

Witaj w świecie gier i zabaw!

Znajdziesz tutaj propozycje spędzenia wolnego czasu, a także sposoby na ćwiczenie konkretnych umiejętności ruchowych i językowych.

Jeśli jesteś wychowawcą, trzymasz w rękach pomoc do pracy z dziećmi i młodzieżą w wieku od 6 do 16 lat. Każda strona zawiera opis gry lub zabawy oraz ilustracje, pod którymi są też wskazane pozytywne cechy, jakie gra rozwija w uczestnikach.

Jeśli chcesz po prostu dobrze się bawić, skorzystaj z zebranych tutaj propozycji i przypomnij sobie stare podwórkowe zabawy, takie jak kręconka czy pyra. Poznaj zasady podchodów i zorganizuj własną Imprezę na Orientację.

Gry z tej książki są zróżnicowane, więc można przeprowadzać je na podwórku, w lesie i w klasie. Integrują one grupę, a poza tym sprawiają wszystkim biorącym udział w zabawie mnóstwo radości!

Legenda:



Ludzik oznacza liczbę uczestników, podaną od minimalnej do maksymalnej.



Zegar oznacza czas potrzebny na ćwiczenie – może się różnić w zależności od wieku i liczby uczestników.



Strzałka wskazuje umiejętności lub pozytywne efekty, jakie daje gra.



4-15



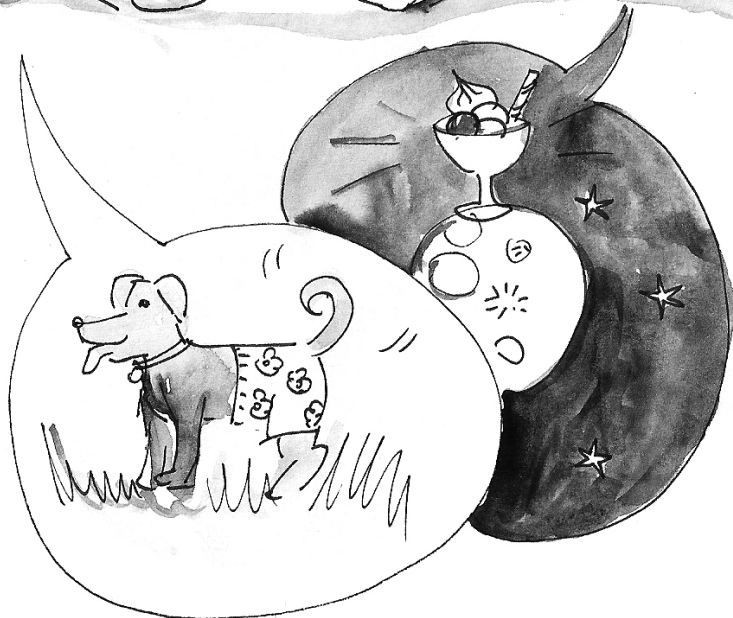
15-25
min

Driwne pytania

Potrzebne: długopis i kartka na osobę

Uczestnicy, siedząc w kręgu, zapisują na szczycie kartki jedno pytanie. Musi zaczynać się na wszystkich kartkach od tego samego słowa – dyktowanego przez prowadzącego zabawę, np. „kto”, „gdzie”, „kiedy”. Następnie każdy zagina brzeg swojej kartki tak, by nie było widać, co na niej jest napisane. Uczestnicy przekazują kartkę osobie po prawej stronie. Na otrzymanej kartce zapisują odpowiedź na swoje pytanie, zaginają i podają dalej. Prowadzący mówi, od jakiego słowa zaczyna się kolejne pytanie, potem runda trwa od nowa.

Zabawa trwa aż do skończenia się miejsca na kartce. Wtedy zwinięty rulon, trzymany w ręce, każdy przekazuje o kilka miejsc w prawo i z powrotem kilka w lewo. Prowadzący mówi stop, a potem po kolei każdy rozwija swoją kartkę i czyta, co jest na niej napisane.



ZABAWA ROZWIJA UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWE, INTEGRUJE.



Potrzebne: długopis na osobę, dużo małych karteczek, pojemnik na karteczki (pudełko, czapka itp.)

Gra polega na zgadywaniu haseł, które wcześniej zapisuje się na karteczkach. Na początku należy ustalić kategorię, np.: rzeczowniki na literę m, sławne postaci, książki i filmy, miejscowości i rzeki, cokolwiek przyjdzie wam do głowy.

Kiedy już wszyscy zapiszą na karteczkach hasła, wrzucają je do wspólnej puli w pudełku.

Prowadzący dzieli uczestników na pary. Pary muszą siedzieć naprzeciwko siebie w kręgu tak, aby się widzieć i słyszeć.

Prowadzący przygotowuje zegarek i odmierza 20 sekund.

W ciągu tego czasu pierwsza para ma zgadnąć jak najwięcej haseł z pudełka. Jeden z uczestników losuje jedno hasło.

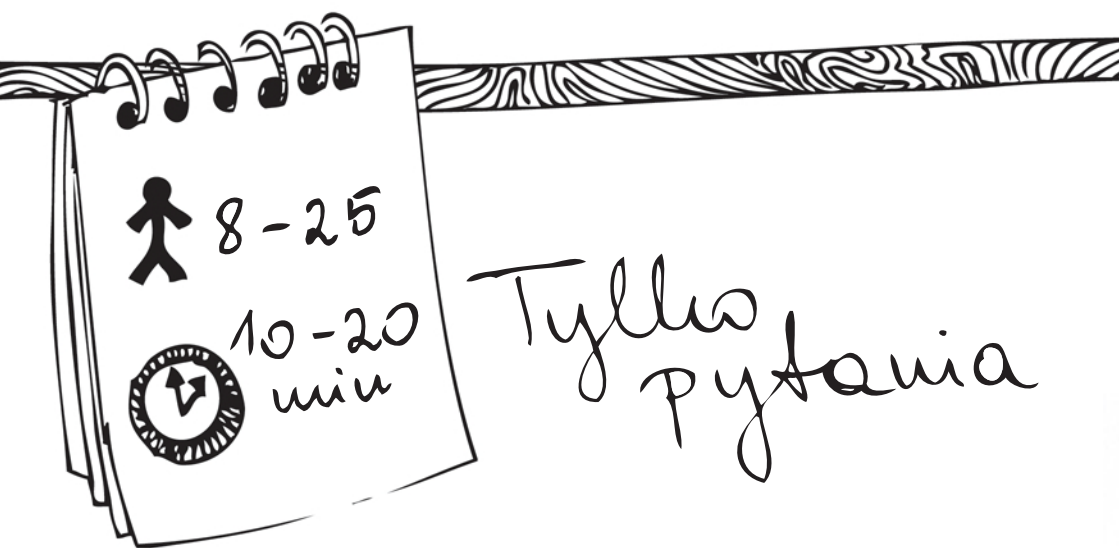
Próbuje opisać je drugiej osobie ze swojej pary, nie używając słowa napisanego na kartce. Gdy hasło jest odgadnięte, można wylosować następną kartkę i zgadywać, aż skończy się czas.

Nie wolno jednak wymieniać hasła na inne, tylko do końca wyznaczonego czasu należy próbować je zgadnąć. Odgadnięte hasła para zachowuje jako swoje punkty, a pudełko przechodzi do następnych osób i czas mierzy się od nowa.

Wygrywa para, która ma najwięcej punktów.



ZABAWA ROZWIJA UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWE, SZYBKOŚĆ BUDOWANIA SKOJARZEŃ.



Uczestnicy dzielą się na dwie grupy, siadają po kolei na ławce lub krzesłach. Prowadzący wymyśla sytuację, w której zaraz znajdą się przedstawiciele drużyn, np. zakupy w supermarkecie, przerwa w szkole, wycieczka do zoo.

Na znak dany przez prowadzącego przedstawiciele grup podchodzą do siebie i zaczynają grać scenkę. Mogą się porozumiewać jedynie za pomocą pytań, nawiązując do sytuacji, w której się znajdują, np. w zoo. Jeśli któryś z mówiących użyje zdania twierdzącego lub za długo się zastanawia, zmienia go następna osoba z jego drużyny, a on siada na końcu kolejki.

Wygrywa zespół, w którym mniej razy musiała zmieniać się osoba zadająca pytania.

Punkty liczy się za każdą osobę pokonaną w potyczce na pytania.



ZABAWA ROZWIJA UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWE I INTERPERSONALNE,
SZYBKOŚĆ KREATYWNEGO MYŚLENIA, INTEGRUJE.





Potrzebne: kreda lub patyk do zostawiania śladów, kartki i długopis do zostawiania wiadomości

Uczestników dzieli się na dwie grupy. Pierwsza z nich wyrusza w teren i szuka miejsca, by się schować. Po drodze zostawia dla drugiej grupy znaki patrolowe i różne zadania, które tamci muszą wykonać. Po 10 minutach drugi zespół wyrusza na poszukiwania, poruszając się po zostawionych znakach. Wygrywają szukający, gdy odnajdą uciekinierów przed określonym czasem. Jeśli nie wykonają prawidłowo zadań albo nie uda im się znaleźć przeciwników, wygrywa grupa, która uciekała.