

# Wariactwo



## Cel główny:

Celem zajęć jest rozwój poznawczy dziecka.



## Cel szczegółowy:

Zadanie rozwija myślenie abstrakcyjne u dzieci.



## Co będzie potrzebne?

kartka/tablica,  
długopis/kreda

## CO DALEJ?

### Wprowadzenie:

Gra jest w istocie burzą mózgow w najswobodniejszej i najzabawniejszej wersji: wszystko jest możliwe. Im bardziej szalone pomysły, tym lepiej. Sesja powinna być szybka, dzika, głośna i krótka. Pomysły mogą mieć formę pytań (wzbudzanych pierwotnym pytaniem-tematem). W rezultacie pomysły sypią się jak grad, każdy z pomysłodawców i kolegów, zachęcają do rozwinięcia, poprawienia zgłoszeń przeciwnych.

1. Prowadzący stawia hipotezę np., że uczeni wyhodowali pomidory wielkie jak piłki do koszykówki.
2. Prowadzący prosi, żeby dzieci, zachowując reguły burzy mózgow, zgłaszali pomysły dotyczące skutków wynalazku i pytania, jakie im w związku z tym przychodzą do głowy. Mogłyby być takie:
  - Drewniane tyczki ogrodowe trzeba będzie zastąpić stalowymi rurami.
  - Większe będą musiały być kromki chleba.
  - Czy jest to teoretycznie możliwe?
  - Tańszy będzie keczup.
  - Czy da się powiększyć wszystkie jarzyny i owoce?
  - Już nigdy nie będę mógł rzucić pomidorem w brata.
3. Ewentualne tematy: zasoby wody bardzo się skurczyły, są ludzie, którzy potrafią wskrzesić dinozaury, ogromny komputer ożywa, nagle wszyscy ludzie tracą mowę, itp.