

ZABAWY INTEGRUJĄCE ZESPÓŁ KLASOWY (klasy I-III)

Zabawy integracyjne to grupa zabaw, które pomagają w nawiązywaniu relacji pomiędzy dziećmi poprzez budowanie więzi w radosnej i luźnej atmosferze. Ich rolą jest budowanie zaufania, umiejętności pracy w grupie i przełamywanie barier w kontakcie z nowymi dziećmi.



PRZYKŁADY ZABAW INTEGRACYJNYCH:

“Zabawa na powitanie” (w klasie pierwszej)

Na pierwszych zajęciach w klasie pierwszej możemy powitać każde dziecko śpiewanką – powitanką ma melodię “Panie Janie”: Witaj (imię dziecka np. Zosiu), witaj (imię dziecka). Jak się masz, jak się masz? Wszyscy cię witamy, wszyscy cię witamy! Bądź wśród nas, bądź wśród nas! Do piosenki możemy dopasować własne ruchy np. machanie ręką na powitanie.

“Spacer”

Dzieci chodzą swobodnie po sali omijając się wzajemnie i jednocześnie wykonując polecenia nauczyciela:

- chodzimy jak niedźwiedź
- skaczemy po kamieniach

- biegamy po gorącym piasku
- chodzimy jak kelner (z tacą w jednej ręce i serwetką przewieszoną przez drugą rękę)
- spacerujemy z otwartym parasolem pod wiatr
- idziemy jak ludzie bardzo zmęczeni, potem smutni, na koniec radośni
- pracujemy w Ministerstwie Głupich Kroków – każde dziecko wymyśla swój śmieszny sposób chodzenia.

“Miejsce po mojej prawej stronie jest puste ...”

Dzieci siedzą w kręgu. Jedno miejsce obok nauczyciela (prowadzącego) jest wolne. Zabawa rozpoczyna się słowami: Miejsce po mojej prawej stronie jest puste. Zapraszam Bartka jako zajęczka. Zaproszone dziecko przechodzi na wolne miejsce naśladując wymienione zwierzę. Zabawę kontynuuje osoba, która teraz ma puste miejsce po prawej stronie. Dzieci powinny wymyślać różne nazwy zwierząt, aby nasza zabawa integracyjna była ciekawsza.

“Zabawa integracyjna z balonami”

Dzielimy klasę na kilka grup, które stają w szeregach blisko siebie. Między ramiona wkładamy balony lub kulki z gazety. Grupa musi pilnować, aby podczas zabawy nie upuścić balonika (kulki). Prowadzący wydaje kolejno polecenia:

- zróbcie 3 kroki
- stańcie na prawej nodze
- wykonajcie przysiad
- podskoczcie 2 razy
- obróćcie się dookoła.

Zabawa jest wesoła, bo raczej nie uda się obrócić i złapać ramionami balonika całej grupie. Do tej zabawy integracyjnej potrzebujemy sporo wolnego miejsca.

“Super-kura”

Dzieci spacerują po dywanie wystawiając przed sobą zaciśniętą pięść – wszyscy są “jajkiem”. Na sygnał “jajko” szuka “jajka” i gra w parze w “Nożyce, kamień, papier”. Dziecko, które wygra staje się “pisklakiem”. Przykłada dłoń do ust robiąc “dzióbek” i szuka innego “pisklaka” do zabawy. Przegrywający szuka natomiast drugiego “jajka” i próbuje dalej swoich sił.

Jeśli wygra “pisklak”, staje się “kura”. Robi sobie grzebień z dłoni na głowie i poszukuje drugiej “kury”. “Kura”, która wygrała pojedynek, staje się “superkura”. W tym momencie możemy zakończyć grę, chyba, że na początku wprowadzimy zasadę, że wygrywają np. 3 “kury”. Warto na początku zaznaczyć, że “jajko” gra tylko z “jajkiem”, “pisklą” tylko z “pisklakiem”, a “kura” tylko z “kurą”. Jeśli nastąpi remis, możemy przyjąć zasadę, że każdy szuka nowego gracza.

“Masaż”

Masaż można wykonywać na różne sposoby. Nie trzeba się ściśle trzymać wzoru. Warto też przeprowadzić zabawę przy muzyce. Dzieci siadają w kole jedno za drugim i wykonują polecenia nauczyciela.

- świeci słońko: ruchem okrężnym gładzimy plecy kolegi lub koleżanki przed nami dłonią
- wieje wietrzyk: fiu, fiu – dmuchamy we włosy
- kropi deszczyk: puk, puk, puk, puk – delikatnie stukamy palcami po plecach
- deszcz ze śniegiem: chlup, chlup, chlup, chlup – uderzamy dłońmi zwiniętymi w miseczki
- a grad w szyby : łup, łup, łup, łup – lekko uderzamy pięściami w plecy dziecka
- wieje wietrzyk: fiu, fiu – dmuchamy w jedno i w drugie ucho
- pada deszczyk: stukamy palcami
- czujesz dreszczyk?: leciutko szczypiemy w kark.

“Tratwa”

Na podłodze leżą rozłożone gazety, które są tratwami ratunkowymi. Uczestnicy biegają po dywanie. Na hasło “powódź” wskakują na gazety. Po każdej “powodzi” zabieramy kilka gazet. Dzieci mogą stawać po kilkoro na jednej gazecie. Mówimy wtedy, że trwa “akcja ratownicza”. W trakcie zabawy dbamy o to, aby dzieci się nie spychały, a pomagały sobie wzajemnie.

“Dotknij”

Dzieci stoją w rozsypce. Na hasło prowadzącego “drewniane”, każdy uczestnik stara się dotknąć drewnianego przedmiotu. Komu się nie uda, staje na środku

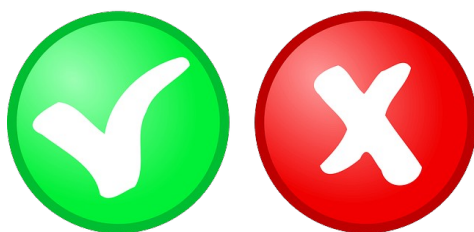
sali i wydaje nową komendę np. "czerwone". Polecenia mogą dotyczyć kształtów, kolorów, materiałów itp.

"Mruganie"

Uczniowie stają w kole i zamykają oczy. Jedno dziecko stoi w środku koła i musi odgadnąć, kto mruga do wszystkich osób stojących w kole. Prowadzący w tajemnicy dotyka jedno wybrane dziecko, które będzie mrugać do innych. Na sygnał otwieramy oczy. Dzieci, które zobaczą, kto do nich mruga muszą kucnąć. Zabawa budzi wiele emocji, bo wszystko odbywa się w tajemnicy.

"Prawda – fałsz"

Dzieci stoją para za parą, a na przeciwko dwa krzesła z przyklejonymi karteczkami: PRAWDA, FAŁSZ lub TAK, NIE. Prowadzący wypowiada zdanie i pierwsza para ocenia, czy wypowiedź jest prawdziwa i biegnie do krzesła zająć właściwe miejsce. Ten, kto usiadł na dobrym krzeselku, zdobywa punkt lub przechodzi dalej i stworzy parę z następnym zwycięzcą. Zabawę można wykorzystać np. jako test z przeczytanej lektury.



"Cytrynka"

Zabawa oparta na podobnej zasadzie, co PRAWDA-FAŁSZ. Dzieci siadają w dwóch rzędach na wprost siebie. Każdy rząd trzyma się za ręce, które są z tyłu. Na końcu z jednej strony rzędów stawiamy krzesło, na którym leży cytrynka, np. żółty klocek. "Cytrynka" jest w zasięgu dłoni zawodników, którzy siedzą na końcach swoich rzędów. Czekają na sygnał, by dotknąć cytrynki. Mówimy "cytrynka" i wszyscy, oprócz osób które siedzą na początku swoich rzędów, kierują na nią wzrok. Zadaniem pierwszej pary jest rozpoznanie, czy informacja, którą im pokazuje prowadzący jest prawdziwa czy fałszywa. TYLKO oni widzą i muszą ocenić, czy nauczyciel podał prawdziwą czy fałszywą informację np. pytanie dotyczące przeczytanego tekstu lub działanie matematyczne: $12+3$. Jeśli zdecydują, że to jest prawda, puszczają iskierkę, która leci w kierunku cytrynki. W momencie kiedy doleci do ostatniego dziecka, ono dotyka cytrynki i wówczas grupa zdobywa punkt. Jeśli

prowadzący podał fałsz, nic się nie dzieje. Po ocenie wykonania zadania następuje przemieszczenie dzieci w rzędzie.

