kilku zmian. Dziecko powraca i ma odkryć to, co uległo zmianie. Po odszukaniu wszystkich modyfikacji następuje zmiana ról. Teraz dziecko, które dokonywało zmiany, wychodzi z sali i ono będzie szukało modyfikacji wystroju miejsca.
4. Wyliczanki – [gry słowne](https://parenting.pl/zabawy-dydaktyczne-dla-dzieci), które polegają na tym, by wymyślić jak najwięcej możliwości rozwiązań i odpowiedzi na pytania, np. „Narzędzia pracy człowieka to…”, „Człowiek może podróżować (czym?)…”, „Człowiek może mieszkać w…” itp.
5. Wyspa pamięci – osoby siadają w kole i wymyślają kolejno, co zabrałyby ze sobą na bezludną wyspę. Każda następna osoba dokłada swój przedmiot, wymieniając wcześniej przedmioty, które wzięliby ze sobą jego poprzednicy, np. Kasia mówi: „Na bezludną wyspę wzięłabym mapę”, a kolejny, Piotrek, powtarza: „Kasia na bezludną wyspę weźmie mapę, a ja – lornetkę”. Kolejne dziecko musi powiedzieć: „Na bezludną wyspę Kasia zabierze mapę, Piotrek – lornetkę, a ja – koc” itd., aż do pierwszej „skuchy”, kiedy nie uda się wymienić poprawnie wszystkich wymienionych wcześniej rzeczy.
6. Skarbnica wiedzy – zabawa polega na tym, by wymienić jak najwięcej słów, spełniających określone wymogi, np. tylko białe rzeczy, tylko to, co fruwa itp.
7. Kto to taki? – zabawa rozwija pamięć wzrokową. Polega na tym, że dziecko odwraca się plecami, a reszta opisuje wygląd jednej, wybranej spośród siebie osoby. Zadaniem dziecka odkręconego plecami do pozostałych jest odgadnięcie, o kogo chodzi, kto jest opisywany.

Opracowała: Maria Zaremba - pedagog