Propozycje gier i zabaw dla dzieci

· Poziom trudności i długość zabawy należy dostosować do możliwości danej grupy.
· Gry i zabawy stanowią jedynie inspirację, każdy nauczyciel może modyfikować je według swoich i grupy potrzeb.
· Uczniowie mogą i powinni być współtwórcami zabaw.
· Zabawa powinna odzwierciedlać zainteresowania dzieci.
· Zabawę powinna cechować dobrowolność udziału w zabawie.

Potrzebne materiały

Instrumenty muzyczne, płyty CD z nagraniami + magnetofon, chusta animacyjna, tunele, kręgle, puszka,

1) Zabawa „Kierunki świata” z tunelami animacyjnymi.

Dwa tunele układamy tak, aby symbolizowały główne kierunki świata Wschód, Zachód, Północ, Południe. Tunele trzymają dzieci, które po pewnym czasie zmieniamy, gdyż chcą uczestniczyć w zabawie. Dzieci ustawiają się przed tunelami i wydajemy im polecenie np.: Wchodzisz do tunelu od strony północnej, inne dziecko wchodzi od strony wschodniej itd. Można wcześniej przygotować losy z poleceniami.

2) Zabawa „Haczi – paczi”

Dzieci siadają w kręgu na krzesełkach, a jedno dziecko jest bez krzesełka i stoi odwrócone tyłem do dzieci, poza kręgiem. Z chwilą rozpoczęcia zabawy, nauczyciel prosi dzieci o zasłonięcie oczu. W tym czasie przemierza cały okrąg, dotykając jedno dziecko w kark/w plecy/ramię co oznacza, że ta osoba jest Haczi – paczi i pewnym momencie posłuży się takim hasłem. Gdy nauczyciel wyznaczył dyskretnie osobę Haczi – paczi, zaprasza dziecko stojące na zewnątrz kręgu do środka. Ustalamy również z dziećmi, jakim hasłem się posługujemy np.: grę zaczynamy od 0 i każda następna osoba mówi liczbę o 100 większą, o 50, czy tez mówimy wyrazy na „g”, czy wyrazy w których występuje „ó”, bądź nazwy miast w Polsce albo trudniejsze zadanie zaczynamy od godziny 8.00 i dodajemy 15 minut. Osoba, która weszła do środka ma za zadanie powiedzieć coś miłego i podać rękę dzieciom siedzącym w kręgu np.; Jak pani pięknie wygląda – odpowiedź 8.15, następna osoba powie 8.30, następna 8.45 itd., gdy osoba prowadząca poda rękę osobie, która jest Haczi – paczi ta wypowiada słowa HACZI PACZI i zrywa się z miejsca i pozostali uczestnicy również, zajmując inne miejsca. Osoba , która nie znalazła miejsca, odchodzi na bok i czeka, aż nauczyciel wyznaczy osobę, która będzie Haczi – paczi. I powtarzamy proces.

3) Zabawa Puszka Pandory

Dzieci stoją w kręgu, jedno trzyma puszkę z zadaniami (wcześniej możemy wyjaśnić, skąd wzięła się nazwa „puszka Pandory”). W czasie grania muzyki podajemy sobie puszkę. Gdy prowadzący przerwie muzykę, osoba trzymająca puszkę wyciąga z niej los i wykonuje podane zadanie np. : zrób 10 przysiadów, podskocz 10 razy na prawej nodze, podskocz 10 razy na lewej nodze, wymień nazwy 5 zielonych warzyw, , wymień nazwy 4 krajowych owoców,
skacz na jednej nodze do łazienki i wróć do nas również na jednej nodze, wymień dni tygodnia wspak (zaczynasz od niedzieli), wymień nazwy 5 zwierząt, zrób 8 przysiadów, 3 razy obróć się wokół własnej osi, wymień 3 składniki, które są kwaśne, klaśnij 10 razy, powiedz coś miłego sąsiadowi po Twojej prawej stronie, podskocz 3 razy.

4) Rytmiczne krzesełka.

Ustawiamy 4 krzesełka i prosimy troje dzieci, żeby zajęły na nich miejsca. Jedno krzesło jest wolne, co oznacza pauzę ćwierćnutową. Pozostałe dzieci siadają naprzeciwko rytmicznych krzesełek i wystukują rytm. Oczywiście 4 krzesełka oznaczają takt na 4. Przykładowo dzieci siedzą tak;
1,2,3 i puste krzesło, a więc klaszczemy, czy lepiej gramy na instrumentach;
1,2,3 sza – w tym czasie, gdy kończymy wystukiwać rytm, dzieci powinny zmienić miejsca i usiąść np. tak: 1, sza, 3, 4 i pozostałe dzieci stukają, klaszczą 1, cisza 3, 4, i ponownie gdy kończymy takt, dzieci przesiadają się. Zabawa wymaga powtórzeń i ćwiczeń.

5) Zabawa „Dyrygent”

Jeden z uczestników zabawy wychodzi na zewnątrz klasy i czeka na wezwanie „Prosimy”. W tym czasie jedno z dzieci jest mianowane dyrygentem tzn., że przybiera różne pozy, wydaje różne dźwięki, a pozostałe dzieci naśladują jego ruchy tak, aby go nie zdemaskować. Zadaniem osoby zza drzwi jest wskazanie, kto jest dyrygentem. Ma trzy możliwości, jeżeli nie wskaże dyrygenta, nauczyciel wskazuje następna osobę, która wyjdzie na zewnątrz sali i będzie zgadywać, kto jest dyrygentem.

6) Zabawa ruchowa Kulig do utworu Leopolda Mozarta Pt: „Sanna”

Dzieci ustawiają się czwórkami, ale tak, jakby stały para za parą i trzymają się za ręce.
Przekazujemy dzieciom informację, że w trakcie zabawy nie wolno puścić partnera z drugiej, jak i z pierwszej pary. W takim ustawieniu dzieci zaczynają w rytm muzyki, drobnymi krokami (jak koniki) biegać wokół sali.
Na sygnał nauczyciela uderzenie w tamburyno – pierwsza para puszcza swoje dłonie i po zewnętrznej stronie obiega parę drugą ponownie chwytając się za ręce, w ten sposób para pierwsza staje się parą drugą, a druga pierwszą.
Tę figurę powtarzamy kilka razy.

7) Interpretacje głosowe.

Nauczyciel zapisuje na tablicy motto: „Celuj w Księżyc, a nawet jeśli nie trafisz będziesz miedzy gwiazdami.” Następnie prosi, aby uczniowie odczytali w następujący sposób:
a. Trzyletnie dziecko
b. Starsza siostra
c. Zdenerwowany mężczyzna
d. Romantyczny poeta
e. Wzruszona poetka
f. Rozbawiony chłopiec
g. Tajemniczy glos.

8) Zabawa „ Król Kręgli” zabawa z chusta animacyjną.

Chustę rozkładamy na podłodze i ustawiamy wokół niej, w równych odstępach kręgle. Kręgli jest o jeden mniej niż uczestników zabawy. Na sygnał nauczyciela uczestnicy zabawy biegną w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Na sygnał „stop” zatrzymują się i chwytają do ręki kręgiel. Osoba , która nie zdążyła chwycić kręgla, odpada z gry i siada na środku chusty i czeka na towarzystwo. Osoba, która zwycięży zostaje królem kręgli.

Patronat merytoryczny
Partnerzy
Patronat medialny
Organizator
Patronat