

Adam Jaworski

wychowawca świetlicy szkolnej

Szkoły Podstawowej nr 32 im. Armii Krajowej w Toruniu

Przedstawiam propozycje **zabaw integracyjnych**, które nie wymagają wykorzystania specjalnych materiałów, przestronnej sali, dużej ilości czasu oraz określonych umiejętności dzieci. Zabawy są łatwe do przeprowadzenia, mają **jasne reguły** i mogą być przeprowadzone praktycznie **w każdej grupie wiekowej**. Dodatkowo mogą być modyfikowane przez nauczyciela oraz dzieci. Bardzo dobrze sprawdzają się jako **zabawy integracyjne i aktywizujące**, ponieważ wymagają zaangażowania wszystkich osób, które biorą udział w poszczególnych zabawach.

ZABAWA 1. DYRYGENT

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel wyznacza osobę, która opuszcza na chwilę krąg. Następnie nauczyciel wyznacza osobę, która jest dyrygentem. Zadaniem dyrygenta jest wykonywać gesty, które reszta grupy będzie naśladować. Dyrygent zaczyna grać, a grupa naśladować jego gesty. W tym czasie wchodzi osoba, która opuściła krąg. Jej zadaniem jest odgadnąć kto jest dyrygentem.

ZABAWA 2. PAJĄK I MUCHY

Wśród dzieci wybierane jest jedno, które jest pająkiem. Pozostałe to muchy. Muchy biegają po dywanie machając rękami i bzycząc. Pająk siedzi cicho i patrzy w okno. Nagle pająk mówi: Raz, dwa, trzy pająk patrzy! Na to hasło muchy muszą znieruchomieć. Pająk zaczyna chodzić pomiędzy muchami i obserwuje. Jeśli jakieś dziecko się poruszy lub wyda dźwięk idzie z pająkiem do okna, czyli do umownej sieci. Zabawa toczy się tak długo aż zostanie tylko jedna mucha. W następnej kolejce ona zostaje nowym pająkiem.

ZABAWA 3. JEŻ

Dzieci siadają w kręgu na dywanie i nauczyciel wybiera spośród nich jeża, który wchodzi do środka koła. Wszystkie dzieci wypowiadają słowa: „**Na dywanie siedzi jeż, Co on robi to my też**”. Po tych słowach, wybrany jeż wykonuje ruch, który naśladowują pozostałe dzieci. Może to być ruch dłonią, przysiady, gesty, skoki, itp. Następnie dzieci powtarzają dalej słowa wierszyka: „**My lubimy bardzo jeże, Niech innego nam wybierze**”. Po tych słowach jeż

odpowiada: „**Ja jestem jeż lubię np. Olę też**”. Wymienia imię dziecka, które najbardziej starannie (jego zdaniem) go naśladowało. Wskazane dziecko zostaje nowym jeżem.

ZABAWA 4. OCZKO

Dzieci siedzą lub stoją w kręgu. Nauczyciel wyznacza osobę, która wychodzi na chwilę z kręgu. Nauczyciel wyznacza kolejną osobę, która będzie tzw. „usypiaczem”. Zadaniem „usypiacza” jest dyskretnie mrugać do osób, które tworzą krąg, aby je uśpić. Osoba, w stronę której „usypiacz” mrugnie umownie zasypia, czyli zamyka oczy i pochyla głowę. Zadaniem osoby, która wyszła jest odgadnięcie kim jest osoba, która usypia inne dzieci. Zabawa zaczyna się w momencie, kiedy osoba odgadująca powróci do środka kręgu.

ZABAWA 5. ZAMIANA MIEJSC

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel wyznacza osobę, która opuszcza na chwilę krąg. Spośród osób siedzących w kręgu wyznacza dwie osoby, które zamieniają się miejscami. Osoba, która opuściła krąg wraca do środka koła i stara się wskazać osoby, które przed chwilą zmieniły swoje miejsca.

ZABAWA 6. KALAMBURY

Nauczyciel wybiera kategorię (np. zwierzę, roślina, zawód, itp.), a następnie stara pokazać się za pomocą gestów wybrane przez siebie hasło. Zadaniem dzieci jest odgadnąć co nauczyciel pokazuje. Osoba, która najszybciej odgadnie hasło zostaje nowym „aktorem” i pokazuje wybrane przez siebie hasło.

Bibliografia:

1. *Baw się razem z nami : scenariusze zabaw integracyjnych*, red. Katarzyna Kadziłowska, Włocławek, 2003;
2. *Świetlicowe zajęcia*, tom 1 i 2, red. Barbara Bleja-Sosna, Toruń 2005;
3. *Inscenizacje. Zabawy ruchowe dla klas I-III*, red. Grażyna Kamińska-Sawicka, Warszawa, 2000;
4. Penny Warner, *Gry i zabawy dla dzieci. Setki pomysłów na udane przyjęcie dla dzieci w wieku 2-12 lat*, Kraków 2008.