

Zabawy rodzinne- są efektem innowacji pedagogicznej „Zagraj” na świetlicy szkolnej, gdzie dzieci poznawały te zabawy w praktyce. Poniższy zbiór zabaw to propozycja zabaw służących integracji dzieci z rodziną w wolnym czasie. Mam nadzieję, że czas wakacyjnego odpoczynku będzie ku temu okazją.

Beata Zimoch- wychowawca świetlicy

Zabawy słowne (np. w czasie podróży autem)

1. Dokończ zdania:

- dziś czuję się.....
- lubię kiedy.....
- moim największym marzeniem jest...
- dziękuję Ci za.....

2.Skojarzenia: pierwsza osoba mówi np. piasek, druga osoba mówi słowo , które kojarzy się z piaskiem itd. np; piasek- morze-wakacje-podróż-wiatr-piasek (gdy słowo powtórzy się zaczynamy zabawę od nowa)

3.Plastyczny głuchy telefon:siadamy gęsiego za sobą plecami do siebie. Pierwsza osoba maluje kształt np. kwadrat, słońce, trójkąt czy literkę lub starsi słowo. Warto, aby osoba, której wykonywany jest rysunek miała zamknięte oczy. Ostatnia osoba maluje kształt na kartce.

Zabawy ruchowe

1.Woda-ład : uczestnicy stoją w rzędzie obok siebie przed linią narysowaną czy przed sznurkiem, jedna osoba stoi na przeciw i wydaje polecenia:na hasło woda-wszyscy skaczą obunóż do przodu przed linię
ład- wszyscy skaczą za linię

Oczywiście osoba wydająca polecenia może mówić, woda, ład w różnej kolejności. Kto się pomyli odpada i dołącza do osoby dowodzącej, aby pomóc w obserwacji. Gra toczy się do ostatniej osoby.

2. Ciuciubabka: jedna osoba zostaje „ciuciubabką”, zawiązujemy jej oczy i okręcemy dookoła własnej osi recytując tekst wierszyka:

- > dzieci: ciuciubabko na czym stoisz?
- > ciuciubabka: na beczce.
- > dzieci: a co w tej beczce jest?
- > ciuciubabka: kwas.
- > dzieci: ciuciubabko łap nas!

Zadaniem ciuciubabki jest złapać jednego z uczestników zabawy kierując się tylko dochodzącymi głosami a następnie rozpoznać kto to jest.

3. Kto tak jak ja...-uczestnicy siedzą na krzesłach (krzesel jest mniej o 1 w stosunku do uczestników), jedna osoba w środku mówi „Kto tak jak ja lubi lody”. Osoby te zmieniają miejsca, a osoba ze środka próbuje zająć czyjeś krzesło. Kto zostaje bez miejsca znów mówi „Kto tak ja ja...)

Muzyczne zabawy ruchowe:

1. Gorące krzesła-to gra towarzyska, w której ustawia się krzesła w kole, do zewnątrz, a grupa osób licząca o jedną osobę więcej niż jest krzesel okrąży meble w rytm muzyki, a na umówiony znak (przerwa w odtwarzaniu muzyki) zajmuje miejsca na krzesłach. Dla ostatniej osoby brakuje miejsca i odpada ona z gry. Jedno krzesło jest zabierane i zaczyna się kolejna runda, aż do odpadnięcia przedostatniej osoby.

Wygrywa osoba, która pierwsza zajmie ostatnie krzesło.

2. Lodowe figury-uczestnicy tańczą do muzyki, ktoś zatrzymuje muzykę, a wszyscy zastają w swoich pozycjach, gdy ktoś się poruszy odpada itd.

Zabawy rysunkowe

1. Wisielec-Gra dla 2 osób. Jedna z nich wymyśla słowo i zapisuje na kartce tyle kresek, ile liter ma wymyślone słowo. Druga osoba próbuje odgadnąć to słowo, podając litery alfabetu, o których sądzi, że się w nim znajdują. Jeśli dana litera znajduje się w słowie, wymyślający wpisuje ją nad kresczkami (we wszystkich miejscach w słowie, w których występuje ta litera). Jeśli litera podana przez odgadującego nie znajduje się w słowie, wymyślający zaczyna rysować szubienicę (a potem ludzika na niej), po jednej kresce na nieodgadniętą literę (wzór obrazka na zdjęciu). Jeśli odgadujący domyśla się (po liczbie kresek i wpisanych już literach), jakie słowo zostało ukryte, podaje je i wygrywa, o ile szubienica nie jest jeszcze skończona. Jeśli poda błędną propozycję, do szubienicy dorysowywany jest kolejny element. Jeśli wymyślający narysuje szubienicę, zanim odgadujący rozpozna słowo, zwycięstwo jest jego

2. Statki- Na planszy po prawej stronie gracz zaznacza swoje statki, z kolei plansza po stronie lewej przeznaczona będzie do oznaczania nietrafionych strzałów w statki przeciwnika, ale również do oznaczenia trafionych okrętów współzawodnika. Statki można rysować zarówno w pionie, jak i poziomie. Nie mogą się stykać ze sobą (ani rogami, ani bokami). Do dyspozycji gracze mają najczęściej:

- Cztery jednomasztowce (czyli statki na jedną kratkę),
- Trzy dwumasztowce (statki na dwie kratki),
- Dwa trzymasztowce (statki na trzy kratki),
- Oraz jeden czteromasztowiec (statek na cztery kratki).

Rozmieszczenie ich na planszy do gry w statki jest dowolne. Osoba rozpoczynająca mówi na głos pole u przeciwnika, w które celuje, przykładowo A-10. Przeciwnik wówczas sprawdza czy w tym miejscu znajduje się jego okręt (lub jego część).

Gdy gracz trafi, przeciwnik mówi „trafiony”. Jeśli jednak się nie uda mówi wówczas „pudło”.

Gracz rozpoczynający rozgrywkę na swojej planszy zaznacza w następujący sposób swój ruch:

Kropką, gdy jest pudło, a krzyżykiem, gdy okręt został trafiony.

W przypadku trafienia jednomasztowca, czyli statku o wielkości jednej kratki, gracz przeciwny może powiedzieć „trafiony zatopiony”. Jeśli będzie to z kolei jedynie część statku to najpierw mówi „trafiony”, a dopiero w przypadku trafienia wszystkich pól danego okrętu mówi „zatopiony”.

Każdy z graczy do dyspozycji podczas jednej rozgrywki ma trzy strzały. Po tym czasie, role się zamieniają i przeciwnik strzela na plansze rywala.

Wygrywa osoba, która pierwsza zatopi wszystkie statki swojego wroga.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Zabawy paluszkowe

1. Papier, nożyczki, kamień-Zasady gry są proste. Gracze stoją naprzeciw siebie i w każdej rundzie jednocześnie wyciągają przed siebie rękę ułożoną w jeden z trzech gestów oznaczających kamień, papier lub nożyce. Nożyce tną papier, ale tępią się na kamieniu. Kamień wygrywa z nożycami, ale przegrywa z papierem.

2. Gra w łapki-gra dla 2-ch osób. Jedena osoba kładzie dłoń wewnętrzną stroną do góry na dłoni drugiej. Osoba, na której spoczywają dłoń próbuje klasnąć dłońmi.

Polecane gry planszowe

1. Pytaki- gra tworząca więzi, przeznaczona dla osób w każdym wieku. Losuje się pytania typu: powiedz o czym marzysz, co lubisz robić z osobą, która siedzi po twojej prawej stronie. Daje szansę porozmawiać na tematy, na które nigdy nie rozmawiało się. Gra sprzyja rozwojowi emocjonalnemu.

2. Kim jestem-na głowie umieszcza się opaskę z kartą z obrazkiem. Druga osoba zadaje pytania naprowadzające, aby zgadnąć kim jest.

Zabawy z piłką

1. Gra w kolory- stojąc w kole podaje się piłkę jednocześnie wypowiadając nazwę wybranego koloru. Osoba łapiąca musi uważać na wywołanie koloru czarnego, gdyż wtedy powinna nie złapać piłki. Jeśli ją złapie, klęka na jedno kolano (potem na dwa, siada "po turecku", jednym łokciem dotyka ziemi, następnie dwoma). Jeśli następnym razem dziecko złapie w dobrej chwili, można podnieść się o jeden poziom (podany w nawiasie).

2. Zbijak- Losowo wybiera się dwóch zawodników jako zbijających, którzy stają na krańcach terenu naprzeciwko siebie. Reszta uczestników gry ustawia się pomiędzy nimi na środku terenu. Zbijający rzucają piłkę do siebie w taki sposób, by piłka uderzyła w uczestników na środku terenu, „zbijając” ich. „Zbity” uczestnik odpada z gry.

Zabawy z balonem

1. Odbijanie balonu- gracze stoją w kręgu i odbijają do siebie balon jak najwięcej razy. Wersja trudniejsza: gracze siedzą w kręgu i odbijają jak najwięcej razy balonem, ale nie mogą ruszać się z miejsca, jedynie ratować balon rękami.

2. Parzący balon- uczestnicy siedzą w kręgu i podają sobie balon mówiąc- to jest bardzo kruchy balon, to jest śliski balon, to jest ciężki balon, to jest bardzo gorący balon. Gra na wyobraźnię, ale daje też dużo radości