

### Czarowanie

Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach w milczeniu. Prowadzący podchodzi do każdego i patrząc w oczy pokazuje gest, który powinien wykonać.

1- pocieranie dłoni

2- uderzenie dłoni o kolana

3- uderzenie dwoma palcami o nadgarstek, itp...

### Zapraszam na wolne miejsce

Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach. Zabawę zaczyna prowadzący, obok którego jedno krzesło jest puste. Na to miejsce zaprasza dowolną osobę. Zwolnione krzesło przez zaproszoną osobę jest przy dwóch innych osobach. Ich zadaniem jest uderzenie dłonią w wolne krzesło. Ta, która pierwsza uderzy otrzymuje prawo zaproszenie innego dziecka. Itd...

### **Salatka owocowa**

Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach. Nauczyciel dzieli je na kilka grup i każdej przypisuje nazwę dowolnego owoca. Wymienia nazwy owoców i wymienione dzieci -owoce zmieniają miejsca. Gdy powie "sałatka owocowa" wówczas miejsce zmieniają wszyscy. Nauczyciel może również być owocem i siadać na krzesło. W tej sytuacji po każdej turze bez miejsca zostaje jedno dziecko, które przyjmuje rolę prowadzącego.

### **Perskie oko**

Połowa dzieci siedzi w kręgu na krzesłach. Druga połowa stoi za nimi. Krzesło przed jedną osobą jest wolne. Osoba ta puszcza w tej chwili "oczko" do jednej z siedzących. Ta usiłuje wstać i szybko zająć wolne miejsce. Osoby stojące mają ręce skrzyżowane na plecach i przeszkadzają w zajęciu nowego miejsca poprzez złapanie za ramię. Jeżeli tego nie zrobią pozostają z pustym krzesłem i one puszcza "oczko". Po jakimś czasie powinna nastąpić zamiana ról.

### **Wyścigi rodzinek**

Krzesła ustawione w dwóch szeregach naprzeciwko siebie. W jednym szeregu jest tyle krzesel ilu członków liczy jedna rodzinka. Druga rodzinka jest lustrzanym odbiciem pierwszej. W rodzinach są osoby, które występują w krótkiej opowieści o przygodzie dowolnej rodziny. W opowieści powinny dość często występować nazwy czy imiona poszczególnych osób. W momencie, gdy przeczytane będzie imię danej osoby wówczas z obu rodzin wstają wyczytane osoby i jak najszybciej robią jedną rundkę wokół swojego rzędu w kierunku do przodu, na zewnątrz i do środka, po czym siadają z powrotem na swoich miejscach. Przykładowy skład rodzin: tato, mama, córka, synek, kotek. Gdy wystąpi nazwa "rodzina" wstają wszystkie osoby z rodziny i tak samo przy nazwie zwierzęta.

**Powitalne impulsy**- /gra dowolna rytmiczna muzyka/- grupa wykonuje polecenia, które podawane są podczas przerwy w muzyce np:

- powitajcie się małymi paluszkami,

- powitajcie się "żółwikami" ,

- powitajcie się łokciami,

- powitajcie się stopami,

- powitajcie się plecami,

- powitajcie się noskami.

**Cześć hej, cześć ok!**- /ustawienie parami po kole/

1. Część

1- cześć- podanie dłoni

2-hej- klaśnięcie w dłonie

3-cześć

4-ok-kciuki za siebie

## 2. CZEŚĆ

1,2- krok dostawny w prawo

3,4- krok dostawny z powrotem

1,2- krok dostawny w lewo

3,4- krok dostawny z powrotem

1,2,3,4- przejście do przodu , do nowego partnera i ponownie część 1

**Magiczna liczba siedem** -/ muzyka z płyty " Muzyczna pedagogika zabawy",

ustawienie koło /

## 1 CZĘŚĆ

Krok dostawny w bok i śpiew:

" Czy znasz, czy znasz magiczną liczbę siedem "

## 2 CZĘŚĆ

zatrzymanie, śpiew i pokazywanie"

"Tak jest jeden"- wyciągnięcie ręki do przodu,

"Tak jest dwa"- wyciągnięcie drugiej ręki,

"Tak jest trzy"- klęk na jedno kolano

"Tak jest cztery"- klęk na drugie kolano ,

"Tak jest pięć"- podparcie o podłogę jednego łokcia,

"Tak jest sześć"- podparcie drugiego łokcia ,

"Tak jest siedem"- położenie na podłodze,

### **Berek w hełmie**

Uczestnicy zakładają gazety na głowę. Prowadzący wyznacza berka. Jeżeli uciekający zgubi gazetę wówczas staje w miejscu , wybawić może go inna osoba ponownie zakładając mu gazetę na głowę.

### **Szybko- wolno**

Dzieci owijają gazetami stopy- robią specjalne buty. Prowadzący daje sygnały w skali Celcjusza np.: -3 stopnie i wówczas stopy poruszają się do tyłu posuwistym krokiem, przy 0 stopniach zatrzymują się, przy +2 poruszają się do przodu, z tym że im wyższa podana zostanie temperatura tym szybciej poruszają się dzieci do przodu i analogicznie im niższa tym szybciej do tyłu.

### **Pileczki i rożki**

Z gazet robimy piłki, z kartek ksero rożki. Trzymając rożki rozchylone do góry wrzucamy do nich i podrzucamy piłeczki. Bawimy się sami. Potem dzieci dobierają się w pary i ćwiczą rzuty do siebie. Następnie tworzą koło i wykorzystując od 2-5 piłeczek rzucają do siebie tak, aby piłka nie upadła. Można wprowadzić zasadę mówiącą, że kto nie złapie wchodzi do środka i próbuje przechwycić piłkę. Osoba, która przechwyci piłeczkę, zamienia się z nią miejscem.

### Papierowy tenis

Dzieci dobierają się parami. Każde dziecko otrzymuje "raketę"- tekturkę (najlepiej duże pojemniki na jajka). W parach odbijają się do siebie papierowe piłeczki.

### Baławany

Dzieci dobierają się parami. Jedno z nich "lepi" z drugiego bałwana, starając się, aby miał jak najpiękniejszą pozę. Ustawia mu ręce, przechyla głowę itp. Następnie rzuca w niego "śnieżki"- papierowe piłki. Bałwan stara się je złapać, po czym następuje zamiana ról.

### Roboty

Dzieci dobierają się parami. Jedna osoba jest robotem, druga konstruktorem i staje za robotem. Uruchamia robota przez dotknięcie czubka głowy. Dotknięcie lewego ramienia powoduje ruch

robota w lewo, prawego w prawo. Ponowne dotknięcie czubka głowy to zatrzymanie robota. Aby go ponownie uruchomić należy znów dotknąć czubek głowy. Po jakimś czasie zamiana ról w parach.

### **Sterowane samochody**

Dzieci dobierają się parami. Jedna jest samochodem, wyciąga do przodu dłoń i zamyka oczy, druga jego kierowcą, chwyta ją za biodra i prowadzi samochód tak, aby nie spowodować kolizji. Po jakimś czasie zamiana ról w parach.

### **Psy i budki**

Dzieci dobierają się parami. Jedna osoba jest budką, przyjmuje pozycję w klęku podpartym. Pod nią wchodzi druga osoba, która odgrywa rolę psa. Budka dba o swojego psa-drapie go za uchem, głaszcze po głowie itp. Na hasło "budki" budy szukają nowego psa. Na hasło "pies" psy szukają nowej budki. Można wprowadzić wariant, w przypadku nieparzystej liczby dzieci, że zabawę prowadzi dziecko, które po każdej kolejce wkracza do zabawy a prowadzącym zostaje osoba, która nie zdąży znaleźć swojego miejsca.

### **Trzy rzędy**



Dzieci dzielą się na trzy grupy. Ustawiają się w trzech równoległych rzędach. Jeden z nich odgrywa rolę nadajnika, środkowy zakłóca nadajnik, trzeci rząd odgrywa rolę odbiorcy. Nadajnik krzyczy dowolne hasło, środkowy rząd stara się je jak najefektywniej zakłócić. Rolą odbiorcy jest odgadnąć hasło nadajnika. Zabawa trwa tak długo aż wszystkie rzędy odegrają każdą z ról.

### **Zaczarowany staw**

Na środku stoi jedna osoba z zasłoniętymi oczyma. Inni poruszają się wokół niej do momentu aż ona powie "zaczarowany staw". Wówczas wszyscy nieruchomieją prócz osoby z zasłoniętymi oczyma. Teraz ona chodzi między nimi i dotykając napotkaną osobę próbuje odgadnąć kim ona jest. W przypadku problemów z odgadnięciem dotykana osoba może wydać dźwięk, coś powiedzieć .