Chwila dla rodzica

Bajkolory do opowieści „Drzwi, których wczoraj nie było".

Bajkolor zaprasza dziecko do współtworzenia opowieści. Gotowy fragment daje punkt wyjścia, a znaczna część kartki pozostaje pusta. Dziecko może kolorować, dorysowywać, opowiadać albo pokazać pomysł gestem. Nie ma wzoru do skopiowania ani jednej poprawnej odpowiedzi.

To propozycja wspólnej zabawy dla dzieci w wieku około 4–8 lat z dorosłym. Młodsze dziecko może zostawiać ślady kredką i dyktować opowieść; starsze może dopisać dialog albo zmienić zadanie po swojemu. Nie trzeba ukończyć całej karty.

Karty nie służą do oceniania ani diagnozowania dziecka. Nie obiecujemy tu efektów rozwojowych po określonej liczbie zabaw — chodzi o wspólnie spędzoną chwilę i własny pomysł dziecka.

Podpowiedzi do poszczególnych kart

Drzwi do Twojej opowieści

> Zapytaj „Co chcesz mi pokazać?" zamiast odgadywać znaczenie obrazka. Możesz zapisać słowa dziecka na odwrocie. Nie wymagaj odtwarzania lasu z bajki.

Podczas tej zabawy możecie: wymyślanie i podejmowanie decyzji; opowiadanie i różnorodne ruchy kredką.

Jedna mapa, dwa pomysły

> Najpierw ustalcie, gdzie każde z Was chce rysować. Pytaj o zgodę przed zmienianiem pomysłu dziecka. Współpraca może również oznaczać dwie osobne części jednej mapy; nie trzeba rysować na zmianę, jeśli to przeszkadza.

Podczas tej zabawy możecie: uzgadnianie i słuchanie; czekanie na odpowiedź i wspólne opowiadanie.

Dokąd prowadzą trzy ślady?

> Dziecko samo wybiera kolejność i może ominąć symbol. Spróbujcie powtórzyć wymyślony gest albo stworzyć krótką sekwencję. Można poruszać palcami, dłonią lub całym ciałem, siedząc albo stojąc w wolnym miejscu. Bez wyścigu i sprawdzania wyniku.

Podczas tej zabawy możecie: prowadzenie linii i wymyślanie kolejności; przekładanie pomysłu z rysunku na ruch.

Zegar dobrych chwil

> Zapytaj „Którą z tych chwil moglibyśmy podarować sobie dzisiaj?". Wspólnie wybierzcie coś możliwego do zrobienia, choćby przeczytanie strony albo popatrzenie przez okno. Jeśli dziś nie ma na to przestrzeni, ustalcie inny moment bez obietnicy, której nie możecie spełnić. Dziecko może narysować znak, zostawić kolorowy ślad albo podyktować pomysł. Puste pole może poczekać. Nie wymagaj rysowania trzech scen ani wyjaśniania każdego koloru.

Podczas tej zabawy możecie: wyrażanie swoich upodobań i słuchanie drugiej osoby; wybieranie wspólnego działania i rysowanie własnych symboli.

Zatrzymajcie na chwilę kredki. Jeśli dziecko ma ochotę, posłuchaj, co wydarzyło się na jego kartce. Możesz zapisać na odwrocie jego słowa — kiedyś miło będzie do nich wrócić.

Po zabawie wystarczy jedno opcjonalne pytanie: „Co dziś wymyśliliście razem?". Wartością jest także własny pomysł, wspólna rozmowa albo umiejętność powiedzenia „na dziś wystarczy".