



GROŹNE ZWIERZE

Wyznaczamy „tygrysa”, który ma zamknięte lub zasłonięte oczy- śpi. Zadaniem uczestników zabawy jest jak najciszej przejść koło „groźnego zwierza”, tak by go nie obudzić. Należy więc zachowywać się bardzo cicho i ostrożnie przechodzić. Jeśli jednak tygrys coś usłyszy- budzi się i łapie „autora” hałasu. Złapany przejmuje rolę tygrysa i zabawa toczy się dalej.

ŚMIESZNE PRZEDMIOTY

Potrzebne są kartki, przybory do rysowania

Zachęcamy dzieci do wymyślania, projektowania i rysowania dziwnych, śmiesznych przedmiotów jak np. lornetka do zaglądania przez dziurkę od klucza, kaganiec na garnki itp. Potem następuje prezentacja pomysłów i prac.

BAŃKOWY BUKIET

Zabawa plastyczna - potrzebne będą kubeczki z mydłą wodą, rurki, farby, kartki

Przygotujemy kilka kubeczków z wodą mydłą, dodajemy do każdego innej farby. Dzieci dmuchają rurkami w nie, żeby powstała wystająca piana. Na pianę przykładamy karteczkę tak aby przykryć kubek. Następnie zdejmujemy ją i zostawiamy do wyschnięcia. Po wyschnięciu wycinamy kolorowe bańki, naklejamy na kartkę komponując np. bukiet dla mamy. Zaznaczamy kontury poszczególnych kół mazakiem.

ZACZARUJE WAS W...

Wyznaczona osoba otrzymuje „czarodziejską różdżkę” wypowiadając wymyślone przez siebie zaklęcie zaczarowuje uczestników „w coś „ lub „w kogoś”. Po wypowiedzeniu zaklęcia dzieci zachowują się zgodnie z czarami. Następnie różdżkę otrzymuje kolejna osoba i zabawa toczy się dalej.

PTASZKI

Dzieci naśladują ptaszki - chodzą , biegają lub skaczą w rytm muzyki Rękami naśladują ruch skrzydeł. Na przerwę w muzyce idą spać - kładą się na brzuchu, opierają głowę na rękach i leżą nieruchomo aż do rozpoczęcia muzyki. Na przerwę w muzyce i komendę „hop” stają na jednej nodze, a rękami „skrzydełkami” zakrywają oczy - ptaszki odpoczywają na gałązkach.

WYRAZY PRZECIWSTRAWNE

Przygotujemy karteczki z napisanymi wyrazami np. dobro, noc, czarny, zdrowie, mały itp. Uczestnicy po kolei losują karteczki, odczytują słowo i mówią do niego przeciwstawne.

ZDROWE IMIONA

Przedstawiamy się używając swoich imion oraz „pseudonimów”- nazw warzyw lub owoców zaczynających się na tę głoskę co nasze imię np. Joasia- jabłko, Beata- brzoskwinia itd. Każda kolejna osoba musi powtórzyć imiona i pseudonimy poprzedników oraz przedstawić swoje.

ŁAŃCUCH SKOJARZEŃ

Osoba zaczynająca zabawę mówi dowolne słowo a następna podaje do niego skojarzenia, kolejna osoba podaje skojarzenia do słowa poprzedniego np.: łyżwy – lód – jezioro – wakacje - zabawy itd.

NOS KUCHARZA

Do papierowych torebek wkładamy jarzyny, przyprawy ewentualnie olejki do ciast. Zadaniem uczestników zabawy jest za pomocą węchu odnaleźć tę, którą wymieni prowadzący. Można grać na czas.

RAFY

Mgła, kapitan musi przeprowadzić statek przez rafy posługując się tylko słuchem. Naprowadza go szum fal rozbijających się o skały. Kapitanowi zawiąże oczy. Skały „szumią” a kapitan musi przejść określoną trasę tak by nie zawadzić o żadną ze skał i dotrzeć do boi, która jest za pasem raf. Boja wydaje dźwięk bim –bam.