

Melatih Anak Dengan Alat Permainan Edukatif

Ditulis tanggal : 19 Agustus 2009 | Pukul : 14:43:18

Sebelum menyodorkan satu Mainan Edukasi pada si kecil, contohkan dahulu bagaimana cara memainkannya. Asal tahu saja, Mainan Edukasi berbeda dari mainan pada umumnya yang lebih mudah dipahami anak. Mobil-mobilan, contohnya, hanya tinggal digeser-geser, didorong atau ditarik, mungkin si kecil sudah bisa asyik memainkannya. Namun, pada Alat

Permainan Edukatif dibutuhkan cara tertentu untuk bisa mendapatkan asyiknya. Pasel misalnya harus disusun dan disesuaikan keping-kepingnya. Untuk itulah perlu ada arahan dari orang dewasa. Demikian pula dengan permainan palu yang kelihatannya simpel bagi orang dewasa tapi belum tentu bagi si kecil. Perlu penjelasan lebih dulu mengenai cara memalu untuk memasang “paku” dan mencopotnya kembali.

Beberapa anak mungkin saja dapat bermain tanpa perlu pengarahan terlebih dulu. Tapi jangan lupa, kemampuan setiap anak berbeda-beda. Ada yang cepat memahami kesalahannya dan cepat menganalisa, tetapi ada juga yang biasa-biasa saja, bahkan lambat. Bila si kecil termasuk lambat dan tidak mendapat pengarahan, maka bisa-bisa Alat Permainan Edukatif tersebut hanya akan dibuangnya karena dianggap tidak menarik.

Satu hal penting, saat mengarahkan anak, jangan mengharuskan ia melakukan persis sama seperti yang sudah kita contohkan. Berikan kebebasan padanya untuk melakukan sesuai dengan keinginannya. Contoh, saat kita membangun rumah-rumahan dari Mainan Kayu, biarkan ia membuat mobil-mobilan dari Mainan Kayu yang sama.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 1 TAHUN:

- Permainan memasukkan benda ke dalam wadah atau menumpuk benda (seperti gelas plastik air mineral), sangat cocok bagi anak satu tahunan.
- Setelah itu si kecil bisa ditawarkan mainan single puzzle, yaitu mainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometris, seperti segitiga, segiempat dan lingkaran/Permainan Edukatif. Lalu si kecil diminta memasukkan benda-benda yang sesuai pada lubangnya. Namun, kita belum bisa menuntutnya untuk memasukkan setiap bentuk sampai selesai, melainkan harus satu per satu. Berikan ia bentuk segitiga dulu lalu arahkan tangannya untuk memasukkan ke lubang yang berbentuk sama dengan arah yang tepat, misalnya. Ajak si kecil untuk melakukan tuang-menuang air dari wadah yang lebih kecil ke wadah yang lebih besar. Dengan begitu anak tahu bahwa air dari wadah yang lebih kecil bisa tertampung dalam wadah yang lebih besar/Alat Mainan. Permainan serupa dengan menunjukkan bahwa benda yang lebih kecil bisa masuk ke dalam wadah yang lebih besar juga bisa dilakukan.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2 TAHUN:

Pasel berbentuk rumah-rumahan/Permainan Edukatif, buah atau binatang dengan 2-3 pecahan. Untuk menyusun pasel tersebut tentu dibutuhkan keterampilan sehingga anak akan dirangsang untuk mengembangkan kemampuannya/Alat Mainan.

CONTOH PERMAINAN UNTUK ANAK 2,5-3 TAHUN:

- Bila sebelumnya pasel yang diberikan hanya terdiri atas beberapa keping saja, kini tingkatkan dengan pasel yang memiliki lebih banyak keping.
- Alat Permainan rancang bangun juga sudah bisa diberikan untuk merangsang koordinasi motoriknya. Anak sudah bisa membuat susunan bangunan ke atas sambil mengimajinasikan bentuk apa yang sedang dibuatnya meskipun masih belum terbentuk jelas. Ketika anak mampu bermain rancang bangun, pujilah apa yang sudah dihasilkannya. Meskipun bentuknya hanya berupa susunan balok yang tidak beraturan, kita tetap harus memberikan apresiasi agar anak merasa dihargai. Hindari sikap mencemooh yang akan memerosotkan motivasinya dalam berkreasi.

Sumber: keluargasehat.wordpress.com