ZABAWA: Odpowiadam: lewa górna

Co będzie potrzebne?
- Wygodna przestrzeń.
- Dodatkowo, przy modyfikacjach, karteczki typu post-it (samoprzylepne) z nazwami prostych do narysowania elementów – miś, koło, dom, drzewo itp.

Liczba uczestników: minimum 2 osoby.

Potrzebny czas: minimum 15 minut, maksymalnie – według uznania i zgodnie z potrzebami wszystkich uczestników zabawy.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?
- Szybkie i precyzyjne określanie kierunków – przydaje się nie tylko w językach programowania, gdzie orientacja w przestrzeni stanowi podstawowy punkt odniesienia, ale także w codziennym życiu wiedza, która strona jest prawa, a która lewa, ułatwia nam funkcjonowanie.

Opis zabawy, instrukcja:
Czy znacie zabawę **Masuję, masuję, którym palcem ukłuję?** Na pewno znają ją dzieci. Zapraszamy was do tej aktywności, ale w nieco zmienionej formie.

Jedna osoba siada za plecami drugiej i wykonuje na jej plecach kilka kolistych ruchów ręką, wypowiadając w tym czasie lekko zmodyfikowane słowa ww. zabawy. W nowej wersji brzmiałoby to tak: „Masuję, masuję, gdzie cię ukłuję?". W tym momencie należy dotknąć palcem w wybraną część pleców osoby siedzącej przed nami. Osoba dotknięta musi jak najszybciej odpowiedzieć, gdzie została „ukłuta" poprzez nazwanie odpowiedniej części pleców: „prawa dolna, lewa górna" itp. Można wprowadzić także środek pleców albo zakodować nazwy części pleców na kolory, liczby lub słowa i posługiwać się nimi w dalszych rundach zabawy. Np. prawa górna część pleców będzie kolorem zielonym, a w innym wariancie lewa dolna część będzie nazwą wybranego zwierzęcia.

Jeśli w zabawie uczestniczy trzeci uczestnik, może on zostać obserwatorem lub sędzią w zabawie – może odmierzać czas na udzielenie odpowiedzi, np. 3 sekundy.

Możliwe modyfikacje:
Osoba „masująca" może także po prostu rysować palcem na plecach osoby przed sobą. Zadaniem osoby „masowanej" jest odwzorowanie na kartce rysunku, który powstaje na jej plecach. W tym miejscu potrzebne będą wcześniej wymienione karteczki z nazwami lub rysunkami prostych przedmiotów czy zwierząt, z których będziecie losować swoje zadania. Spróbujcie z trudniejszymi elementami i podzielcie rysowanie na kolejne etapy. Stopień trudności w zabawie należy dopasować do wieku dziecka/dzieci. Kiedy częściej bawimy się w **Odpowiadam: lewa górna,** warto pomyśleć o zwiększaniu poziomu zaawansowania, aby dziecko za każdym razem szlifowało umiejętność szybkiego i precyzyjnego określania kierunków.

O czym warto pamiętać?
Odpowiadam: lewa górna to wciągająca i zabawna aktywność, która ćwiczy myślenie programistyczne, bazując na ćwiczeniu umiejętności określania kierunków. Umiejętność, z którą najmłodsze dzieci często mają problem. Zabawa, ze względu na fakt, iż nie wymaga żadnych przygotowań i żadnych narzędzi, jest idealna do zabawy w domu. Należy tylko uważać na osoby, które mają silne łaskotki.

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Ministerstwo Cyfryzacji
NASK
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego