

Gry i zabawy na niepokodę

dla dzieci w młodszym wieku szkolnym

Zabawa od wieków była radością człowieka. Potrzeba zabawy jest wrodzona i ujawnia się w wieku niemowlęcym, trwa przez całe dzieciństwo, w okresie dojrzewania ulega przeobrażeniom i w zmienionej postaci trwa do końca życia człowieka.

Potrzeba bawienia i dążenie do jej zrealizowania są u dziecka wrodzone i naturalne. Zabawa odgrywa ogromną rolę w kształtowaniu psychomotoryki dziecka na wszystkich etapach jego rozwoju.

Zabawy i gry stanowią cenną formę oddziaływań wychowawczych i kształcących osobowość młodego człowieka. Poprzez zabawę dziecko zaczyna kształtować swoje zdolności umysłowe: spostrzeżenia, wyobraźnię, pamięć, uczucia i wolę. Wkracza w określone stosunki międzyludzkie, w których po raz pierwszy staje się członkiem grupy społecznej, poddając pod kontrolę ogółu swoje siły, zdolności i charakter. Dziecko uczy się wrastać w społeczność i środowisko podporządkowując się przyjętym normom postępowania, uczy się karności, opanowania i wytrwałości. Zabawy tłumią skłonności samolubne, a rozwijają uczucia koleżeństwa i przyjaźni, w sposób niewymuszony przybliżają system zasad moralnych, takich jak: uczciwość, odpowiedzialność, obowiązkowość, sprawiedliwość.

Zabawy przeciwdziałają znużeniu, wzbogacają i poszerzają skalę przeżyć, zmniejszają stopień lęklności, pozwalają na odgrywanie różnych ról podmiotowych, dzięki którym można kształtować wiele pozytywnych cech oraz tłumić cechy niepożądane. Gry i zabawy są ważnym elementem wychowania estetycznego, wyrabiają u dziecka dbałość o ład i porządek, o sprzęt, estetykę zabawy oraz harmonijność i piękno ruchów.

Zabawowa forma prowadzenia zajęć jest najlepszym sposobem trafienia do psychiki drugiego człowieka i do nawiązania z nim kontaktu. Odpowiednio przygotowana i poprowadzona zabawa wprowadza wesoły nastrój, dostarcza ćwiczącemu radości, pozwala na wyładowanie się emocjonalne, fizyczne

i intelektualne. Warunkiem udanego przeprowadzenia gier i zabaw jest dołożenie wszelkich starań, aby stworzyć w grupie pełen zaufania klimat. Może się jednak zdarzyć, że poszczególni członkowie grupy nie chcą się przyłączyć do pozostałych. Osoby, które obawiają się niepowodzenia oraz osoby z zahamowaniami w nauce często nie wierzą w swój sukces. Nie należy zmuszać ich do uczestnictwa, ale pozwolić obserwować i włączyć się do gry, kiedy będą na to gotowe. Po każdej zabawie należy dać uczestnikom szansę porozmawiania na temat swoich uczuć i doświadczeń, które zdobyły w czasie danej zabawy. Ważne jest również aby nauczyciel brał udział w zabawach, oraz był obiektywny i sprawiedliwy. Dobry nauczyciel i wychowawca musi dokładnie poznać treść zabaw, przemyśleć sposób ich prowadzenia i całą organizację. Istotne jest by nieustannie odnawiać i wzbogacać zasób zabaw, tak by dzieci chętnie brały w nich udział. Istotne jest aby nauczyciel kierował zabawą „pilnował” reguł, ale zbyt nie moralizował i nie narzucał swojej osoby, tak aby dzieci bawiły się radośnie w grupie- nienadzorowane i niekontrolowane zbyt przez osobę dorosłą.

To od zabawy zależy jakość nauki, a w okresach późniejszych pracy. Wbrew pozorom to również od zabawy zależy, czy człowiek jako dorosły będzie zrównoważony i klarowny w postępowaniu, prawdziwy w sądach, poglądach. Zabawa w szkole może być wykorzystana na dwa sposoby:

- jako metoda wspierająca inne formy organizacyjne w nauczaniu przedmiotów
- jako metoda kształtowania osobowości wychowanka, praktykowana zwłaszcza na zajęciach pozalekcyjnych.

Rola nauczyciela wobec dziecka w sytuacji zabawowej jest niezmiernie ważna. To od nauczyciela bowiem zależy, czy zabawa odegra znaczącą rolę w procesie psychoedukacyjnym.

A. Kamiński zaleca, aby w szkole najpierw miała miejsce zabawa dla zabawy, następnie, aby potraktować zabawę, jako ćwiczenie gruntujące umiejętności szkolne, dające możliwość wykorzystania wiedzy dla własnych zabawowych celów, aż w końcu zabawa przyjmie funkcję kształtującą osobowość człowieka.

W przypadku relacji zabawa – uczenie się można mówić o dwojakiej funkcji zabawy. W wieku młodszym zastępuje ona naukę szkolną, umożliwiając dzieciom uczenie się w sposób bardzo atrakcyjny. Natomiast w ciągu całego życia ludzkiego, pozostaje czynnikiem uczenia się bardziej atrakcyjnym niż formy niezabawowe i bardzo często zapewniającym większe efekty.

Zabawa posiada ogromną moc, pełni wobec dziecka wszystkie podstawowe funkcje, a najistotniejsze jest to, że zabawę można wpleść w każdą podstawę programową.

Przypisując zabawom i grom szeroką rolę i wielkie znaczenie w procesie wychowania musimy pamiętać, iż poszczególne ich odmiany wpływają na organizm w sposób swoisty i charakterystyczny dla danej grupy ćwiczeń:

Zabawy ze śpiewem - stanowią przedmiot szczególnego zainteresowania dzieci w przedszkolu. Zabawy te wpływają szczególnie na umuzykalnienie dzieci, kształtowanie ich poczucia rytmu oraz koordynacji ruchowej. Wpływają korzystnie na poprawne "trzymanie się", co ma związek z kształtowaniem poprawnej postawy ciała. Sprzyjają także wyrobieniu nawyku prawidłowego oddychania. Ruch w ciągu tych zabaw powinien być umiarkowany i mało intensywny. Główna wartość polega na zharmonizowaniu ruchu z rytmem i tempem piosenki.

Przykładowe zabawy:

- "Wielkie pranie",
- "Szewczyk",
- "Ulijanko",
- "Śliweczki",
- "Po szerokim stawie".

Zabawy orientacyjno - porządkowe - umożliwiają opanowanie umówionych znaków i sygnałów, a dzięki temu porozumiewanie się z grupą bez sygnałów słownych. Celem tych zabaw jest z jednej strony ćwiczenie umiejętności skupienia uwagi podczas zabawowych czynności, a z drugiej strony opanowanie określonych umiejętności. Ich udział w kształtowaniu sprawności fizycznej jest stosunkowo niewielki, za to pomagają doskonalić zwinność, zręczność, szybkość.

Przykładowe zabawy:

- "Samochody",
- "Dzieci w domkach- dzieci na spacer",
- "Pająk i muchy",
- "Wiewiórki do dziupli",
- "Figurki".

Zabawy na czworakach - odpowiadają one psychice dziecka okresu przedszkolnego i sprzyjają prawidłowemu kształtowaniu fizjologicznych krzywizn kręgosłupa. Ma to duże znaczenie dla kształtowania postawy ciała, która w dużym stopniu zależy od ukształtowania kręgosłupa. Zabawy te mają szczególne znaczenie w ogólnym usprawnieniu dzieci przez wzmocnienie aparatu kostno- stawowego. Zabawom z czworakowaniem towarzyszy zwykle dobry nastrój oraz psychiczne odprężenie.

Przykładowe zabawy:

- "Żabki na łące",
- "Kotki i pieski"
- "Niedźwiadki",
- "Mama i kocięta"

Zabawy i gry bieżne - stanowią najczęstszą postać aktywności ruchowej dzieci. Zabawy te wywołują korzystne zmiany w aparacie ruchowym ale także układzie krążenia, oddychania, przemianie materii oraz w podnoszeniu wydajności fizycznej organizmu. Organizowane w postaci wyścigów "biegi na wesoło" sprzyjają nie tylko określeniu indywidualnych możliwości dziecka, lecz także zmierzeniu własnych sił z siłami rówieśników oraz wywołaniu dobrego nastroju w grupie. Zabawy i gry bieżne w dużym stopniu sprzyjają kształtowaniu takich cech charakteru jak: ambicja i wytrwałość, umiejętność współdziałania w zespole oraz odpowiedniego zachowania się w toku współzawodnictwa i walki. Stanowią one jedną z najcenniejszych form ruchu, stosowaną w czasie różnorodnych zajęć.

Przykładowe zabawy:

- "Wiewiórka w dziupli",
- "Jastrząb i kury",
- "Zawieś ręcznik",
- "Kto pierwszy"

Gry i zabawy rzutne - są najbardziej interesującą i atrakcyjną formą ruchu. Opierając się o tak naturalną formę ruchu jak rzut do celu lub na odległość wywołują duże zainteresowanie nie tylko wśród dzieci, ale i młodzieży. Wykorzystywanie rzutów podczas gier i zabaw ruchowych wymaga, poza umiejętnością rzucania i celowania także siły. Rzuty do celu sprzyjają kształtowaniu koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz umiejętności skupiania uwagi i koncentracji.

Gry drużynowe, oparte w większości o wykonywanie rzutu odpowiednimi przyborami (np. piłką), stanowią wyśmienitą formę czynnego wypoczynku.

Przykładowe zabawy:

- "Poczta",
- "Dwa ognie",
- "Dętka",
- "Podaj dalej"

Zabawy i gry skoczne - sprzyjają kształtowaniu koordynacji nerwowo-ruchowej. Cechą charakterystyczną tej odmiany zabaw jest wykonywanie ruchów, które pozwalają ćwiczącemu oderwać ciało od podłoża. Należą do nich: skoki, podskoki, wyskoki, zeskoki, przeskoki. Zabawy i gry skoczne rozwijają cechy charakteru takie jak: pewność siebie, wiarę we własne siły, odwagę- a ponadto takie cechy motoryki jak: zręczność, zwinność, moc i siłę. Zabawy te sprzyjają wzmocnieniu stawów kończyn dolnych, głównie skokowych i kolanowych.

Zabawy i gry ruchowe ze skokami przez przyrządy sprzyjają zachowaniu równowagi i odpowiedniej postawy w locie. Umożliwiają też opanowanie szeregu umiejętności, które mogą być przydatne w różnych życiowych sytuacjach (np. uskok przed nagłym niebezpieczeństwem).

Przykładowe zabawy:

- "Bocian i żabki",
- "Klasy",
- "Spłoszone wróbelki",
- "Zajaczki"

Uwypuklając wartości wychowawcze i kształcące poszczególnych zabaw i gier ruchowych, łatwo uzasadnić konieczność ich stosowania w przedszkolu. Dobrane, bowiem odpowiednio umożliwiają wszechstronne i wielokierunkowe oddziaływanie na bawiących się, stanowiąc w procesie wychowania nie tylko najbardziej atrakcyjny, lecz zarazem najdostępniejszy i najbardziej uniwersalny środek wychowawczy.

Gry i zabawy ruchowe inspirowane przez nauczyciela powinny:

- przyciągać,
- bawić,
- interesować,
- wytwarzać pozytywne motywacje do podejmowania działań w przedszkolu, domu i środowisku.

Podsumowując można bez wahania stwierdzić, że dziecko pozbawione zabawy nie umiałoby sprostać czekającym je w przyszłości wyzwaniom. Gry i zabawy są bodźcem stymulującym prawidłowy rozwój fizyczny i umysłowy, posiadają wielką wartość utylitarną.

GRY KOMPUTEROWE DLA PRZEDSZKOLAKA

- materiał pochodzi ze strony internetowej

<http://www.miniminiplus.pl>

W sklepach coraz więcej miejsca zajmują półki z grami komputerowymi. Znaczna część to programy dla najmłodszych - przedszkolaków, a nawet dwulatków! Czy zabawa przed komputerem w tak młodym wieku może być bezpieczna i rozwijająca? Okazuje się, że tak. Wiele gier dla najmłodszych dzieci ma charakter edukacyjny. Ich zadaniem jest łączenie nauki i zabawy. Coraz więcej specjalistów jest zdania, że takie połączenie świetnie wpływa na rozwój dziecka. Edukacyjne programy komputerowe są polecane przez pedagogów i nauczycieli jako nowoczesne pomoce edukacyjne.

Programy pomagające w nauce

Pierwszym rodzajem edukacyjnych produktów multimedialnych są gry treścią odpowiadające programowi nauczania na różnych etapach edukacji wczesnoszkolnej i szkolnej. Zazwyczaj ćwiczą umiejętności, jakie dziecko zdobywa na danym etapie kształcenia. Często mają rekomendację Ministerstwa Edukacji lub Polskiego Towarzystwa Dysleksji. Przykładem takich gier są np. programy z serii Adibu czy Królik Bystrzak. W grze Królik Bystrzak maluch w przyjemny sposób ćwiczy umiejętności, które poznaje w zerówce: znajomość figur geometrycznych, literek i cyferek. To świetna propozycja na ugruntowanie bądź uzupełnienie wiedzy z danego etapu kształcenia.

Gry edukacyjne dla najmłodszych

W interaktywnej zabawie przed komputerem mogą uczestniczyć już dwulatki!

Nowoczesne programy edukacyjne dla najmłodszych dzieci zaprojektowane są w ten sposób, aby treść programu była idealnie dopasowana do wieku gracza - inne zagadnienia przecież powinien poznawać sześciolatek, a inne trzylatek. W grach edukacyjnych dla dzieci często mamy podział na kilka poziomów trudności. Dzięki temu również dwulatki mogą korzystać z interaktywnej zabawy - grając samą spacją, jak na przykład w serii gier edukacyjnych dla najmłodszych Mały Adibu.

Gry edukacyjne dla maluchów ćwiczą pamięć i koncentrację, rozpoznawanie kolorów i kształtów, rozwijają orientację przestrzenną, a także promują pozytywne wartości,

jak przyjaźń, pomaganie innym. Często przewodnikiem po programie jest ulubiony bohater dzieci, np. Kubuś Puchatek, Nemo czy Franklin, dzięki czemu taka gra to wielka frajda. Poprzez połączenie nauki i zabawy maluchy się nie nudzą i z chęcią uczą się nowych rzeczy.

Gry tematyczne

Na rynku dostępnych jest też mnóstwo propozycji edukacyjnych, mających na celu zainteresowanie dziecka jakimś tematem oraz rozwinięcie wiedzy z tej dziedziny - oczywiście w ciekawy i przystępny sposób. Maluchy mogą wybierać między grami m.in. z zakresu matematyki i logiki (Matmoludki), przyrody (Adibu: Odkrywam tajemnice przyrody), geografii (Królik Bystrzak: W podróż dookoła świata), budowy człowieka (Adibu: Poznaję tajemnice ludzkiego ciała) czy ekologii (Różowa Pantera ratuje dzikie zwierzęta). Takie programy dostępne są już dla dzieci od czterech lat!

Szlifujemy język

Maluchy przy komputerze mogą się też uczyć języków obcych - w prosty i przystępny sposób. Multimedialne programy do nauki języka obcego mają przewagę nad typowymi kursami książkowymi, bo ćwiczą wszystkie aspekty nauki języka - rozumienie, czytanie, mówienie, pisanie. Często zawierają słowniczki obrazkowe - dziecko wtedy łatwiej zapamiętuje nowe słowa. Wśród programów językowych dostępnych na rynku dominuje język angielski (np. gry z serii Adibu, Królik Bystrzak, Disney Edukacja). Także w takie gry mogą grać już czterolatki.

Inne gry

Poza propozycjami edukacyjnymi na rynku istnieje szereg gier mających na celu po prostu świetną zabawę. Jeśli chcemy taką kupić dziecku, warto kierować się kilkoma kryteriami.

Przede wszystkim pamiętajmy, aby produkt był dostosowany do wieku malucha.

Odpowiedni przedział wiekowy zagwarantuje, że gra będzie dla dziecka bezpieczna, a także nie za trudna ani nie za łatwa. Większość programów ma na opakowaniu zamieszczoną informację o zalecanym wieku gracza - zwykle znajduje się ona w górnym rogu pudełka. W orientacji pomagają też ikonki PEGI, które pokazują, czy gra nie zawiera niepożądanych treści.

Kolejnym istotnym kryterium jest tematyka gier. Zanim zdecydujemy się na którąś,

warto się zastanowić, jakie zainteresowania ma nasze dziecko. Sporą podpowiedzią może być to, że maluch interesuje się zwierzętami, kosmosem, ekologią czy modą. Dobrze też wiedzieć, czy dziecko woli gry przygodowe, zręcznościowe czy logiczne. Jeśli już mniej więcej wiemy, jaki rodzaj gier jest odpowiedni dla naszego malucha, a nadal nie możemy się zdecydować na konkretny tytuł, można wybrać grę z ulubionym bohaterem dziecka. W sklepach znajdziemy szereg gier z postaciami z dobranoczek, filmów i książek, np. z Kubusiem Puchatkiem, Wall-e'm, Muminkami czy Franklinem. Nie kupuj maluchom gier przeznaczonych dla dorosłych! W orientacji pomoże ci naklejka Dzieciom kupuj gry dla dzieci!, którą znajdziesz na pudełkach wybranych gier. Taki znaczek wskazuje, że jest to gwarancja dobrej, bezpiecznej rozrywki dla najmłodszych

Strony internetowe przeznaczone dla dzieci w młodszym wieku szkolnym: źródło - strona internetowa Szkoły Podstawowej w Brzegu Głogowskim

Strony internetowe dla dzieci w wieku 5 - 6 lat.

Domowy przedszkolak czyli witaj w Lulandii! Są tam gry dla dzieci, kolorowanki i zabawy. Przedszkolaki mogą poznawać literki, liczby, angielski i śpiewać piosenki. Czas spędzony przed komputerem mierzy zegar Bimbam, który dzwoni, jeśli zabawa trwa zbyt długo. <http://www.domowyprzedszkolak.pl/>

Planeta Edukacji

Nowy serwis edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Planeta Edukacji to świat w którym dzieci uczą się np. czytać i liczyć oraz zdobywają wiele innych umiejętności. www.planetaedukacji.pl

Serwis "Dzieci" Ministerstwa Ochrony Środowiska

Serwis dla dzieci poświęcony nauce ochrony środowiska przez zabawę. Na stronie można znaleźć quizy, e-kartki, gry, puzzle, tapety, porady jak chronić środowisko, ciekawostki na temat otaczającego nas świata. Witryna przeznaczona jest nie tylko dla najmłodszych. <http://dzieci.mos.gov.pl/>

Bezpieczne korzystanie z sieci w zależności od wieku - dzieci poniżej 7 lat

Pierwsze kroki w Internecie decydują o późniejszych zachowaniach w sieci i pozwalają wyrobić w dzieciach dobre nawyki. Dzieci w wieku przedszkolnym lubią ustalone zasady działania i jest to idealna metoda na stworzenie odpowiednich przyzwyczajzeń bezpiecznego korzystania z Internetu.

Dzieci poniżej 7 roku życia mają ograniczoną zdolność rozumienia informacji dostępnych w Internecie i rozróżniania reklam od innych tekstów. Rodzice dzieci w tym wieku muszą im pomóc w znalezieniu odpowiednich materiałów. Dzieci często nie widzą różnicy między korzystaniem z Internetu a graniem w gry lub rysowaniem na komputerze.

Na tym etapie rodzina może ustalić pierwsze zasady korzystania z komputera w domu. Z powodów zdrowotnych czas spędzany przed komputerem powinien być ograniczony. Można na przykład ustawić komputer w salonie. Dzieci w wieku przedszkolnym powinny korzystać z Internetu w obecności osoby dorosłej. Dostęp takich dzieci do Internetu powinien być ograniczony do wcześniej wybranych i dobrze znanych witryn. Starsze dzieci mogą wybierać znane strony z menu Ulubione w przeglądarce internetowej.

Najbezpieczniejszym rozwiązaniem jest założenie osobistego środowiska roboczego dla dziecka, w którym dostęp do Internetu będzie ograniczony tylko do wybranych stron.

Strony internetowe dla dzieci w wieku 7 - 9 lat.

Kubuś Puchatek

Strona o Kubusiu Puchatku i jego przyjaciółach. Opisy postaci, tapety, kolorowanki, wygaszacze ekranu, gry dla dzieci. W serwisie również czat, na którym można porozmawiać z innymi odwiedzającymi. www.puchatek.pl

www.zyrafa.pl - strona dla dzieci

Planeta Edukacji

Nowy serwis edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Planeta Edukacji to świat w którym dzieci uczą się np. czytać i liczyć oraz zdobywają wiele innych umiejętności. www.planetaedukacji.pl

Świat Bajek Hagi

Świat Bajek - kolorowanki, dziecięce gry i zabawy on-line z postaciami z bajek HAGI
Film i Video jak: Miś Benjamin, Słoń Benjamin, Fliper, Weterynarz Fred, Tabaluga,
Simsala, Eckhart. www.swiatbajek.hagi.pl/

Ciufcia

Strona przeznaczona jest dla małych dzieci i rodziców. Zawiera ponad 130 zabaw zaprojektowanych przez psychologów, tak by wspierać komunikację rodziców z małymi dziećmi oraz rozwijać ich wszechstronny rozwój. <http://www.ciufcia.pl>

Serwis "Dzieci" Ministerstwa Ochrony Środowiska

Serwis dla dzieci poświęcony nauce ochrony środowiska przez zabawę. Na stronie można znaleźć quizy, e-kartki, gry, puzzle, tapety, porady jak chronić środowisko, ciekawostki na temat otaczającego nas świata. Witryna przeznaczona jest nie tylko dla najmłodszych. <http://dzieci.mos.gov.pl/>

Bezpieczne korzystanie z sieci w zależności od wieku - dzieci w wieku 7 -9 lat

Młodsze dzieci w wieku szkolnym będą mieć do czynienia z Internetem w szkole, u kolegów, a także we własnym domu. Rodzice i dzieci powinni wspólnie porozmawiać o tym, jak rozsądnie korzystać z Internetu i ustalić odpowiednie zasady. Dzieci w wieku od 7 do 9 lat potrafią już dość dobrze rozpoznawać treści, z którymi mają do czynienia. Nie radzą sobie jednak jeszcze zbyt dobrze z niektórymi materiałami dostępnymi w Internecie, szczególnie z obrazami, tekstem czy dźwiękiem, które je przerażają lub sąw inny sposób nieodpowiednie. Rozmowa o takich kwestiach i wyjaśnienie różnych treści, na które dzieci mogą natknąć się w Internecie, nauczy je odpowiedzialności i samodzielnej, bezpiecznej pracy w sieci. Rodzice mogą także pomóc dzieciom, wyrażając własne opinie na temat Internetu.

W tym wieku nadal najważniejsze są ograniczenia, ochrona i korzystanie z Internetu pod nadzorem osoby dorosłej. Rodzice powinni uzgodnić z dziećmi zasady korzystania z Internetu i modyfikować je w miarę dorastania dzieci.

Korzystanie z Internetu w domu nadal powinno odbywać się wyłącznie w obecności rodziców. Dzięki temu dziecko uzyska szybką pomoc w sytuacjach problematycznych. Jeśli komputer znajduje się w pomieszczeniu, z którego korzysta cała rodzina, wówczas używanie Internetu stanie się częścią jej codzienności.

Dziecko może jeszcze nie umieć samodzielnie ocenić wiarygodności witryny internetowej, dlatego powinno zawsze poprosić rodzica o zgodę w sytuacji, gdy chce udostępnić swoje dane osobowe.

Dla dziecka w tym wieku pokoje na czacie i inne formy publicznych rozmów w sieci mogą być jeszcze nieodpowiednie. Z tego względu dzieci z tej grupy wiekowej powinny posługiwać się wspólnym, rodzinnym adresem e-mail.

Założenie osobnego konta użytkownika z ograniczonymi uprawnieniami dostępu pomoże dziecku w nauce samodzielnego korzystania z komputera.

Dowiedz się więcej: *Bezpieczne środowisko pracy*

Ograniczenie dostępu do nieodpowiednich stron zapewniają także programy filtrujące. Nie zwalnia to jednak rodziców z obowiązku aktywnego udziału w przygodzie dziecka z Internetem

Strony internetowe dla dzieci w wieku 10 - 12 lat.

www.zyrafa.pl - strona dla dzieci

Serwis "Dzieci" Ministerstwa Ochrony Środowiska

Serwis dla dzieci poświęcony nauce ochrony środowiska przez zabawę. Na stronie można znaleźć quizy, e-kartki, gry, puzzle, tapety, porady jak chronić środowisko, ciekawostki na temat otaczającego nas świata. Witryna przeznaczona jest nie tylko dla najmłodszych. <http://dzieci.mos.gov.pl/>

Sieciaki.pl

Sieciaki to witryna stworzona przez Fundację Dzieci Niczyje. Na stronie dzieci poznają wirtualne postacie - Sieciaki, które przez zabawę uczą pociechy bezpiecznie korzystać z Internetu. www.sieciaki.pl

Bezpieczne korzystanie z sieci w zależności od wieku - dzieci w wieku 10 -12 lat

Dzieci w wieku szkolnym mogą być już dobrze zaznajomione z Internetem. Rodzice mogą im pomóc, wyszukując witryny związane z nauką, hobby lub innymi zainteresowaniami dziecka. Rodzina może także korzystać z Internetu podczas robienia planów, które dotyczą wszystkich jej członków. Jest to świetna okazja do rozmowy na temat rzetelnych i wiarygodnych stron oraz miejsc, w których można znaleźć informacje odpowiedniej jakości. Na stronie www.dzieckowsieci.pl znajdują

się wskazówki, jak można sprawdzić, czy dana witryna internetowa jest wiarygodnym źródłem informacji.

Dziecko nadal potrzebuje nadzoru rodziców oraz określenia zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Może już ono jednak obchodzić te zabezpieczenia, jeśli uzna, że są zbyt restrykcyjne lub niezgodne z jego potrzebami.

Rodzice powinni uzgodnić z dziećmi, co wolno, a czego nie wolno im robić w sieci, oraz określić wspólne zasady korzystania z Internetu, uwzględniające punkt widzenia obu stron. Przykłady: odpowiedzialność nadawcy wiadomości, pobieranie plików i prawa autorskie oraz instalacja programów.

Ustalcie, które dane osobowe można udostępniać i w jakich okolicznościach.

Porozmawiajcie o zagrożeniach związanych z ujawnianiem informacji.

Dowiedz się więcej: *Rozmowy w sieci / Polityka prywatności*

Jeśli dziecko interesuje się już czatem lub IRC, rodzice powinni omówić z nim bezpieczeństwo tych metod komunikacji i kontrolować jego poczynania.

Dowiedz się więcej: *Rozmowy w sieci*

Wiele dzieci jest ciekawych i dociekliwych, dlatego rodzice powinni szczególnie podkreślać znaczenie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z sieci

Bezpieczeństwo informacji powinno być zawsze zachowane.

Opracowała: Małgorzata Tic

Dodatkowo polecam następujące bezpieczne strony internetowe dla dzieci:

1. <http://www.buliba.pl> -dzieci od 2 do 8 lat

2. <http://www.miniminiplus.pl>

GRY KARCIANE

Dzieci uwielbiają gry elektroniczne, które zapełniają pamięć ich komputerów, tabletów i smartfonów. A gdyby tak zainteresować je rozrywką, która nie ma nic wspólnego z elektroniką? Karty to ciekawa propozycja. Można je zabrać ze sobą niemal wszędzie a różne zastosowania talii kart sprawi, że każdy znajdzie coś dla siebie.

Wielbiciele karcianych rozgrywek mają zwykle swą ulubioną grę, którą wybrali spośród wielu propozycji. Z powodzeniem można wśród nich wyszukać takie gry, które przypadną do gustu dzieciom i okażą się na tyle łatwe, że nawet kilkulatki opanują ich zasady.

Większość z nas zna popularną wojnę czy oczko. Jeśli jednak ktoś chciałby poznać więcej gier, wystarczy poszukać w Internecie np: <http://www.grykarciane.com/> zakładka gry dla dzieci.

Talie nietypowe

W miarę upływu czasu jak gry karciane zdobywały popularność wymyślano coraz to nowe rodzaje kart, zupełnie odmiennych od dotychczasowych. Obecnie niemal w każdym sklepie z zabawkami możemy kupić taką specyficzną talię kart do gry. Zasady opisane są zwykle na opakowaniu lub znajdują się wewnątrz, dlatego nie trzeba się martwić, że talia będzie w konsekwencji leżeć nieużytecznie, ponieważ nikt nie potrafi ich użyć.

Jeśli jednak ktoś woli popularne gry z użyciem nietypowych kart, powinien poznać poniższe propozycje:

Piotruś – dobrze znana i lubiana w Polsce gra karciana, której zasady są niezwykle proste.

UNO – są to karty do gry, której zasady bardzo przypominają Makao. Specjalne karty sprawiają, że gra staje się łatwiejsza dla dzieci. Pewnie dlatego zyskała ogromne rzesze fanów na całym świecie.

Sztuczki

Sztuczek karcianych jest wiele. Nauczenie się kilku z nich nie stanowi wielkiego wyzwania, a efekt jest miłą rozrywką dla gości i przyjaciół. Nawet dziecko może je zaprezentować, wystarczy wybrać takie, które są łatwe do opanowania.

Na pewno większość z nas zna sztuczkę polegająca na odgadnięciu karty, którą ochotnik trzymał w ręce. Najprostsza wersja tej sztuczki polega na tym, że trzeba tasować talię na oczach widowni. Następnie trzymając karty figurami do dołu rozchylamy talie jak wachlarz i prosimy ochotnika, by wyciągnął dowolną kartę w taki sposób, abyśmy nie zobaczyli co to za karta. Niech ją zapamięta. Następnie tasujemy pozostałe karty i otwieramy talię mniej więcej w połowie, aby ochotnik mógł dołożyć do niej swoją kartę. Jego karta powinna być położona na dolnej części talii, my zaś w tym czasie zapamiętujemy ostatnią kartę w górnej części talii. Składamy obie części, wyrównujemy i kładziemy na stole karty kolejno rozpoczynając od góry. Kiedy wyłożymy kartę, którą zapamiętaliśmy, następna będzie tą, którą wylosował nasz ochotnik.

Karcianych sztuczek jest całe mnóstwo. Można ich szukać w Internecie, a także w licznych książkach. Doskonałą skarbnicą wiedzy w tym temacie pozostaje YouTube, w którym wystarczy wpisać „card tricks” lub po prostu „sztuczki z kartami”, a znajdziemy mnóstwo filmów z samymi sztuczkami oraz wyjaśnieniami jak zostały przeprowadzone.

Inne zabawy z kartami

Kto choć raz trzymał w rękach talię kart ten wie, że można znaleźć dla nich rozmaite zastosowania. Najpopularniejsze są oczywiście gry. Zabawa kartami może jednak przyjąć zupełnie inną formę:

Domki z kart – kto ich nie budował? Instrukcji budowania jest wiele, jednak żadna nie gwarantuje stabilności domku. Nic to jednak nie szkodzi, bo przecież nie o stabilność tu chodzi. Samo budowanie sprawia frajdę, bez różnicy czy stawiamy dom, wieżę czy inny fort karciany. Nie da się ukryć, że do stawiania takich budowli potrzeba cierpliwości i precyzji, które raczej nie są domeną dzieci. Warto jednak zachęcać maluchy do takiej zabawy. Jeśli nie poradzą sobie z tradycyjnymi formami budowy, z pewnością wymyślą swoje własne.

Memory – kartami można grać w gry, które w oryginale ich nie uwzględniają. Tak właśnie jest w przypadku memory. Stopień trudności możemy swobodnie regulować dodając lub odejmując poszczególne pary kart.

Karty służą szeroko rozumianej rozrywce. Jak widać może ona przyjąć przeróżne oblicza co tylko wpływa na ich atrakcyjność. Okazuje się jednak, że posługiwanie się kartami to nie tylko zabawa. Wszelkie gry wymagają od graczy zapamiętania i dostosowania się do reguł, umiejętności wygrywania i przegrywania. Dodatkowo ćwiczą zdolność kojarzenia i myślenia.

Gry i zabawy logiczne - propozycja dla nauczycieli i rodziców

Gry i zabawy logiczne są pomocne w opanowaniu informacji z zakresu różnych przedmiotów szkolnych, szczególnie matematyki. Często bowiem bywa tak, że przekazywana w tradycyjny sposób wiedza matematyczna jest dla wielu zbyt trudna, zaś zabawa zachęca do myślenia i to często ona właśnie bywa dla tych uczniów kluczem do zrozumienia trudnych zagadnień. Wykorzystanie gier i zabaw jest oczywiście jedną z metod kształtowania u uczniów pozytywnego nastawienia do matematyki, które to nastawienie jest nieodzownym elementem osiągnięcia sukcesu w każdej dziedzinie, nie tylko w szkole. Stąd też pragnę polecić Państwu pozycję Andrzeja Grabowskiego „TRZY KOLORY” - **strona internetowa:**
<http://wkmrachmistrz.com.pl/produkty/#karty-3-kolory>

Przykłady gier i zabaw na nie pogodę - źródło Internet

Niedokończone zdania. Materiały: duże arkusze papieru, flamastry.

Każdy z uczestników kończy zdania napisane na arkuszach przez prowadzącego. Sugerują one w treści przekazanie obaw, nadziei, myśli związanych z mającymi rozpocząć się rekolekcjami. (np.: Przyjechałem tu dlatego że..., Przyjechałem tu mimo że..., Obawiam się, że..., itp.).

To jest krokodyl

Animator bierze jakiś przedmiot

i mówi „Mam na imię... np.: Monika,

a to tutaj to krokodyl” i podaje go następnej osobie.

Osoba, do której się zwrócił,

bierze od niego ten przedmiot

i mówi „Nazywam się... np.: Tomek,

to jest krokodyl, dostałem go od Moniki. Następne osoby, biorąc przedmiot muszą powtórzyć imiona wszystkich poprzednich osób.

Jeżeli graczy jest zbyt wielu, to możemy wymienić imiona tylko pięciu lub dziesięciu graczy przed nami

Imię i gest

Każdy z uczestników wypowiada swoje imię, dołączając do tego dowolnie przez siebie wybrany gest. Reszta grupy powtarza to imię wraz

z gestem. Wykonywane gesty mogą mieć też z góry ustaloną tematykę np.: gest najbardziej charakterystyczny dla nas, czynność najczęściej wykonywana w wakacje, czynność obrazująca co najbardziej lubimy.

Imię i nastrój

Każdy z uczestników wypowiada swoje imię w określony, podany wcześniej przez prowadzącego sposób, np.: bardzo wesoło, bardzo smutno, z wściekłością,

z rezygnacją, nieśmiało, krzycząc, pytając, itp. Zmiana sposobu mówienia następuje po wypowiedzeniu się wszystkich uczestników zabawy.

Rzucanie i imion

Rzucamy w kręgu jakimś przedmiotem (piłka, kostka) i mówimy swoje imię i imię odbiorcy np. „Kasia do Ani”, „Ania do Basi”. Można się umówić, że to czym rzucamy, to „granat”, „bomba”, „bakcyl” i dlatego należy go podawać jak najszybciej, i niezmiernie uważnie tak by go nie upuścić na podłogę i nikogo nie uderzyć. Gdy jednak upadnie, można głośno krzyknąć „Bum”, lub wykonać padnij.

Odgadywanie imion

Każdy pisze na kartce swoje imię w ten sposób że wpisuje tylko pierwszą literę, a pozostałe zastępuje kreskami np.: B_ _ _ _ . Następnie podchodzimy do innej osoby i próbujemy odgadnąć pełne brzmienie jej imienia. Zgadująca osoba może podać jedną literę, jeśli trafiła, może próbować dalej, jeżeli nie, to idzie do następnej osoby. Po pewnym czasie może jeszcze raz podjąć próbę odgadnięcia. Dwie osoby, które odgadły swoje imiona podają sobie ręce i udają się na poszukiwanie nowych znajomości. Siedzimy w kręgu. Każdy po kolei mówi swoje imię i dodaje jakąś rzecz, zwierzę, roślinę na pierwszą literę jego imienia, przy czym wykonuje gest pokazujący tą rzecz.

Np. Artur jak arbuzy (i pokazuje rękoma jak wygląda arbuzy), Rafał jak rosół (pokazuje jak je zupę). Kolejne osoby powtarzają wszystkie poprzednie porównania i dodają swoje.

Łańcuch talentów

Zabawę zaczynamy pytaniem o talent posiadany przez każdego z uczestników. Po krótkiej wymianie informacji rozdajemy każdemu kilka pasków kolorowego papieru długości ok. 20 cm z prośbą, aby wypisać jeden talent na jednym pasku. Następnie każdy kolejno opowiada o swoich talentach. W trakcie opowiadania łączy je taśmą klejącą i przekazuje dalej. Wynikiem zabawy jest długi łańcuch talentów jednoczących wszystkich uczestników szkolenia. Interpretacjom takiego łańcucha nie ma oczywiście końca. Potrzebne materiały: wiele pasków kolorowego papieru oraz skłonność do fantazjowaniu na zadany temat.

Wiedźma

Każdy z uczestników spisuje swoją krótką charakterystykę na kartce (podejście do biznesu, temperament, ulubiona potrawa, itd.). Po wymieszaniu kartek każdy dostaje czyjąś charakterystykę, a następnie próbuje zgadnąć jej właściciela. Uwaga: zabawa dobra dla grup, w których uczestnicy już się trochę znają.

Zgadnij tytuł filmu

Jedna osoba wychodzi, pozostałe uzgadniają tytuł filmu oraz przydzielają sobie słowa z tego tytułu. Zadaniem osoby po powrocie jest odgadnięcie tytułu filmu, poprzez zadawanie pytań wielu osobom. Pytane osoby odpowiadają w ten sposób, aby „ich” słowo znalazło się w odpowiedzi. Przykład: tytuł filmu Kronika wypadków miłosnych. Pytanie – gdzie mieszkasz? Odpowiedź – tam gdzie wydarza się wiele wypadków, itd. aż do odgadnięcia.

Skecz z rekwizytami

Dzielimy grupę na kilka podgrup. Każda z nich otrzymuje od trenera przygotowaną wcześniej torbę papierową wypełnioną kilkoma różnymi przedmiotami, np. łyżeczka, wykałaczka, długopis, torebka herbaty, itp. Zadaniem każdej grupy jest zaprezentowanie opowiadania/skeczu na dowolnie wybrany temat. Bohaterami opowiadania muszą być przedmioty znalezione w torbie. Ich udział w opowiadaniu może być dosłowny – kostka cukru jako sposób na osłodzenie napoju, jak i przenośny, np. szczoteczka do zębów jako narzędzie do obrony przed komarami. Po prezentacji skeczy można je odegrać. Potrzebne materiały: kilka torebek oraz zbiór dowolnych przedmiotów (byle się zmieściły do torby).

Fantazyjny kapelusz

Każdy z uczestników otrzymuje kartę z tablicy papierowej. Zadanie polega na wykonaniu kapelusza o dowolnym kształcie i wielkości. Po wykonaniu uczestnicy proszeni są o komentarz i wyjaśnienie własnej idei kapelusza. Potrzebne materiały: karty z tablicy papierowej (flipchart), klej w sztyfcie, spinacze, plaster przezroczysty. Zamiast papieru można (nawet z lepszym skutkiem) użyć podobnej wielkości płótna lub innego materiału.

Cecha charakteru

Każdy z uczestników wynajduje w sobie cechę charakteru zaczynającą się na literę swojego imienia, np. Karol – kulturalny, Szczepan – szybki, wraz z komentarzem oraz dodatkowymi informacjami o hobby, pracy zawodowej. Kolejne osoby starają się zapamiętać imiona i przydomki poprzedników.

Zabawna historia

Oprócz podstawowym informacji o sobie, uczestnicy proszeni są o podanie zabawnej lub niezwykłej historii ze swojego życia.

Magiczny kamień

Każdemu z uczestników rozdajemy jeden kamyczek (lub pozwólmy wybrać z koszyka). Następnie uczestnicy kolejno wypowiadają się na tematy, które bezpośrednio lub pośrednio dotyczą szkolenia. Dobry efekty daje „spowiedź” na trzy kolejne tematy odnoszące się do: po pierwsze mojej roli w życiu; po drugie moich relacji z przyrodą, np. zwierzęta, które podziwiam; po trzecie mój stosunek do ziemi, np. ulubione miejsca, w których spędzam czas. Po skończonej wypowiedzi uczestnik przekazuje swój kamień osobie po lewej i otrzymuje kamień od osoby z prawej strony. W ten sposób po wypowiedzi wszystkich nasz kamień wraca do nas z powrotem. Po skończonej zabawie konieczny jest komentarz, że ten kamień, który był dotykany przez wszystkich jest świadkiem i pamiątką osób, wydarzeń oraz wiedzy i umiejętności, z którymi stykaliśmy się podczas treningu. Może być trzymany na biurku w portmonetce, itd. Być może potarcie kamienia w chwilach stresu i trudnych chwil będzie pomocne. Potrzebne pomoce: pewna ilość kamieni o różnej wielkości i różnym kształcie.

Mój ulubiony przedmiot

Przed szkoleniem prosimy uczestników aby przynieśli ze sobą przedmiot (zabawkę, narzędzie, obrazek, itd.), który najbardziej odzwierciedla ich osobowość. Podczas treningu uczestnicy kolejno pokazują przedmioty opowiadając o nich.

Sherlock Holmes

Jest to odmiana zabawy – mój ulubiony przedmiot. Przed szkoleniem prosimy uczestników aby przynieśli ze sobą przedmiot (zabawkę, narzędzie, obrazek, itd.), który najbardziej odzwierciedla naszą osobowość. Podczas treningu uczestnicy kolejno pokazują przedmioty, natomiast pozostali starają się odgadnąć cechy charakteru odzwierciedlone w danym przedmiocie. To naprawdę niezwykle ćwiczenie na spostrzegawczość, umiejętność logicznego, ale i abstrakcyjnego myślenia.

Doskonale nadaje się jako wstęp do szkoleń z zakresu sprzedaży, negocjacji czy zarządzania. Potrzebne przedmioty: każdy z uczestników przynosi na zajęcia swoje przedmioty.

Ile kawałków papieru?

Prowadzący puszcza w obieg rolkę papieru toaletowego, a każdy z uczestników bierze tyle kawałków ile mu się podoba. Następnie prosimy aby każda osoba opowiedziała nam tyle rzeczy o sobie ile wzięła kawałków papieru. Tematyka może być ogólna, związana z pracą lub szkoleniem. Warto przed wypowiedziami zrobić komentarz, że ta sytuacja przypomina trochę życie. Im więcej ktoś wzięł, czyli dysponuje większymi zasobami, tym więcej musi dać od siebie i tym większa jego odpowiedzialność.

Potrzebne materiały: rolka papieru toaletowego z perforowaniem.

Dwie prawdy i kłamstwo

Każdy z uczestników mówi o trzech rzeczach, które go dotyczą, np. hobby, co będzie chciał robić za pięć lat, liczba dzieci. Pozostali uczestnicy zgadują co jest prawda a co fantazją. Odpytywany uczestnik może poszerzyć prawdziwe stwierdzenia o dodatkowy komentarz.

Wszyscy, którzy...

Wszyscy uczestnicy siadają na krzesłach wokół zaczynającego grę. Liczba uczestników jest więc o jeden większa niż krzesel. Uczestnik bez krzesła wypowiada szereg stwierdzeń, np. niech wstaną wszyscy, którzy noszą krawaty! Następnie, ci którzy noszą krawaty muszą wstać i poszukać sobie nowego krzesła. Zaczynający grę też oczywiście szuka miejsca. Ten uczestnik, który został bez swojego miejsca wypowiada kolejne stwierdzenie, itd. Przykłady stwierdzeń: niech wstaną wszyscy, którzy: Jedli dzisiaj mięso, są żonaci; grają na gitarze; myli dzisiaj zęby; itd.

Cztery rzeczy

Prosimy uczestników o wymienienie trzech - czterech rzeczy, np. samochód, potrawa, kolor, bohater literacki, które najlepiej charakteryzują ich osobowość.

Którzy z was...?

Uczestnicy stoją skupieni wokół prowadzącego, który wyczytuje kolejno pytania do uczestników. Odpowiedzią powinno być wystąpienie do przodu, tych którzy pozytywnie mogą odpowiedzieć na pytanie lub zgadzają się ze stwierdzeniem. Po zakończeniu zabawy uczestnicy będą w stanie zorientować się jaki jest profil osobowościowy grupy, czym każdy z uczestników różni się, a w czym jest podobny do innych, itp. w zależności od pytań. Przykładowa lista pytań: Kto jest najstarszym dzieckiem?, Kto jest jedynakiem?, Kto jest rozwiedziony?, Kto pochodzi z małego miasta?, Kto ma psa?, Kto jest homoseksualistą? Itd.

Lista pytań powinna być ułożona zgodnie z przewidywanym profilem grupy, tematyką szkolenia oraz bardziej lub mniej sięgająca w intymność uczestników. Po sesji można zadać pytania uczestnikom o ich odczucia, np. jak to jest gdy identyfikujemy się z innymi, jesteśmy osamotnieni w poglądach, czujemy zażenowanie, itd.

Rysowany wywiad

Po otrzymaniu kart papieru z tablicy papierowej oraz pisaków, uczestnicy dobierają się w pary oraz przeprowadzają ze sobą wywiad – hobby, praca, rodzina, itd. Informacje do partnera nanoszą na rysunku, np. Syrenka jako godło osoby mieszkającej w Warszawie, czapka studencka i akcesoria obrazujące kierunek studiów. Nie wolno używać liter i cyfr. Po zakończeniu wywiadu każdy z rysunków jest odrębnie omawiany i wywieszany na ścianie do końca trwania szkolenia. Potrzebne materiały: karty papieru, pisaki, kredki.

Pajęcza sieć

Animator przedstawia się i rzuca (po ziemi) do jakiejś osoby siedzącej w kręgu kłębek wełny, trzymając jednak jego koniec. Osoba ta przedstawia się i rzuca kłębek do kogoś innego, trzymając jednocześnie nitkę przy sobie. Między osobami powstaje „pajęcza sieć”. Ostatnia osoba zaczyna zwijanie kłębka i mówi imiona kolejnych osób.

Dłoń

Każdy obrysowuje swoją dłoń i wpisuje w nią swoje imię i np.: ulubione zajęcie, nazwę swojej szkoły, klasę... Po skończonej zabawie arkusze przyklepamy do ściany.

Ciuchcia

Uczestnicy siedzą w kręgu. Prowadzący chodzi wewnątrz w takt skandowanego przez grupę jego imienia: „to Darek, to Darek, to Darek... W tym czasie wskazuje następną osobę, która podchodzi do niego, kładzie mu ręce na ramiona i idą dalej. W tym czasie wszyscy wypowiadają imię „nowego wagonika” skandując tak, jak poprzednio.

Kolejno zapraszane osoby wchodzi do środka i tak powstaje pociąg.

Świrek

Uczestnicy siedzą w dużym kręgu. Jedna osoba stojąca w środku zakręca talerzem lub butelką i podbiega do wybranego przez siebie uczestnika zabawy, dotyka go, mówi głośno i wyraźnie jego imię. Wywołana w ten sposób osoba szybko zakręca wirującym przedmiotem i zanim ten przestanie się obracać podbiega do którejś z osób dotyka ją mówi jej imię i zabawa toczy się dalej.

Wizytówka-plotka

Na kartce każdy uczestnik rysuje swoją podobiznę, ulubione zajęcie i ulubioną potrawę. Kartki nie podpisujemy. Następnie podchodzimy do wybranej przez siebie osoby, przypominamy swoje imię, wymieniamy się kartkami i opowiadamy sobie wzajemnie to, co zawierają rysunki. Następnie rozstajemy się, szukamy kolejnej osoby i zaczynamy „plotkować” mówiąc imię osoby, od której dostaliśmy kartkę, pokazując ją z daleka palcem i przekazując znane sobie informacje. Następuje wymiana kartek i informacji. Podchodzimy do następnego uczestnika i plotkujemy już na temat innej osoby itd. Prowadzący przerywa w pewnej chwili zabawę i poleca znaleźć właściciela trzymanej przez nas aktualnie kartki. Przy oddawaniu należy powtórzyć usłyszane informacje-plotki. Kartki można teraz podpisać i umieścić gdzieś w budynku.

Proporczyk

Materiały: trójkąty równoramienne wycięte z papieru i kredki
Każdy rysuje swój proporczyk, wpisując wyraźnie swoje imię i coś związanego z swoim hobby, ulubionym przedmiotem, ulubionym zajęciem lub cechą charakteru.

Puste miejsce

Uczestnicy siedzą w kręgu, tylko w jednym miejscu krąg jest przerwany. Osoba, która ma to wolne miejsce po prawej stronie zaczyna zabawę zapraszając osobę o jakiejś cesze np. osobę która lubi góry lub która uczy się w „ekonomiku” lub która gra na gitarze itp. Osoba, która poczuje się zaproszona jak najszybciej zajmuje wolne miejsce. Jeżeli więcej niż jedna osoba poczuje się wywołana, miejsce zajmuje ta, która uczyni to najszybciej. Pozostali wracają na swoje miejsca, a zaprasza osoba, która teraz ma puste miejsce po swojej prawej stronie.

Spółdzielnia

Siedzimy w kręgu, jedna osoba znajduje się w środku i wskazując na kogoś z siedzących pyta, czy podobają mu się jego sąsiedzi. Jeżeli wskazany odpowie „tak”, musi szukać innej osoby. Jeżeli odpowie "nie" pyta się dalej na kogo chciałby wymienić sąsiadów, wskazany wymienia dwa imiona. Jego sąsiedzi muszą szybko zmienić się miejscami z wymienionymi osobami, aby stojący w środku nie zdążył zająć miejsca. Osoba, która pozostała w środku zadaje pytania itd. Wskazany człowiek może też odpowiedzieć na pytanie "spółdzielnia" i wtedy wszyscy muszą zmienić swoje miejsce.

Cebula

Celem tej sympatycznej zabawy jest poznanie ludzi o podobnym usposobieniu i zainteresowaniach. Uczestnicy stoją parami twarzą do siebie, tworząc dwa koła - zewnętrzne i wewnętrzne. Prowadzący podaje polecenia. Po każdym wykonanym w parze zadaniu koło zew. przesuwa się o jedno miejsce w prawo. Należy pamiętać aby z każdym nowym partnerem przywitać się, a po wykonaniu polecenia pożegnać. Można też ułożyć poważniejsze polecenia i wykorzystać tę zabawę na poważnym wieczorze. Zasady pozostają te same, dobrze jest jednak zmienić obowiązującą pozycję ze stojącej na siedzącą. Przykładowe komendy:

uśmiech

ulubiona pora roku

wydarzenie z poprzedniego dnia

połaskotać partnera

podanie ręki

ulubiony przedmiot
co jadłem na śniadanie
czy masz przyjaciela
powiedzieć krótki wyszukany komplement
dotknąć się nosami
ulubiona książka z dzieciństwa
uściskać się
zanucić początek ulubionej piosenki
ulubione zwierze
podanie swojego imienia od tyłu
moje marzenie
mój fragment Pisma Świętego
kim chciałbym być
jaka była moja dzisiejsza modlitwa poranna itp.
pogłaskać partnera pogłowie
powiedzieć szybko „suchą szosą Sasza szedł”.

Węzeł gordyjski

Wszyscy uczestnicy stoją w kole, na dany znak zamykają oczy, wyciągają przed siebie ręce i idą powoli do przodu, aż poczują, że mogą dosięgnąć osoby z naprzeciwka. Kiedy wszyscy są już w środku starają się poszukać jakiejś wolnej dłoni. Kiedy uczestnik ma już obie dłonie zajęte może otworzyć oczy. W ten sposób powstaje kłębowisko ciasno połączonych rąk i ciał. Teraz trzeba się z tego wyplątać, nie rozłączając dłoni. Jeśli się to uda, znowu powstaje koło, (czasem dwa lub więcej). Jest to świetna zabawa dla wszystkich, jednak liczba uczestników nie może być zbyt duża. Sprzyja integracji gdyż trzeba się z innymi komunikować i pomagać im w „trudnych sytuacjach”.

Dłonie

Każdy z zamkniętymi oczami chodzi po sali i dotykając dłoni innych osób szuka tych, które mu odpowiadają najbardziej. Kiedy znajdzie otwiera oczy i sprawdza do kogo one należą, następnie może udać się na dalsze poszukiwania. Kiedy już wszyscy znajdą „swoje” dłonie siadają w kręgu a następnie dzielą się czyje dłonie wybrali i dlaczego.

Ja- piłka

Każdy przez chwilę stara się wyobrazić siebie jako piłkę, a później następuje dzielenie, każdy charakteryzuje piłkę w którą się „wcielił” Niezwykle ważna jest w tej zabawie szczerłość i otwartość i dobrze jest to podkreślić przed rozpoczęciem dzielenia.

Ja – zwierzę

Zasady tej zabawy są takie same jak poprzedniej, z tymże wyobrażamy siebie jako zwierzę. Szukamy zwierzęcia którego cechy odnajdujemy w sobie samym. Jeśli zabawę tę przeprowadzamy w małej grupie możemy dodatkowo polecić by każdy narysował to zwierzę.

Historyjka ABC...

Dzielimy graczy na kilkusobowe grupy. Zadaniem każdej grupy jest w określonym czasie wymyślić historyjkę, w której występują po kolei wszystkie litery alfabetu (na początku kolejnego słowa). Dobrze jest jeśli w tym mini opowiadaniu wystąpią imiona osób układających historyjkę, np.: Animator Bolek całą duszą eksponował. Zabawa kończy się odczytaniem ułożonych historyjek i nagrodzeniem się wzajemnie brawami.

Slajdy

Rozwieszamy prześcieradło i ustawiamy za nim lampę. Jedna z osób lub grupka stoi przed ekranem i ma za zadanie odgadnięcie, kto znajduje się na tym niewyraźnym slajdzie lub co on przedstawia. Reszta grupy stoi z tyłu i ustala, kto będzie się pokazywał (rzucał cień). Można przybierać charakterystyczne lub nietypowe pozy, tworzyć grupy, przedstawiać zwierzęta, itp. Po pewnym czasie następuje zamiana ról.

Życiorys

Każdy z uczestników pisze na kartce początek swego życiorysu (2-3 zdania) i składa tak by można zobaczyć tylko ostatnie zdanie. Następnie kartka wędruje do osoby siedzącej po prawej stronie (wszystkie równocześnie) . Na kartce, którą dostało się od sąsiada, piszemy znowu 2-3 zdania o sobie zaginamy ją i podajemy dalej. Kiedy kartki obeszły już całe koło, każdy może opatrzyć swoją kartkę krótkim zakończeniem. Po kolei czytamy wszystkie życiorysy. W ten sam sposób można również tworzyć inne historyjki: romanse, bajki .

Porządki

Dzielimy graczy na dość liczne grupy (około 10 osób), ich zadaniem jest ustawić się w jednym rzędzie według różnych właściwości: wzrostu, wielkości butów, długości włosów, ciężaru, itp. Trzeba to jednak zrobić z zamkniętymi oczami i nic nie mówiąc. Powyższe dwa warunki muszą być koniecznie spełnione by zabawa była udana.

Rozmówki na temat

Uczestnicy dostają lub przygotowują kartki podzielone na kilka (np. cztery) części. Na kolejnych częściach piszą odpowiedzi na zadane przez animatora pytania, np.:

Co lubisz?

Czego nie lubisz?

O czym marzysz?

Co miłego przydarzyło ci się ostatnio?

Po napisaniu odpowiedzi wszyscy przyczepiają sobie kartki do ubrań i wyruszają na poszukiwanie partnera do rozmowy. Rozmawiają przez chwilę na dany temat, Odrywają tę część kartki, na której jest odpowiedź i szukają następnej sympatycznej osoby, która ma na kartce taką samą liczbę odpowiedzi.

Kurtyna

Materiały: duża materiałowa płachta , może być zasłonka lub rozłożony śpiwór

Dzielimy graczy na dwie równe grupy. Pomiędzy nimi dwie osoby rozpościerają materiał tak by członkowie przeciwnych grup się nie widzieli. Wszyscy kucają i każda grupa wybiera spośród siebie jedną osobę, która staje tuż przed płachtą (pozostali nieco się cofają). Jej zadaniem jest jak najszybciej powiedzieć imię osoby z przeciwnej drużyny, którą zobaczy po opuszczeniu materiału, (w razie potrzeby

pozostali członkowie grupy mogą jej podpowiadać). Wygrywa ten gracz, który zrobi to szybciej. Osoba przegrana przechodzi do przeciwnej drużyny. Jest to bardzo sympatyczna zabawa, ćwicząca refleks.

Okrzyk i gest

Uczestnicy dzielą się na cztery grupy. Każda z nich ustawia się w jednym rogu sali. Zadanie ich polega na przygotowaniu okrzyku i towarzyszącego im gestu. Okrzyk powinien być, np. „Hej!”, „Cześć” itp. Grupy prezentują swoje okrzyki i gesty.

Następnie każda z grup wybiera spośród pokazanych ten zestaw, który spodobał jej się najbardziej (może oczywiście pozostać przy swoim). Następuje ponowna prezentacja i jeżeli wszystkie grupy wybrały ten sam zestaw to integracja została osiągnięta - grę należy zakończyć. Jeżeli nie, ponawiamy próby, licząc, że osiągniemy porozumienie, nie należy jednak sztucznie przedłużać zabawy.

Kto czyta?

Zabawa ta świetnie nadaje się dla grup, które dopiero się spotkały i uczestnicy nie znają się jeszcze zbyt dobrze. Połowa grupy zamyka oczy i kładzie głowy na złożonych na stole ramionach. Ktoś z pozostałych zaczyna czytać dowolny tekst. Może przy tym trochę zmienić głos. Jeżeli któraś z osób mających zamknięte oczy, myśli, że wie, kto czyta, powinna się zgłosić. Jeżeli zgadnie, przechodzi do grupy czytających. Jeżeli nie, znowu zamyka oczy i czeka na następną szansę. Żeby utrzymać dobre tempo i napięcie, czytający powinni się dosyć często zmieniać.

Coś miłego

Każdy na kartce papieru pisze swoje imię i nazwisko. I korzystając z czyjejś pomocy przyczepia ją sobie na plecach. Zadaniem wszystkich jest napisanie sobie wzajemnie na plecach coś miłego: to co się nam w danej osobie podoba, jakieś pozytywne cechy, które w niej zauważamy, itp.

Wizytówki

Uczestnikom pokazujemy różne „wizytówki” wcześniej przygotowane, na których znajdują się, np. portret pewnej osoby wykonany lewą ręką, czyjaś próbka pisma, włos jakiejś osoby, wypisane hobby. Uczestnicy mają zgadnąć, czyja to „wizytówka”.

Porównania

Dwóch uczestników opuszcza salę. Reszta ustala o kim będzie mowa w następnej części gry. Odgadujący wracają do grupy i mogą stawiać pytania tylko w określony sposób:

Z jakim kwiatem, rośliną można porównać tę osobę?

Z jaką pogodą ...?

Z jaką muzyką ...?

Z jakim instrumentem muzycznym ...?

Z jakim zwierzęciem ...?

Z jakim kolorem ...?

Z jakim kamieniem szlachetnym ...?

Z jakim widokiem ...? Z jakim samochodem, ...? itd.

Na wszystkie pytania można w różny sposób odpowiedzieć. Na przykład na pytanie: „Z jakim zwierzęciem można porównać daną osobę?”, można usłyszeć odpowiedź: „Z pracowitą pszczołą”, „Z mrówką” itp. Odpowiadający muszą się wystrzegać zbyt jednoznacznego patrzenia na osobę, o której mowa. Po zgadnięciu, o kim mówiono, następuje zmiana odgadujących.

Chińskie szepty

Zabawa ta polega na przekazywaniu sobie wzajemnie różnych informacji, Nie czynimy tego jednak bez pośrednio tylko wybieramy sobie posłańca i jego prosimy o przekazanie informacji

Słoneczko

Materiały: Po sześć małych karteczek dla każdego uczestnika, flamastry, dwa arkusze papieru. Temat: np. Cechy dobrego animatora. Każdy na czterech karteczkach zapisuje cztery różne, ważne jego zdaniem, cechy dobrego animatora. Karteczki układamy na podłodze tworząc okrąg, kartki z cechami powtarzającymi się układamy w promyczki.

Dobieramy się w pary i rozmawiamy np. o treści najdłuższych promyczków.

Powracamy do dwóch karteczek. Na jednej wpisujemy cechę dobrego animatora posiadaną przez nas samych, na drugiej cechę dobrego animatora, której brak zauważamy u siebie. Karteczki przyklejamy na arkuszach odpowiednio pod hasłem:

„moje mocne strony”, „Moje słabe strony”. W trójkach rozmawiamy o treści plakatów. Czas dyskusji około 20 min.

Dyskusja 2-4-8

Ta metoda polega na kilku etapach rozwiązywania problemu, wymiany doświadczeń, poszukiwania odpowiedzi na pytanie. Najpierw dyskusja na zadany temat toczy się w dwójkach. Osoby mogą dobrać się w pary lub też być podzielone według jakiegoś kryterium (np. podchodzą do siebie osoby, które się nie znają, siedzące naprzeciw itp.) Prowadzący podaje czas rozmowy - zwykle powinno to być kilka minut (5-10) z zaznaczeniem, że obie osoby powinny wypowiedzieć się na dany temat. Następnie dwie dwójki przysiadają się do siebie i znów kilka minut rozmawiają, przedstawiając wnioski jakie nasunęły się w rozmowie w parach. Po kilku minutach prowadzący prosi o połączenie się czwórek w ósemki, które mają za zadanie podsumować decyzje i przedstawić jej wyniki w postaci punktów lub plakatu malowanego kredkami lub farbami (grupa poszukuje przemawiających symboli, które ilustrują jej stanowisko) Wnioski wypisuje się grubym pisakiem na dużym arkuszu szarego papieru tak, aby można je było swobodnie odczytać.

Bieg z balonami

Uczestnicy ustawiają się w dwóch rzędach – parami, tyłem do siebie ze splecionymi łokciami. Jeden z pary dostaje balon. Obaj biegną do mety. Na mecie wymieniają się balonem (cały czas ze splecionymi łokciami) i wracają przekazując kolejnej parze. Wygrywa rząd, który ukończy bieg jako pierwszy. Wypadnięcie balonu z ręki, rozerwanie pary, itd. karane jest koniecznością powrotu i zaczynaniem biegu ponownie. Potrzebne materiały: kilka nadmuchanych balonów i duża sala.

Dżungla

Rozdajemy uczestnikom karteczki na nazwami zwierząt. Każde zwierzę powinno się powtórzyć dwa razy. Na sygnał prowadzącego wszyscy zaczynają naśladować głosy swoich zwierząt, szukając w tym czasie tego samego zwierzęcia. Potrzebne materiały: karteczki z nazwami zwierząt wydających słyszalne odgłosy (pająk albo pchła nie byłyby efektowne!)

Ludzka maszyna

Uczestnicy tworzą ze swoich ciał działającą maszynę, np. faks odbierający wiadomość, pralkę, samolot, itd.

Ciepło – zimno

Tę zabawę to chyba każdy rodzic pamięta ze swojego dzieciństwa. Chowamy jakiś umówiony przedmiot, a zadaniem dziecka jest odnalezienie go. Nakierowujemy go jedynie słowami ciepło – gdy zbliża się do przedmiotu, zimno – gdy jest od niego daleko.

Kalkowanie

Nie każdy maluch lubi rysować, bo często nie wie co, nie wie jak. Aby temu zaradzić można zaproponować mu zabawę w kalkowanie. Wybiera sobie z kolorowanek, książeczek postaci, które chce pokolorować. Przekalkowuje na kartkę papieru i koloruje na wybrane przez siebie barwy.

Teatrzyk

Dwa krzesła, kocyk i lalki. To wystarczy, by zrobić przedstawienie. Pomysłów maluchom nie zabraknie, byle tylko miały publiczność.

Segregacja

Deszczowy dzień to dobry moment, by zrobić segregację zabawek. Wraz z dzieckiem przygotujcie dwa kartony. Do jednego wrzucajcie zabawki, którymi dziecko się bawi, a do drugiego takie, które może spokojnie oddać innym dzieciom.

Tor przeszkód

Tor przeszkód to świetna zabawa i na dworze, i w domu. W pokoju ustaw kilka przeszkód (krzesło, poduszkę, koc itp.) które trzeba ominąć, przejść pod nimi lub je przeskoczyć. W drugim etapie można dziecku zawiązać oczy. Na dworze wykorzystaj kamienie, gałęzie, paliki, drzewa, wszystko, co przyjdzie ci do głowy.

JESTEM SILNIEJSZY OD TATY

Nie bez powodu podajemy ten pomysł jako pierwszy. To absolutny hit: dzieciaki uwielbiają siłować się z tatą, który kładzie się na plecach na dywanie, a wesoła czeredka (lub jeden mały siłacz) próbuje przewrócić go na brzuch. Zabawa daje mnóstwo radości oraz okazji do przytulania.

MAŁY MALARZ

Do tej zabawy potrzebny jest komplet farb non toxic, wielkie połacie papieru oraz płachta do przykrycia podłogi. Dzieci powinny być ubrane w ubrania, które natychmiast po zabawie wrzucimy do pralki. Farby wlewamy do miseczek i pozwalamy dzieciom zanurzać w nich rączki, którymi będą robić barwne odciski na papierze. Mogą też malować palcami.

DOMEK W DOMU

Dobrym pomysłem na deszczowe popołudnie jest przeniesienie ogrodowego domku do wnętrza.

ZAJĄCZKI NA ŚCIANIE

Nawet roczny maluch potrafi docenić urok zabawy z lusterkiem i promykiem. Migające po ścianie światełko rozweseli go, a starszy brat będzie dumny, że potrafił wykonać tak niezwykłą sztuczkę!

ŁYŻKA I POKRYWKA

Pokazujemy maluszkowi wydające dźwięki przedmioty: dzwonek od roweru, łyżkę i pokrywkę, plastikowe pudełko, do którego wrzucimy grzechoczący klocek itp. Dobre jest wszystko, co podpowie nam fantazja i zasady bezpieczeństwa.

GRAMY W KOLORY

Namawiamy dzieciarnię na znalezienie wszystkich czerwonych lub zielonych (lub w innym kolorze) przedmiotów w pokoju. Starsze dzieci wymieniają przedmioty na wybraną literę.

CZEGO TU BRAKUJE?

Mama rysuje kredką ogromną buźkę na gazecie, ale nie kończy obrazka. Pyta, czego braku

CO TO ZA BAJKA?

Odrobina pantomimy w wykonaniu dużych i małych. Dzieciaki odgrywają scenkę z ulubionej bajki, a rodzice zgadują, o którą opowieść chodzi. Później – zamieniają się rolami. Można połączyć tę zabawę z radosnymi przebierankami w „dorosłe ubrania”.

NASZYJNIKI ZE ŚRUBEK

Dajemy dzieciom garść różnych śrubek i podkładek pod śrubki (słowem – metalowych elementów z dziurką) oraz wstążkę lub kolorowy sznurek. Dzieci nawlekają i komponują własny naszyjnik – dzieło sztuki.

PODWODNY ŚWIAT W SŁOIKU

Potrzebna będzie plastelina i duży słoć z wystarczająco szerokim otworem, by zmieściła się w nim rączka dziecka. Dzieci wylepiają dno słoja plasteliną, ozdabiają je muszelkami, kamyczkami, małymi rybkami z plasteliny lub z plastiku. Na koniec do słoika należy wlać wodę i zakręcić. Taki podwodny świat w słoiku przepięknie prezentuje się na półce!

ROBIMY FLOTYLLE

Pomagamy dziecku wykonać stateczki z papieru. Napuszczamy wodę do wanny. Wkładamy łódeczki, na których pływają np. ludziki Lego lub figurki ulepione z plasteliny.

ORKIESTRA ZE SZKLANEK

Do tej zabawy potrzebnych będzie kilka szklanek, które wypełnimy wodą do różnej wysokości. Np. pierwsza będzie mieć odrobinę wody na dnie, druga – dwa centymetry powyżej dna, kolejna – będzie wypełniona do połowy i tak dalej. Delikatnie uderzamy w szklanki drewnianym trzonkiem łyżki: powinny wydawać dźwięki różnej wysokości.

ZABAWA W SALON URODY

Mama siada, a córka (lub córki) czeszą ją, zaplatają warkoczyki, a jeśli mama się zgodzi – także malują kosmetykami. Potem koniecznie należy zrobić zdjęcie.

ROBALOWATY POTWÓR

Potrzebny będzie długi pas materiału i kilka pudełek. Dzieci ustawiają się gęsiego i przykrywają materiałem. Mama lub tata ostrożnie wycinają w materiale otwory na główki. Pudełka z wyciętymi dziurami na oczy nać i buźki dzieci wkładają na głowy. Potwór może wówczas defilować po mieszkaniu lub podwórzu, wywołując przerażenie rodziców i sąsiadów.

DOTYKOWE ZGADYWANKI

Potrzebne są przedmioty, które łatwo da się „udziwnić”: może być to np. plastikowa rękawiczka wypełniona piaskiem albo materiałowa chusteczka zanurzona w białku (to jest hit!). Dzieci z zawiązanymi oczami odgadują, czego dotykają. Gumowa rękawiczka może okazać się ręką faraona, a chusteczka zanurzona w białku – chustką, w którą smarkał król.

QUIZ ZAPACHÓW

Do tej zabawy potrzebne jest kilka pojemniczków, np. po zabawkach z jajek z niespodzianką. Jedno z dzieci wypełnia je różnymi aromatycznymi substancjami – kawą, kakao, kawałkami mydła. Drugie dziecko z zamkniętymi oczami próbuje po zapachu rozpoznać, co znajduje się w każdym z pojemniczków. Potem zamieniają się rolami.

Zabawy i ćwiczenia oddechowe:

- „ Rozpędzanie chmurek" - leżenie na plecach, wymachy rąk nad głową
- „ Gorące mleko" - siad skrzyżny, ręce blisko siebie, dmuchanie lekko na dłonie
- „Piórka"- piórko na dłoni, zdmuchiwanie go i chwytanie
- „Balonik" - nabieranie powietrza do ust, dotykanie palcami policzków i „pękanie" balonów

Zabawy ruchowe

- „Popcorn" — skoki coraz szybciej
- „Pająk i muchy" — wybór „pajaka" jedno z dzieci
- „ Wiewiórki w dziuplach" — zabawy w trójkach
- „Jerze na spacerze" czworakowanie, wyginanie na palce, relaksacja zwijanie w kłębek

Zabawy ruchowo - naśladowcze:

- „ Co robi przedszkolak" - dzieci naśladową czynności przedszkolaka
- Szyjemy ubranka -„Budujemy mosty"

Zabawy pantomimiczne: - „Wizyta u jabłoni”

-marsz do sadu

-zrywamy jabłka

-niesiemy owoce

-odpoczynek

-radość z owoców

Zabawy relaksacyjne: „Co zniknęło”?

- ułożenie 4, 5 zabawek schowanie jednej, dziecko zgaduje co zniknęło.

Ćwiczenia inhibicyjno - incytacyjne: (hamuję - pobudzam”) „Wschód i zachód słońca „ : wypinanie i skłony Jest muzyka i nie ma” (szybkie zmiany) -Przy muzyce zabawa, gdy jej brak leżenie przodem

Masaż relaksacyjny: - „ Zmęczone stopy” - dzieci w parach masują części ciała : głowa, ręka, noga itp.

Zrób to co ja - naśladowanie ruchów nauczycielki, np.: masowanie głowy, ocieranie „potu” z czoła i mówienie UFF, OCH, ACH itp.

Literatura:

1. M. Bondarowicz "Zabawy i gry ruchowe".
2. G. Kapica "Rozrywki umysłowe w nauczaniu początkowym" WSiP Warszawa 1990.
3. M. Kokoszka, Ewa Lelo, B. Michalska „Dziecko w świecie".
4. U. Norman „Trening pamięci”.
5. W. Okoń "Zabawa a rzeczywistość" WSiP Warszawa 1987.
6. W. Okoń "Słownik pedagogiczny" PWN Warszawa 1984.
7. J. Pęksa, Gry i zabawy, imprezy plenerowe.
8. P. A. Rudik, Rodzaje zabaw dziecięcych i ich właściwości.
9. R. Trzeźniowski "Zabawy i gry ruchowe"
10. Internet.

Opracował: Arkadiusz Kaczmarek