

PRZYKŁADY ZABAW INTEGRUJĄCYCH ZESPÓŁ KLASOWY

Opracowała: mgr *Elżbieta Rembelińska*

ROZMOWA STÓP

Dzieci w parach siedzą naprzeciwko siebie, zdejmują obuwie.

- * przyciągnijcie stopy do siebie, po czym zacznijcie ostrożnie i powoli poruszać nimi w kierunku oddalonych stóp naszego partnera, tak aby wasze stopy, były dwoma wędrowcami, którzy spotykają się gdzieś na otwartej przestrzeni,
- * kłótnia stóp- pozwólcie im na wzajemne starcie, oprzyjcie stopy na stopach partnera i siłujcie się,
- * rozpoznawanie stóp,
- * naśladowanie ruchów stóp,
- * pożegnanie stóp.

WARIANT 1- prowadzący daje każdemu dziecku kolorowy kartonik i ołówek, aby odrysowało stopę. Wycinają ją i podpisują imieniem. Można stopy wywiesić jako ozdobę na ścianie lub tablicy.

WARIANT 2- starsze dzieci mogą napisać dialog między swoimi stopami i rękami.

MASAŻ PLECÓW

- * dzieci siedzą w kręgu jedno z drugim
- * teraz przebiegnijcie lekko jak mysz
- * galopujący koń
- * wąż
- * gruba gęsi
- * plecy partnera to bębenek

(można wykorzystać inne warianty)

po 3-4 minutach zmiana partnerów

MIEJSCE PO MOJEJ PRAWEJ STRONIE JEST WOLNE

Usiądźmy na krzesła w kręgu, prawe krzesło obok N jest wolne. N rozpoczyna grę zdaniem:
MIEJSCE PO MOJEJ PRAWEJ STRONIE JEST WOLNE CHCIAŁBYM ZAPROSIĆ ANIĘ
DO MNIE JAKO (KOTKA ITP.)

Po wykonaniu zadania Ania zajmuje miejsce obok mnie, następnie dziecko, obok którego zwolniło się miejsce Ani zaprasza inną osobę na puste miejsce.

PUSZCZANIE OCZKA

Utworzymy krąg krzeseł odpowiadający połowie liczby dzieci w naszej grupie. Proszę aby połowa grupy zajęła miejsca na krzesłach, a pozostali stanęli za nimi z tyłu krzeseł. Teraz dostawię do kręgu krzesło, za którym stanę sama.

Nikt ze stojących nie ma ochoty ciągle stać za pustym krzesłem. Dlatego spróbuje on zwabić jedno z dzieci, które siedzą na krzesłach puszczając do niego oczko i tym samym pokazuję mu, że je wybrał. Kiedy tylko osoba zauważy, że daje mu znak, błyskawicznie podbiega do pustego krzesła. Osoba stojąca za krzesłem stara się uniemożliwić ucieczkę partnera. Po 5 minutach zmieniamy dzieci rolami.

Rozmowa po zabawie

- * co sprawiło mi największą radość?
- * co mi się nie podobało?
- * czy chętnie uciekałem, puszczałem oczko czy zatrzymywałem?
- * co rzuciło mi się w oczy, gdy obserwowałem innych?
- * jak się teraz czuję?

BITWA WODNA

Dzieci swobodnie poruszają się po sali i patrzą w podłogę. Wyobraźcie sobie, że na podłodze jest woda. Chodźcie po sali tak jakby wasze nogi otoczone były wodą. Możecie przy tym przyskać, poczujecie, jak to jest, kiedy macie wodę pod nogami.

Teraz woda podnosi się i sięga aż do kolan. Jak chodzi się po takiej wodzie? Zauważcie, że nie da się już tak łatwo iść jak wcześniej. Woda sięga już do bioder, czy chcielibyście dotknąć wody rękami? Jaki opór stawia woda, kiedy idziecie? Woda sięga wam do piersi, teraz poruszacie się dosyć wolno i musicie do tego użyć sporo siły.

Woda podnosi się do szyi. Tylko głowa wystaje z wody, bądźcie ostrożni, żeby nie zanurzyć twarzy, gdzie macie ręce? Bądźcie świadomi, że poruszanie się teraz wymaga dużo nakładu pracy i siły.

Teraz wyobraźcie sobie, że woda przewyższa was, nie bójcie się, bo macie rurkę jak nurkowie. Woda opada gdy sięga do kolan rozpocznijcie z partnerem bitwę wodną. Opryskujcie się, ale uważajcie żeby twarz i oczy nie zostały ochlapane.

ZŁY CZARODZIEJ

Dzieci poruszają się swobodnie, jedno jest czarodziejem. Gdy czarodziej dotknie dziecko, stoi ono nieruchomo (kamienieje). Skamieniałe dziecko może zostać uwolnione, gdy następnym wpadnie w sidła czarodzieja. I będzie ono miało (np. ten sam kolor włosów, oczu, spódniczkę itp.). Nowo dotknięte dziecko podchodzi do skamieniałego dziecka, głaszcząc je po głowie i mówi „JESTEŚ ZNOWU WOLNY”. (po 2 minutach zmiana)

JABŁKO KRÓLEWNY ŚNIEŻKI

Dzieci siedzą w kręgu, ciasno obok siebie i bardzo szybko (po usłyszeniu START) podają sobie piłeczkę (worek, maskotkę itp.). Osoba prowadząca odwraca się plecami i mówi STOP, dziecko które w tym momencie trzyma piłkę wypada z gry.

- * Przestrzegamy kierunku podawania jabłka.
- * Zwycięża ten, kto zostanie jako ostatni.
- * Ożywiamy ofiary otrutego jabłka.

Dzieci ustawiają się w kręgu i najpierw powoli przenoszą ciężar z jednej na drugą nogę.

START! – zaczynają coraz szybciej poruszać się po okręgu, w ten sposób wyrzucają ze swojego ciała truciznę.

- * Gdy grupa jest duża można puścić w obieg więcej jabłek

INDIANIE NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE

7 dzieci wychodzi z sali, muszą umówić się, w jakiej kolejności przebiegną rundkę wokół sali przed oczami pozostałych uczniów. Po rundce wybiegają znowu na korytarz. Widzowie muszą zapamiętać, w jakiej kolejności występowali wojownicy. Za moment Indianie znów wchodzi, ale już w innej kolejności. Na ochotnika zgłasza się dziecko, (jeśli jest pewne) i wywołuje kolejno Indian po imieniu i ustawia ich. Jeżeli się nie uda, kolejna osoba odgaduje. Po odgadnięciu, Indianie wykonują taniec radości. Znowu wybieramy 7 Indian. Dzieci mogą być przebrane