

WARSZTATY METODYCZNO – SZKOLENIOWE DLA NAUCZYCIELI EDUKACJI Wczesnoszkolnej

prowadząca Anna Tryka – Klecha

MAŁE ZABAWY

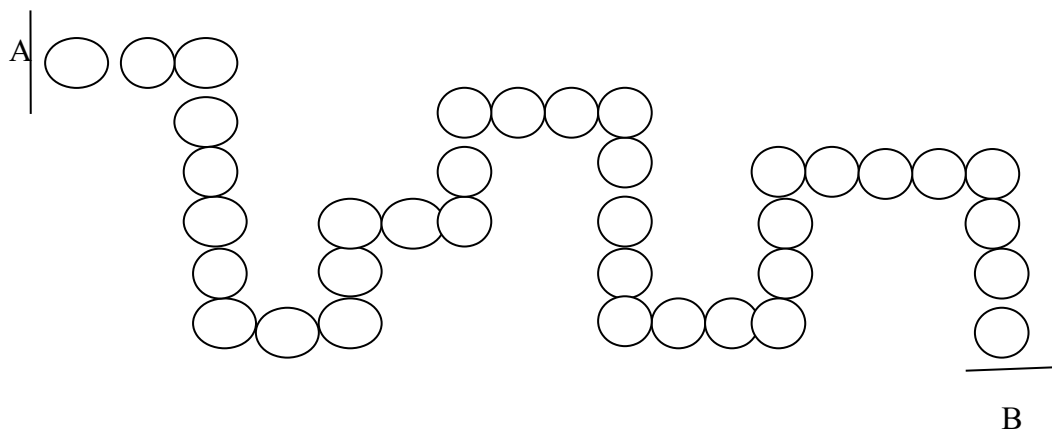
„Marynarzyk”

Przybory i urządzenia: plastikowe małe obręcze lub kreda.

Uczestnicy: dwa zespoły (max 6 osób)

Organizacja i przebieg gry:

Układamy z kółek plastikowych lub rysujemy kredą pola jak przy grze planszowej. Dwa zespoły ustawione po przeciwległych stronach trasy. Na sygnał jednocześnie staruje po jednym zawodniku z każdej drużyny. Poruszają się po planszy wdeptując w każde „pole”. W momencie napotkania na trasie przeciwnika, zatrzymują się przed sobą i aby przejść dalej, muszą zagrać w „Papier, kamień, nożyce”. Przegrany w pojedynku zawodnik opuszcza natychmiast planszę a zawodnik wygrany biegnie dalej. Drużyna przegrana wypuszcza na pole gry kolejnego zawodnika. Jeżeli zawodnik dotrze do ostatniego pola, przy bazie drużyny przeciwnej, zdobywa punkt dla swojego zespołu.



„Dwa ognie – zbij wieże”

Przybory i urządzenia: pachołki lub butelki plastikowe, hula-hop, piłki, boisko podzielone na dwie części (np. boisko do siatkówki)

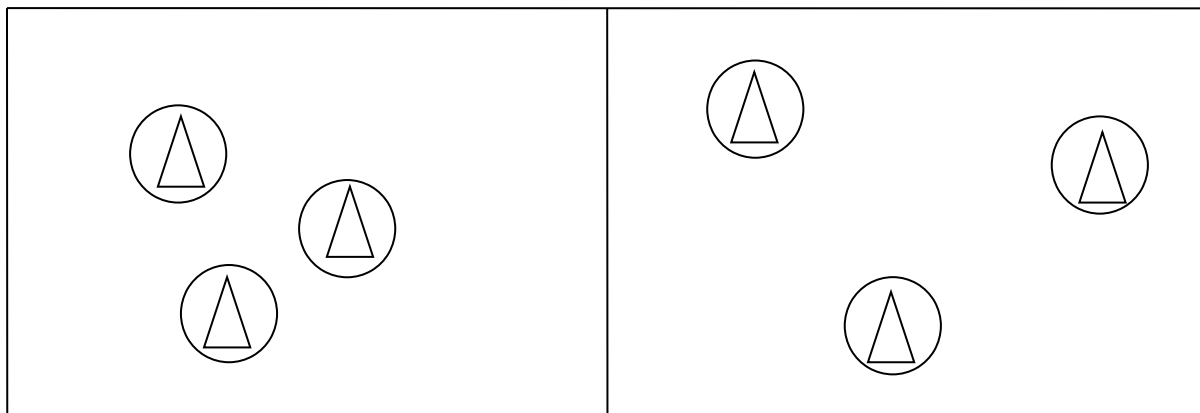
Uczestnicy: dwa zespoły

Organizacja i przebieg gry:

Grupę dzielimy na dwa zespoły, które stoją na swoich częściach boiska. Każdy zawodnik kładzie na swojej połowie hula-hop i ustawia w nim pachołek lub butelkę, za którą jest odpowiedzialny. Każda drużyna na początek gry otrzymuje dwie piłki (jeżeli mamy dużo uczestników można zwiększyć liczbę piłkę). Zadaniem drużyny jest przewrócić pachołki/butelki przeciwnej drużyny a zarazem chronić swoje. Jeżeli ktoś przewróci pachołek/butelkę przeciwnika, to osoba odpowiedzialna za jego pilnowanie w drużynie przeciwnej, teraz może grać tylko po bokach i na dolnej linii boiska powodując, że gra staje się znaczenie trudniejsza i bardziej zabawna. Nauczyciel może określać swoje cele np. w jaki sposób należy wyrzucać piłkę, czy też kopnąć, można bronić tylko rękoma albo tylko stopami itd. Zawodnik nie może stanąć na hula-hop ani do niego wejść. Jest to równoznaczne

z opuszczeniem środka pola. Wygrywa ta drużyna, która zbije jako pierwsza wszystkie pacholki.

Wariant II: Osoby, które nie obroniły swoich pacholków schodzą z boiska.



„Trzy piłki”

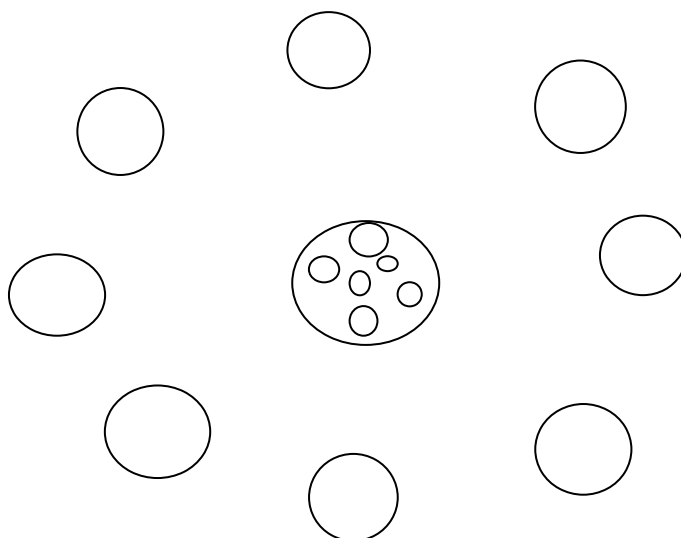
Przybory i urządzenia: piłki (mogą być różnej wielkości), hula-hop lub kreta do namalowania kół

Uczestnicy: liczba dowolna w zależności od ilości sprzętu

Organizacja i przebieg gry:

Na środku ustawiamy koło-bazę, w której znajdują się wszystkie piłki (liczba piłek w zależności od ilości dzieci, max po dwie piłki na każdego uczestnika). W odległości ok. 6 m od bazy kładziemy hula-hop bądź rysujemy koła, które będą pełniły funkcje domków graczy. Każdy z graczy wchodzi do swojego „domku”, na sygnał nauczyciela biegnie do bazy po piłkę. Można podnieść tylko jedną piłkę naraz i należy ją zanieść do swojego domku. Można również ukraść piłkę z domku swojego przeciwnika, nie można natomiast zasłaniać i wrywać sobie piłek. Dobrą rzeczą jest omówienie różnych strategii gry, żeby dzieci wiedziały jak można wygrać. Wgrywa ten gracz, który jako pierwszy zbiera 3 piłki w swoim domku.

Wariant II: Zmniejszamy liczbę piłek, co utrudni grę.



„Kółko – krzyżyk”

Przybory i urządzenia: pachołki (9 szt) i dwa kolory koszulek (2x3szt) lub kreda do narysowania pola gry i pachołki w dwóch kołach (2x3szt)

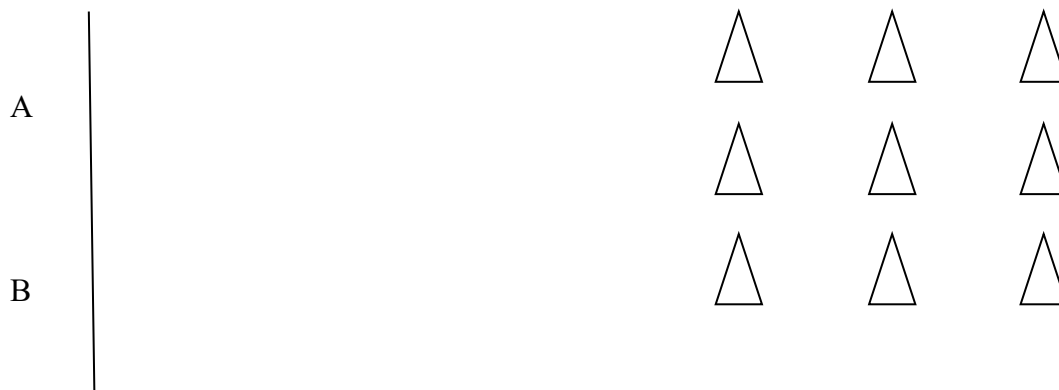
(inne propozycje przyborów: ringo-piłka, ringo-kręgle, woreczki- plastikowe podstawki)

Uczestnicy: dwie grupy na jednej planszy

Organizacja i przebieg gry:

Pachołki ustawiamy po linii kwadratu, w 3 rzędach i 3 szeregach (lub rysujemy kredą plansze do gry). Uczniowie ustawieni w dwóch rzędach na linii startu, w tej samej odległości od pachołków – pola gry. Każdy z pierwszych trzech uczniów z każdej drużyny trzyma znacznik. Na sygnał prowadzącego jak najszybciej starają się, startując po kolei, ułożyć swój kolor znaczników linii poziomej, pionowej lub ukośnej. Kiedy uda się ułożyć koszulki w opisany sposób drużyna zdobywa punkt a znaczniki dostają kolejne osoby z drużyny i grę rozpoczynamy od początku. Grę można zakończyć w każdym momencie. W czasie gry dzieci uczą się logicznego myślenia i wszyscy wspólnie szukają rozwiązań prowadzących do celu – zdobycia punktu lub zablokowania przeciwnika.

Wersja II: Zwiększamy liczbę koszulek do 4. Zawodnik może przestawiać ułożone już znaczniki, ale tylko te w kolorze swojej drużyny. Zgodnie z zasadą jeden zawodnik – jeden ruch.



„Zakazany ruch”

Przybory i urządzenia: zbędne, ½ boiska do siatkówki

Uczestnicy: dowolna liczba zawodników

Organizacja i przebieg gry:

Zawodnicy ustawiają się w rzędzie na środku boiska, w odległości 6-8 kroków przed nimi staje prowadzący. Pokazuje on i nazywa szereg ruchów i ćwiczeń, które powtarzają wszyscy zawodnicy (przed zabawą podajemy ruchy zakazane, których nie wolno wykonywać np. przysiada podparty). Zawodnicy, którzy się pomylą lub wykonają zakazane ćwiczenie przesuwną się krok w bok. Po wykonaniu trzech kroków w bok zawodnik kończy zabawę i siada na linii bocznej. Zabawa trwa 3-4 min. Wygrywają zawodnicy, którzy pozostaną na boisku do końca.

Uwagi: Zawodnicy mogą po trzech błędach zostać na boisku, w takim przypadku o zwycięstwie decyduje to, który z zawodników został na środku boiska lub jest najbliższym tego środka.

Wariant II: Mówione ćwiczenia i ruchy należy wykonywać odwrotnie.

„Powódź”

Przybory i urządzenia: zbędne

Uczestnicy: dowolna liczba zawodników

Organizacja i przebieg gry:

Uczestnicy zabawy biegają swobodnie po wyznaczonym terenie (podwórko, sala gimnastyczna, korytarz). Na hasło „powódź” dzieci starają się zająć jakieś miejsce będące ponad powierzchnią boiska np. ławki, materace, drabinki itp. Na hasło „powódź minęła” dzieci zeskakują i biegają dalej. Osoba, która nie znajdzie miejsca ponad powierzchnią podłogi lub zrobi to jako ostatnia, odpada.

Wariant II. Ustalamy pozycję w jakiej ma się zatrzymać dziecko (na podłodze, nie korzysta z urządzeń aby wejść ponad powierzchnię podłogi). Zaczynamy od najłatwiejszych np. baczność, prawa noga, lewa noga. Następnie trudniejsze np. obie nogi i obie ręce, tylko tułów, jedna noga i jedna ręka, tylko pośladki itp.

„Minutka”

Przybory i urządzenia: stoper lub zegarek z sekundnikiem

Uczestnicy: dowolna liczba zawodników

Przybory i urządzenia:

Na sygnał prowadzącego zawodnicy maszerują dookoła Sali lub boiska i starają się w myślach odliczyć 1 minutę i zatrzymać się lub usiąść. Prowadzący patrzy na zegarek zapamiętuje najlepszych zawodników. Każdy zawodnik powinien polegać na swoim przeczuciu, Anie sugerować się klasą. Wygrywa ten, kto wykonał zadanie najdokładniej.

Uwagi: Zabawę można wykonać na koniec zajęć jak również w środku jako przerwę dla uspokojenia oddechu. Zawodnicy uczą się oceny czasu.

Wariant II: Zawodnicy leżą. Po odliczeniu czasu siadają lub wstają.

„Pole minowe”

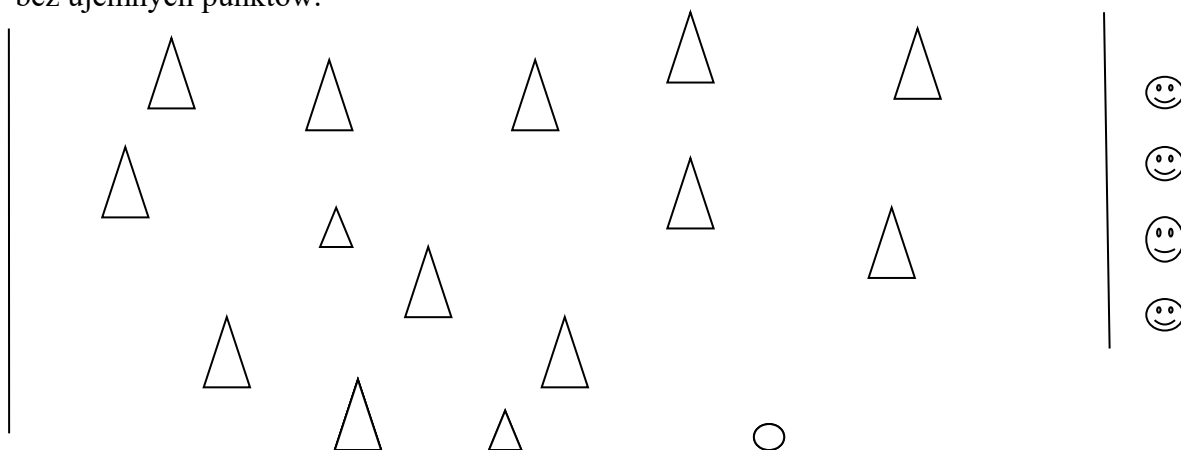
Przybory i urządzenia: każdy dostępny sprzęt (pachołki, talerzyki, szarfy, obręcze, materace itp.), piłki

Uczestnicy: dowolna

Organizacja i przebieg gry:

Pachołki, talerzyki i inny sprzęt rozkładamy na dostępnym polu do zabawy. Tworzymy „pole minowe” według swojego uznania. Im więcej poukładanych przedmiotów, tym trudniejsze pole do przejścia. Po kolei każdy uczeń startuje. Nauczyciel porusza się krokiem odstawno-dostawnym, tak aby utrudnić uczniowie przedostanie się na drugą stronę boiska. Nauczyciel nie łapie uczestników, staramy się tylko zwiększyć trudność zadania. Uczeń nie może nadepnąć na ułożone na podłodze przedmioty. Dla utrudnienia dajemy uczestnikom piłkę, z którą mają się poruszać w określony przez prowadzącego sposób np. kozłując, prowadząc nogą itp. Za dotknięcie piłką przyboru np. 10 przysiadów.

Wariant II: Czterech uczniów startuje jednocześnie z piłką lub bez. Za każde dotknięcie przyboru - punkt ujemny. Wygrywa uczestnik, który jako pierwszy pokona „pole minowe” bez ujemnych punktów.



„Płonące wieżowce”

Przybory i urządzenia: pachołki

Uczestnicy: uczniowie podzieleni na dwie grupy, liczba dowolna

Organizacja i przebieg gry:

Uczniowie podzieleni na dwie grupy stają w rozsypanie. Pachołki rozmieszczamy na całym boisku. Zadaniem jednej z drużyn jest „burzenie” (strącanie pachołków), a drugiej stawianie pachołków. Wygrywa drużyna, która w wyznaczonym terminie zburzy lub postawi więcej pachołków. Po 2 min zmiana zadań.

Uwagi: Nie stawiamy pachołków zbyt blisko siebie, żeby dzieci miały utrudnienie i musiały trochę pobiegać.

Wariant II: Dodajemy poruszanie się z wybraną piłką.

„Łap w koło”

Przybory i urządzenia: hula-hop

Uczestnicy: dowolna

Organizacja i przebieg gry:

Wybrany berek próbuje złapać do koła hula-hop uciekającego, który po złapaniu staje się berkiem. Po złapaniu berek przekazuje swoje koło złapanemu, a sam podąża po wyznaczonej linii po nowe koło, goniących jest już dwóch. Każdy złapany staje się berkiem. Zabawa trwa do momentu wyłapania wszystkich uciekających lub do momentu kiedy skończą nam się hula-hop.

„Zbijak”

Przybory i urządzenia: gumowa piłka, piankowe klocki

Uczestnicy: dowolna

Organizacja i przebieg gry:

Uczniowie ustawieni pod ścianą, trzymają klocki. Naprzeciwko nich w odpowiedniej kolejności stoi zbijający z piłką. Zbija uczniów, trafiając ich gumową piłką. Uczniowie mogą się bronić przed zbiciem, zasłaniając się klockami. Osoba trafiona piłką zmienia się miejscem ze zbijającym.

„Klamerkowy berek”

Przybory i urządzenia: klamerki

Uczestnicy: dowolna

Organizacja i przebieg gry:

Każdy z zawodników na początku zabawy ma w ręce 2 klamerki. Na sygnał prowadzącego, dzieci zaczynają biegać po wyznaczonym boisku. Zadaniem każdego z uczestników jest przyklepienie klamerki do innych uczestników gry. Klamerki przypięte do siebie można ściągać i przypinać komuś innemu. Ważne jest określenie czasu trwania zabawy przez prowadzącego. Osoba, która na sygnał oznaczający zakończenie zabawy ma przypięte na sobie bądź trzyma w ręce największą ilość klamerki, przegrywa. Zabawę można powtarzać pamiętając o tym, żeby dzieci na starcie miały ta sama ilość klamerki.