



Zabawa ukierunkowana na rozwijanie myślenia twórczego „Sklep dziwności”

1. Odbiorcy: uczniowie klasy II

2. Cele ćwiczenia:

- Rozwijanie myślenia twórczego
- Usprawnianie umiejętności koncentracji uwagi.

3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: brak.

4. Przebieg ćwiczenia:

Uczniowie siedzą w kręgu. Troje dzieci wychodzi na chwilę z klasy i ustala za drzwiami zasadę, według której sprzedawane będą towary w „Sklepie dziwności”. Przykładowa zasada: nazwy towarów powinny mieć trzy sylaby. Uczniowie kolejno wypowiadają się:

- W „Sklepie dziwności” kupiłem ... (wskazują konkretny towar).

Uczniowie, którzy znają zasadę, odpowiadają im: *Tak, kupiłeś* lub *Nie, nie kupiłeś*. Te osoby, które ustaliły daną zasadę, konstruują swoje wypowiedzi tak, aby zawsze były zgodne z kluczem (daje to pozostałym osobom szansę na rozpoznanie reguły).

5. Obszar podstawy programowej: edukacja polonistyczna, edukacja matematyczna.

6. Zakres modyfikacji:

Przykładowe inne zasady:

- nazwy towarów rozpoczynają się i kończą na tę samą literę,
- nazwy towarów są rodzaju żeńskiego,
- towary należą do kategorii artykułów spożywczych.