

AHOJ WISŁO - ROZMOWY I ZABAWY BABĆ I DZIADKÓW Z WNUKAMI



1. ROZMOWA: które nadwiślańskie miejsca dziadkowie pamiętają ze swojego dzieciństwa.
2. ROZMOWA: opowieść dziadków, o tym, jak kiedyś wyglądały nadwiślańskie okolice, jak się zmieniły (m.in. o tym, ile było kiedyś mostów, jak wyglądały bulwary wiślane, jak w ich młodszych latach warszawiacy spędzali czas nad Wisłą; czym był Stadion Dziesięciolecia, co się zmieniło na lepsze, a co na gorsze).
3. ROZMOWA: wspólne wybranie miejsca, które jako pierwsze odwiedzą razem, gdy się spotkają.
4. ZABAWA W SZUKANIE UKRYTYCH RYSUNKÓW NA MAPIE "AHOJ WISŁO": dziadkowie proszą o odnalezienie wybranego rysunku na mapie (np. ważki, bobra). Wnuczkowie mają 30 sekund na jego znalezienie. Potem zamieniają się rolami. Przed zabawą umawiają się na konkretną ilość rund. Wygrywa ten, kto w wyznaczonym czasie znalazł więcej rysunków.
5. ZABAWA W ZGADNIJ O CZYM MYŚLĘ: dziadkowie wybierają jakiś rysunek z mapy "Ahoj Wisło" (zapisują na kartce nazwę lub stawiają przy tym rysunku kropkę), a wnuczkowie muszą zgadnąć, co to za obiekt. Mogą zadawać jedynie pytania, na które odpowiedź brzmi - "tak" lub "nie". Następnie zamieniają się rolami.
6. ZABAWA W TWORZENIE SŁÓW: wspólne szukanie słów, które można utworzyć z wyrazów: "AHOJ WISŁO".
7. ZABAWA W PROJEKTOWANIE STATKU: wspólne projektowanie statku (rysunek lub inna forma artystyczna): jak statek wygląda, ile ma żagli, jaką ma banderę, jak się nazywa, skąd i dokąd płynie? Po zaprojektowaniu statku można snuć dalszą opowieść o wyprawie Wisłą w poszukiwaniu ukrytych skarbów lub tajemniczych zwierząt.
8. ZABAWA W FOTOREPORTERA: dziadkowie proszą wnuczka o zrobienie fotorelacji z wyprawy nad Wisłę. Po wyprawie wnuczkowie przesyłają dziadkom zdjęcia i opowiadają o odwiedzonych miejscach.
9. WSPÓLNE ZABAWY Z ZESZYTEM KREATYWNYM "AHOJ WISŁO".

MAPA "AHOJ WISŁO" DO ŚCIAĞNIĘCIA TUTAJ: WWW.AHOJWISLO.PL/MAPA

