**ZABAWY KREATYWNE**

1. Przesypywanie ziaren – zabawa pobudza zmysł dotyku i propriocepcji. Powstała na bazie propozycji pedagogiki [Marii Montessori](https://parenting.pl/metoda-montessori). Do zabawy potrzeba różnego rodzaju ziaren, najlepiej o różnych kolorach i wielkości (czerwona fasola, groch, soczewica, wyłuskany słonecznik itp.), oraz rozmaitych pojemników, np. słoików, kubeczków, butelek. Dziecko otrzymuje wszystkie potrzebne akcesoria i zaczyna działać. Nie potrzeba nawet specjalnej instrukcji – uczeń, wykorzystując swoją wyobraźnię, będzie wiedział, co zrobić z ziarenkami i pojemnikami. Przesypywanie ziaren, segregowanie, konieczność chwytania drobnych elementów ćwiczy u dziecka [zdolności manualne](https://parenting.pl/zdolnosci-manualne) i koordynację wzrokowo-ruchową.
2. List do siebie – propozycja zabawy dla starszych dzieci, w wieku szkolnym, które potrafią już pisać. By napisać list do siebie samego, potrzeba tylko kartki i czegoś do [pisania](https://parenting.pl/nauka-pisania-dla-dzieci) – niewiele. Zabawa nie tylko rozwija wyobraźnię, ale także stanowi pamiątkę na przyszłość i ćwiczy precyzję wypowiadania się oraz styl pisarski. W dobie komputeryzacji pisanie listów wydaje się jakimś archaizmem, zamierzchłą przeszłością. Na czym dokładnie polega zabawa? Na tym, by napisać list do siebie jako do osoby dorosłej. Dziecko pisze z własnej perspektywy – może opisać, jak się czuje, jaki ma pokój, jakie są jego ulubione [zabawki](https://parenting.pl/zabawki-edukacyjne-dla-dzieci), jakie zapachy i smaki lubi najbardziej. Może opisać swoje [relacje z rodzicami](https://parenting.pl/relacje-dzieci-z-rodzicami) i rodzeństwem, opisać bieżące sprawy, najlepszych przyjaciół ze szkoły, napisać, o czym marzy i kim chce zostać w przyszłości. W życiu dorosłym na podstawie listu będzie można zweryfikować, które z marzeń udało się zrealizować.
3. Abecadłowy autobus – zabawa pobudza wyobraźnię, rozwija umiejętności werbalne, poszerza wiedzę o świecie. Nie potrzeba do tej zabawy niczego oprócz chwili wolnego czasu i fantazji. Gra polega na tym, by dziecko wymyśliło tożsamość pasażerów np. autobusu, z tym że każdy nowy pasażer powinien reprezentować kolejną literę alfabetu, np.: Alicja Aksamitna, zawód: aktorka, jedzie do Ameryki, by odwiedzić ciotkę Ambrozję, pasażer drugi – Bolesław Bokobrody, zawód: bandyta, jedzie do Belgii okraść bank itd.