



Партньори по проекта

BULGARIA - БЪЛГАРИЯ

Bulgarian Reading Association
Българска асоциация по четене
P. O. Box 205 - П.К. 205
1000 Sofia - 1000 София
Bulgaria - България
www.bulra.org

За контакт: ЛИДИЯ ДАЧКОВА
телефон: +359 2980 9740
e-mail: ldachkova@osi.bg

ROMANIA

Romanian Reading & Writing
for Critical Thinking Association
Str. Luceafărului 6/22
Cluj-Napoca 400 343
www.alsdgc.ro

Contact: Ariana Vacaretu
telefon: 0040 745 646004
e-mail: ariana.vacaretu@vimore.com

ESTONIA

Estonian Reading Association
Narva Str. 25
Tallinn 10120
www.lugemisyhing.ee

Contact: Klaire Sinisalu
Call: +372 623 2234

e-mail: klaire.sinisalu@mail.ee

WALES (Project Coordinator)

Cardiff Council
County Hall
Cardiff
CF10 4UW
www.cardiff.gov.uk

Contact: Ann Lock
call: +4429 2043 2709

e-mail: alock@cardiff.gov.uk



Да играем заедно игри за ума

Повече родители в подкрепа на
образованието

Възможност за родителите да влияят върху
качеството на образованието на децата в
училище и в общността



С подкрепата на Европейската комисия в
рамките на програма
"Сократ-Грундвиг"

Проект № 230170-ср-1-2006-1-uk-Grundtvig-G1

Брошурата отразява само гледните точки на авторите и комисията не е отговорна за използването на включената информация

Тази книжка за самопомощ е разработена от родители за родители, техните деца и българският екип по проекта с подкрепата на останалите партньорски организации

Защо точно игри за ума?

Знаейки, че семейството е първият учител на детето, който формира нагласата му за учене, ние решихме да предложим на членовете на семейството да играят заедно игри за ума.

Подкрепяни от родителите си, децата ще се научат как да решават проблеми, да общуват по-успешно. Така ще развият собствените си мисловни и учебни компетенции.

Посредством участието си в забавни семейни дейности, родителите от една страна ще повишат образователния успех на цялото семейство. От друга, децата им ще придобият повече знание, като ще осигурят не само индивидуалното им развитие, но и ще подпомогнат и развитието им в училище.

★ Научи повече...

★ Играй повече с мама, татко, баба, дядо

★ Радвай се на игрите за ума заедно с цялото семейство

"Хайде да ги имитираме":

Участниците са подредени в кръг. Водещият разказва история, включваща имената на различните животни. Децата трябва да имитират звуците, които издават съответните животни като същевременно имитират и характерните за тях движения. Водещият може да спомене и дума, която е близка по звучене до името на животното. Участниците, които реагират на тези подвеждащи думи, "изгарят".

Цели: Познаване за различните животни.

"Какво работя?"

Участниците застават в полукръг. Един от тях ще познава и той се отдалечава на известно разстояние от групата. Всеки от участниците намисля професия, която трябва да опише със съответните характерни за тази професия движения. Този, който познава, се връща обратно при групата и се опитва да отгатне професиите, които са избрали останалите участници.

Цели: познание за различните професии.

"Кой знае повече?"

Участниците се събират в кръг около водещия. Той държи в ръцете си карти, на които са нарисувани различни обекти. Броят на картинките съответства на броя на децата. Всеки участник изтегля карта с нарисувана картинка и я показва на останалите и разказва всичко, което знае за нарисуваното животно, растение или машина.

Цели: Познаване за различните животни, растения, машини.

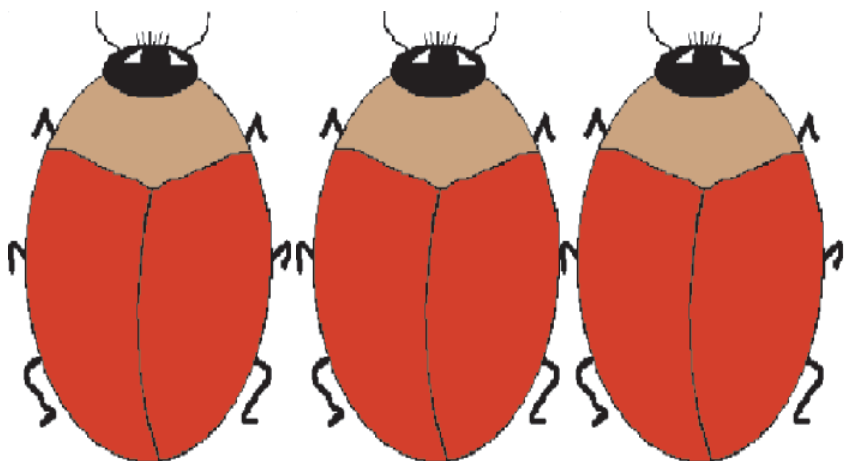
"Игра с калинки"

Участниците се редуват да хвърлят зарчето. Ако например им се падне шестлица, трябва да извикат силно "ШЕСТ!"

Могат да сложат 6 жетона върху първото си картонче-калинка. (Насърчете броенето на глас по време на играта). Децата се редуват докато първото дете завърши и трите картончета-калинки като им сложи 8 точки и извика на глас "Калинке, калинке, отлети си у дома". Победител е това дете, кето първо завърши и трите картончета-калинки.

Материали: зарче, картонче под формата на калинка (вж. долу) и няколко жетона (по възможност черни) за всеки играч.

Картонче-калинка



"Държави, градове, реки, планини, растения, животни, имена"

Цели: проверка на знание, възможно най-бързото му използване, научаване на честна игра, научаване и как да умееш да губиш.

Приятна игра за семейните вечери

Брой участници: минимум 2.

примерна табличка



Държава	Град	Животно	Растение	Река	Планина	Име	Точки

Всеки участник рисува таблица, съдържаща 8 колонки като озаглавява всяка колонка. Един от участниците казва на ум буквите от азбуката, докато някой от останалите не му каже "СТОП!". Той казва на глас буквата, до която е стигнал. Всички участници трябва да напишат в съответната колонка дума, която да започва с тази буква. Първият, който приключи писането казва "СПРЕТЕ ДА ТИШЕТЕ"! Всички преброяват резултата си:

- 5 точки се дават на тези, които са написали еднакви думи
- 10 точки за всяка нова различна дума.
- 20 точки за тези, които нямат една повтаряща се дума с останалите.

Победител е този с най-добър резултат.

Играта е принос от партньорите ни от Румъния

“Познай кой е героят?”

Едно от децата излиза от стаята.
Останалите избират един литературен герой.
Детето се връща обратно в стаята и един от останалите участници описва героя.
Детето трябва да познае кой е той, кое е литературното произведение, автора и името на някой от другите герои от същата книга.

Цели: Познавания и умения за разпознаване на литературен герой.

“Познай кой е героят?”

Едно от децата излиза от стаята.
Останалите избират един литературен герой.
Детето се връща обратно в стаята и един от останалите участници описва героя.
Детето трябва да познае кой е той, кое е литературното произведение, автора и името на някой от другите герои от същата книга.

Цели: Познавания и умения за разпознаване на литературен герой.

“Честен отговор”

Участниците образуват кръг. Водещият Застава по средата, държейки топка.
След това я хвърля, произнасяйки част от дума. Участникът, който хване топката, трябва да довърши думата и да върне обратно топката, казвайки съответния отговор.

Цели: Познавание за думите и тяхната подредба.

“Честен отговор”

Участниците образуват кръг. Водещият Застава по средата, държейки топка.
След това я хвърля, произнасяйки част от дума. Участникът, който хване топката, трябва да довърши думата и да върне обратно топката, казвайки съответния отговор.

Цели: Познавание за думите и тяхната подредба.

“Една логическа история”

Всеки от участниците има лист хартия, молив или химикалка. Водещият диктува 15-20 свързани логически думи и/или термини. Целта на играта е в рамките на 10-15 минути всеки да състави текст с думите, които са му продиктувани.

Цели: познание как се съставя логически свързан текст.

“Една логическа история”

Всеки от участниците има лист хартия, молив или химикалка. Водещият диктува 15-20 свързани логически думи и/или термини. Целта на играта е в рамките на 10-15 минути всеки да състави текст с думите, които са му продиктувани.

Цели: познание как се съставя логически свързан текст.

“Развален телефон”

Първият играч прошепва на ухото на детето до него някаква дума. След това Всеки по ред прошепва на ухо на човека до него това, което е разбрал от предишния играч. Победител е този, който успее да отгатне коя е била думата в началото.

Цели: повишаване на вниманието, поднасяне на информация чрез шепот.
Брой участници: минимум 4.

“Развален телефон”

Първият играч прошепва на ухото на детето до него някаква дума. След това Всеки по ред прошепва на ухо на човека до него това, което е разбрал от предишния играч. Победител е този, който успее да отгатне коя е била думата в началото.

Цели: повишаване на вниманието, поднасяне на информация чрез шепот.
Брой участници: минимум 4.

Играта е принос от партньорите ни от Румъния

Играта е принос от партньорите ни от Румъния