

ĆWICZENIA I ZABAWY INTERAKCYJNE JAKO PEDAGOGICZNY ŚRODEK POMOCNICZY

opracowała Joanna Duda

Zabawy oraz ćwiczenia interakcyjne są łatwą do opanowania i nie wymagającą dużych nakładów możliwością zapoczątkowania pedagogicznych procesów konstruktywnego przewycięzania złości i agresji. Oferują one dzieciom zdobywanie różnorodnych doświadczeń w zakresie kontaktów z innymi ludźmi. Dzieci mogą włączyć w zabawie swoje potrzeby i uczucia, działać aktywnie i według własnego uznania, ponadto doświadczyć konsekwencji własnego postępowania.

Proponowane zabawy są szczególnie interesujące z tego względu, iż nie ma w nich rywalizacji, zwycięstwa i przegranej, są więc przydatne do rozwijania pozytywnych procesów społecznych. Chęć zwycięstwa prowadzi do silnego psychicznego napięcia, co sprawia, że społecznie pożądane sposoby zachowania nie mogą być rozwinięte.

Spoleczne gry i zabawy umożliwiają wielorakie związki pomiędzy członkami grupy. Bawiąc się w nie można pokonać utrwalone negatywne wzorce zachowań, nauczyć się nowych, pozytywnych.

W zabawie pobudzone są ważne procesy nauczania, w jej trakcie jest wiele rzeczy dozwolonych, może sprawiać przyjemność. Taki kontakt w grupie niweluje niepewność i strach, stwarzają podstawę do prowadzenia rozmów, pomaga w odreagowaniu napięć.

W omawianych zabawach agresywne zachowanie może zostać strategicznie wykorzystane w wybrany sposób, można mu nadać określoną formę. Zabawy interakcyjne spełniają one wiele funkcji, między innymi:

- ⊗ służą wyrażaniu złości i wrogości
- ⊗ pozwalają na przynoszącą ulgę regresję, tzn. oddalają od społecznego przymusu
- ⊗ prowadzą do solidarności i zaufania u uczestników
- ⊗ uwrażliwiają na społeczną definicję agresywnego zachowania
- ⊗ dzięki nim można bez wstydu i sankcji rozmawiać na tematy tabu
- ⊗ możliwa jest zamiana ról.

Dodatkowo ćwiczenia te mogą dopomóc w przewycięzaniu deficytów w nauce, mogą przekazywać korygujące pod względem społecznym i emocjonalnym doświadczenia.

Można je dopasować do sytuacji w danej grupie, do potrzeb. Należy jednak pamiętać, że nie są złotym środkiem na wszystkie problemy.

Ogromnie ważne jest, aby były one przeprowadzone w przyjemnej atmosferze, dzieci powinny być traktowane z należnym im szacunkiem, a ich potrzeby powinny być poważnie brane pod uwagę.

Cele zabaw i ćwiczeń interakcyjnych:

- dostrzeżenie i wyrażanie agresywnych odczuć
- rozpoznawanie elementów wyzwalających w nas złość i agresję
- lepsze zrozumienie siebie samego i innych ludzi
- opanowanie agresji i złości, a także ich przewycięzanie
- budowanie poczucia wartości samego siebie i silnej tożsamości
- nawiązywanie nieagresywnych kontaktów
- pokojowe rozwiązywanie konfliktów.

Niniejszy zestaw ćwiczeń zawiera różnorodne możliwości nauczania i uczenia się. Treść ich została dopasowana do przeprowadzenia w grupie dzieci w młodszym wieku szkolnym.

Aby zabawy te zapoczątkowały zamierzone procesy muszą być z wycuciem dostosowane do nastroju panującego w grupie i poszczególnych członków. Warunkiem udanego ćwiczenia pełen zaufania klimat w grupie, nikogo nie można zmuszać do brania udziału w zabawie, takie osoby pozostają z boku w charakterze obserwatorów. Po każdym ćwiczeniu należy zarezerwować czas na wyciszenie się, uspokojenie, zastanowienie, rozmowę czy np. przelanie swoich odczuć na papier. Przeprowadzenie ich nie wymaga specjalnych przygotowań, większość z nich odbywa się bez rekwizytów.

ZESTAW ĆWICZEŃ I ZABAW

1. *KIEDY JESTEM WŚCIEKŁY*

Grupa siedzi w kole. Dzieci wypowiadają po kolei swoje imię i pokazują, co robią, gdy są wściekłe, np. „Jestem Karolina, kiedy jestem wściekła, robię tak.....”(ręką pokazuje ruch).

Modyfikacja: każde dziecko musi powtórzyć wszystkie imiona i gesty, zanim powie swoje imię i pokaże swój gest.

2. *MOWA CIAŁA*

Każde dziecko otrzymuje karteczkę, na której zapisany został jakiś stan emocjonalny (wystraszony, obrażony, wściekły, delikatny, wesoły, smutny itp.)- który musi pokazać. Kartek musi być tyle ile uczestników zabawy.

Po każdej demonstracji dzieci próbują odgadnąć, jakie uczucie miało zostać wyrażone. Na koniec dyskutujemy o tym, po czym można zidentyfikować różne stany emocjonalne, jakie uczucia są łatwiejsze do pokazania i do rozpoznania, jakie uczucia wyrażone są w podobny sposób, aby uważać, by się nie pomylić.

3. *MALOWANIE UCZUĆ*

Do przeprowadzenia tej zabawy potrzebny jest papier, mazaki i farby plakatowe. Dzieci malują uczucia, które je ogarniają, gdy tracą one panowanie nad sobą: wściekłość, zdenerwowanie, strach, bezradność- w zależności od osobowości, sytuacji i nastroju. Kto chce, wyjaśnia następnie swój obrazek. Następnie można wypróbować, w jaki sposób ten obrazek można zmienić na bardziej pozytywny- poprzez zamalowanie, dodanie kolorów lub kształtów itp.(np. z agresji zrobić przyjaźń, ze strachu- pewność siebie). Nauczyciel powinien zwracać uwagę na to, czy malowanie uczuć sprawia dzieciom trudność.

4. *SYMBOLE AGRESJI*

Dzieci siedzą przy stolikach. Każde ma kartkę papieru i mazak, malują jakiś symbol, który ma odzwierciedlać jego osobistą agresję. Następnie krótko go objaśniają. Należy przeznaczyć trochę czasu na porównanie i omówienie tych symboli.

5. *DZIELENIE SIĘ ZŁOŚCIĄ*

Dzieci, które nie potrafią się porozumieć i bardzo łatwo wikłają się w kłótnie, malują razem „obrazek złości”. W tym celu siadają naprzeciwko siebie, pomiędzy

nimi leży kartka papieru. W milczeniu zmieniając się rysują linia po linii, kreska po kresce, punkt po punkcie. Próbuje przy tym wyrazić wszystkie te uczucia, które do siebie żywią nawzajem. Uczestnicy powinni mieć możliwość, by zakończeniu pracy porozmawiać ze sobą, w małych grupach lub wspólnie ze wszystkimi, o tym co czuli w trakcie malowania ze swoim partnerem.

6. AGRESJA NA OBRAZKU

Każde dziecko wyszukuje i wycina w starych czasopismach i gazetach zdjęcie, które według niego przedstawia agresję. Potem wszyscy przyglądają się fotografiom, omawiamy je, jakie treści, techniki, kształty, kolory kojarzone są z agresją.

7. Z MIESZANYMI ODCZUCIAMI

Dowolne zdanie ma zostać wyrażone na różne sposoby, poprzez podkreślenie nastawienia emocjonalnego np. Dzieci codziennie muszą chodzić do szkoły. Uczestnicy losują karteczki, na których zapisane jest jedno słowo oznaczające stan uczuciowy np. radosny, smutny, zły. Następnie próbują oni wypowiedzieć je z odpowiednią intonacją, mimiką, gestykulacją. Reszta grupy ma odgadnąć przedstawione uczucia.

8. PODRÓŻ

Prowadzący opowiada historyjkę, w trakcie której wykonywane są określone ruchy- wszystkie dzieci starają się je powtórzyć.

„Udajemy się dzisiaj w daleką podróż do tajemniczego kraju. Jedziemy długo, bardzo długo pociągiem” - dzieci ustawiają się w szeregu, chwytają się za biodra i poruszają się za prowadzącym po pomieszczeniu, wydając odgłosy pociągu.

„Pociąg zatrzymuje się. Dotarliśmy do krainy radości. Ludzie są tu zawsze radośni i uśmiechnięci. Cieszą się od samego rana, przeciągają się z zadowoleniem, witają się z uśmiechem, podskakują do góry z radości, obejmują nas i tańczą z nami w dużym kole, nikt nie stoi z boku. Niestety musimy jechać dalej, lokomotywa już sapie. Wsiadamy do pociągu i jedziemy dalej. Nagle robi się ciemno, pociąg zatrzymuje się, dotarliśmy do krainy wściekłości. Tutaj mieszkają ludzie, którzy czują się obrażeni i niesprawiedliwie potraktowani. Są źli i zdenerwowani, tupią nogami, rzucają się na ziemię, potrząsają głowami, ściskają pięści, krzyczą... Wreszcie nasza lokomotywa sapie i wzywa nas do siebie. Zatrzymujemy się, nabieramy powietrza do płuc...i uspokajamy się. Wsiadamy do pociągu i jedziemy dalej. Pociąg zatrzymuje się: dotarliśmy do celu, do stacji końcowej- jesteśmy w krainie spokoju, wszyscy ludzie uśmiechają się do siebie łagodnie, poruszają się spokojnie i ostrożnie, delikatnie prowadzą się za rękę, siadają w kole...”

Fantazja w czasie podróżowania nie ma granic, niektóre krainy mogą być bardzo oddalone i trudno dostępne, że trzeba się udać samolotem albo rakieta kosmiczną. W każdym przypadku podróż powinna zakończyć się w krainie spokoju i harmonii.

Na koniec omówienie: jak dzieci czują się po podróży?, która kraina podobała im się najbardziej?

9. DYRYGENT

Dzieci siedzą w kole, tylko jedna osoba znajduje się w środku. Demonstruje ona gesty i dźwięki, które muszą być naśladowane przez innych. Po np. minucie

zamienia się miejscem z osobą, która według niego najlepiej potrafiła je naśladować.

10. KTO TU RZĄDZI?

Jedno dziecko wysyłane jest za drzwi. Pozostali siedzą lub stoją w kole i ustalają między sobą „kto tu rządzi”. Uczestnik demonstruje jakiś ruch, który powinien możliwie jak najszybciej i bardzo płynnie zmieniać, reszta grupy musi go bacznie obserwować i zwracać uwagę na zmiany, by się do nich dostosować. Wołamy dziecko, stojące za drzwiami, ma ono stojąc pośrodku koła odgadnąć, kto steruje ruchami grupy.

11. DZIURA W MURZE

Dzielimy dzieci na pod grupy (ok.5-osobowe), czworo dzieci tworzy mur, piąte dziecko próbuje przedostać się przez przeszkodę, tj. wybić dziurę w murze. Gdy tego dokona lub po upływie ustalonego czasu następuje zmiana ról. Jak czujemy się jako mur? A jak gdy z wysiłkiem wybijamy dziurę w murze? Co jest pomocne przy pokonaniu muru?

12. ATAK NA ZAMEK

Zamiast muru dzieci mogą utworzyć zamek, tzn. zamknięte koło. Jedno dziecko próbuje dostać się do środka lub na zewnątrz. Można podzielić klasę na chłopców i dziewczynki. Najpierw chłopcy otrzymują zadanie zbudowania ze swoich ciał „zamku”. Dziewczynki próbują się do niego dostać (bez użycia siły). Następnie zamieniają się rolami.

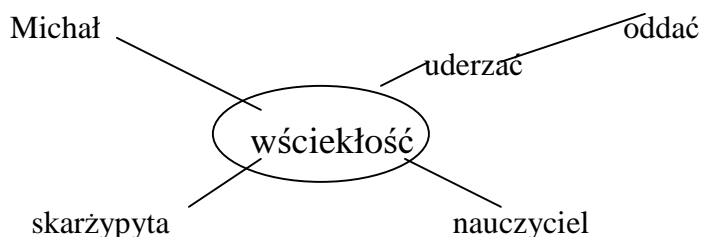
Jak czuli się chłopcy i dziewczynki w swoich rolach, jak się zachowywali, czy siła fizyczna jest zaletą, czy łatwiej dokonać tego samemu, czy w grupie?

13. TO MNIE ZŁOŚCI

Dzieci siedzą w kole, każde z nich na kartce papieru rysuje sytuacje, które powodują, że staje się ono agresywne. Kiedy wszyscy już skończyli kładziemy obrazki na środku i po kolei odkrywamy je. Grupa ma odgadnąć kto w takiej sytuacji się denerwuje. Konieczne jest tu zaufanie w grupie, aby ze sobą otwarcie porozmawiać. Celem tego ćwiczenia jest nauczenie się lepszego rozumienia siebie samego i wydarzeń, które powodują agresywne zachowanie u dzieci, pozwoli to na unikanie ich w przyszłości.

14. WŚCIEKŁE SKOJARZENIA

Każde dziecko pisze na kartce słowo „wściekłość” i zatacza je w koło. Potem pisze wszystkie skojarzenia, które przychodzą mu do głowy np.



Następnie wspólnie przyglądamy się indywidualnym skojarzeniom, wyjaśniamy je porównujemy.

15. ZŁOŚCI MNIE...

Każde dziecko wypisuje na kartce litery swojego imienia, jedna pod drugą i szuka do każdej z nich dowolnego wyrazu- nazwy wydarzenia, które może szczególnie rozzłościć dziecko np.:

Matematyka

Okropna pogoda

Niespełnione marzenia

Ironiczne spojrzenia

Katar

A „a nie mówiłem...”

16. WŚCIEKŁE POCZĄTKI ZDAŃ

Dzieci otrzymują kartki z początkami zdań, każde z nich uzupełnia je, na zakończenie omówienie i porównanie.

Przykłady zdań:

- *Kiedy jestem wściekły, wtedy...*
- *Mój najlepszy przyjaciel złości mnie, gdy...*
- *Nie lubię chodzić do szkoły, gdy...*
- *Najbardziej złości mnie, gdy...*
- *Kiedy inne dzieci mnie złoścą, wtedy...*
- *Ciągle muszę...*
- *Kiedy inni są rozszczęczeni, wtedy...*

Jeżeli mamy do czynienia z konfliktami lub napięciami, ćwiczenie to może posłużyć do zastanowienia się nad nimi, popracowania nad ich przezwyciężeniem.

17. PARADA ZWIERZĄT

Dzieci wyobrażają sobie w myślach jakieś zwierzę. Na kartkach notują jego nazwę, wyjaśnienie, dlaczego właśnie ono pasuje do jego charakteru, oraz prawdziwe imię. Po tym, grupa wybiera wspólnie dla każdego jakieś zwierzę. Porównywanie tego, z tym co wyobraziły sobie same dzieci.

18. LUDZIK

Wszyscy otrzymują kartkę papieru, na której narysowane są kontury ludzkiego ciała. Do szkicu dorysowują to, co uważa za najbardziej charakterystyczne u siebie samego, np.:

- język- jeśli jest dowcipne lub gadatliwe
- uszy- gdy umie słuchać innych
- serce- gdy jest osobą szczególnie współczującą innym
- pięści- gdy szybko chce się bić.

Wywieszenie ludzików na tablicy, próba odgadnięcia, która ludzik przedstawia kogo.

19. PRZEPOWIEDNIE

Grupa zbiera wspólne pytania, na które można jedynie udzielić odpowiedzi w formie „tak” lub „nie”, a następnie zapisuje je na karteczkach, np.:

- Czy lubisz jeść budyń?
- Czy lubisz psy?
- Czy masz swoją najlepszą przyjaciółkę?
- Czy widząc na ulicy jakąś sławną osobistość, podszedłbyś i zapytał o coś?

Wszystkie dzieci siedzą w kole, mając do dyspozycji przybory do pisania. Karteczki zostają dokładnie pomieszane i położone na środku, zapisaną stroną do dołu. Każdy po kolei losuje jedną z nich i czyta głośno widniejące pytanie. Zanim jednak dziecko odpowie, najpierw sąsiad po lewej stronie zapisuje w tajemnicy na kartce swoje przypuszczenia- „przepowiednie”. Następnie porównujemy rzeczywistość i przewidywaną odpowiedź. Jak dobrze uczestnicy się znają? Czy w odpowiedziach coś nas zaskoczyło?

20. O KIM MYŚLISZ?

Jedno dziecko wyobraża sobie dowolną osobę z grupy i mówi np. „Myślę o dziecku, które gdy się uśmiecha ma dołeczki w policzkach...” itp.

Pozostałe dzieci próbują odgadnąć, kim jest opisywana osoba. Kto zgadnie pierwszy określa następnego uczestnika.

Odpowiedzi można zapisywać na karteczkach i pokazywać autorowi zagadki.

Jak szybko opisywane dzieci zauważą, że chodzi właśnie o nie? Jak się przy tym czują? Czy podobnie by się opisały?

21. START RAKIETY

W przewyciężaniu napięć może nam pomóc ta zabawa. Na początku dzieci:

- ✎ bębnią palcami po blacie stołu, najpierw cicho i powoli, potem coraz szybciej i głośniej
- ✎ uderzają płaskimi dłońmi o stół albo klaszczą, również z natężającą się głośnością i we wzrastającym tempie
- ✎ tupią nogami, zaczynając cicho i powoli, potem coraz głośniej i szybciej
- ✎ cicho naśladują brzęczenie owadów, przechodząc aż do głośnego brzęczenia
- ✎ hałas i szybkość wykonywanych ruchów stopniowo wzrasta, dzieci wstają ze swoich miejsc i podnoszą ręce do góry- „rakieta wystartowała”
- ✎ hałas milknie, dzieci siadają, rakieta odleciała.

22. OTRZĄSANIE SIĘ ZE ZŁOŚCI

Zabawę tę dobrze przeprowadzić np. wtedy, gdy grupa jest ze sobą skłócona, można ją wesprzeć podkładem muzycznym.

Wszystkie dzieci poruszają się swobodnie po pomieszczeniu i odgrywają na komendę prowadzącego sytuacje:

- ☛ w których były złe lub agresywne
- ☛ jak potem otrząsnęły się ze złości, zdenerwowania
- ☛ w których cieszyły się na coś nowego.

Ćwiczenie to daje możliwość dzieciom odreagowania w formie gestykulacji i mimiki napięcia powstałego w wyniku kłótni, otrząśnięcia z siebie złości (np. przez potrząsanie ramionami, dłońmi, nogami), odprężenia i rozluźnienia się, ponownego uśmiechnięcia się do siebie nawzajem, przyjaznego podawania sobie dłoni, klepania się po plecach, kiwania potakująco głowami itp.

23. GDYBYM BYŁ WŚCIEKŁY

Dzieci zapisują- każde dla siebie_ co do tej pory robiły, aby poradzić sobie ze złością, np.

- ⇒ jeździły na rowerze

- ⇒ biegały wokół bloku
- ⇒ słuchały muzyki
- ⇒ itp.

Najlepsze i najoryginalniejsze pomysły zapisywane są na plakacie i wywieszane w dobrze widocznym miejscu.

24. KARTKI ZŁOŚCI

W jednym kącie pomieszczenia wieszamy „kartki złości”. Są one do dyspozycji zawsze wtedy, gdy jakieś dziecko czuje się urażone, jest zdenerwowane i kiedy nie potrafi lub nie chce mówić o swoich uczuciach- są one pierwszą pomocą do odreagowania. Są one przygotowane przez całą grupę. Można im nadać szczególny kształt np. zygzakowate brzegi, pomalować na różne kolory np. czerwony- jesteśmy czerwoni ze złości- kartka złości.

Zdenerwowane dziecko bierze jedną z nich, zapisuje spontanicznie, co w danym momencie czuje, słowami, które przychodzą mu głowy. Potem wrzuca ją do specjalnego „kosza złości”. Od czasu do czasu są one niszczone np. w czasie dnia przyjaźni.

25. HASŁA PRZYJAŹNI

Dzieci wymyślają w pojedynkę lub w małych grupach „hasła przyjaźni”. Można je zapisać na plakatach i wywiesić w sali lub w małym formacie dajemy je w prezencie osobom, szczególnie wtedy, gdy któreś z dzieci potrzebuje przyjaźni lub wsparcia.

26. CZAR PRZECIW ZŁOŚCI

Prowadzący wysyła dzieci w podróż do krainy fantazji. Pomaga im odprężyć się, a potem mówi:

„Zamknij oczy wstuchaj się w swoje wnętrze. Głęboko w twoim ciele siedzi gdzieś złość, najczęściej głęboko schowana, ale czasem wydostają się na zewnątrz, czy tego chcesz, czy nie. Poczuj swoją złość, gdzie ona siedzi, co ona robi w tym momencie. Wyobraź sobie, napełniasz nią czarodziejski dzban. Uważaj... Dzban zaczarowuje twoją złość, kiedy ją z niego wylejesz, będzie ona zupełnie zmieniona. Powoli wylej ją, co się z nią stało? Może zamieniła się w zwierzę lub roślinę? Wstuchaj się w swoje wnętrze twoja złość znikła, zaczarowałeś ją, jesteś od niej wolny, spokojny, zadowolony...”

Po tej podróży dzieci np. namalować złość uwięzioną w dowolnym kształcie.

27. OBRONA PRZED GŁUPIMI ZACZEPKAMI

Prowadzące do agresji sytuacje mogą zostać czasem załagodzone dzięki temu, że „ofiary” zareagują w sposób zaskakujący, błyskotliwy. Niestety, w decydującym momencie rzadko komu przychodzi do głowy coś odpowiedniego. W takim przypadku przygotowanie może pomóc. Na przezwiska można zareagować np. w następujący sposób:

- *Ty smarkaczu!- Rzeczywiście, może masz chusteczkę.*
- *Słabeusz !- Niestety, więc czy mógłbyś mi pomóc.*

Dzieci zastanawiają się nad niezwykłymi reakcjami na agresywne zaczepki samodzielnie lub w grupach, a następnie przedstawiają propozycje na forum całej grupy.

28. JESTEM- POTRAFIĘ- MAM

Przylepiamy dzieciom na plecach kartki, na których są napisane początki zdań:

- Jestem...
- Potrafię...
- Mam...

Wszyscy biorą do ręki pisaki i chodzą po sali uzupełniając sobie nawzajem te trzy zdania tylko pozytywnymi uwagami.

Następnie każdy czyta, co inni sądzą na jego temat. Na koniec rozmowa o tym, jak dzieci czuły się w trakcie chodzenia po sali, jak czują się po przeczytaniu kartki, czym są zaskoczone itp.

29. DZIECKO W STUDNI

Dzieci siedzą w kole. Jedna osoba stoi w środku i skarży się „Wpadłam do studni” Pozostali uczestnicy pytają „Kto ma cię uratować?” Osoba w studni odpowiada np.:

- Ten, kto najszybciej biega!
- Ten, kto jest najweselszy!
- Ten, kto się często złości!

30. TAKI SAM I INNY

Uczestnicy siedzą tak, by dobrze widzieć resztę grupy. Po kolei otrzymują polecenia, jak np.:

- Dotknij każdego, kto ma na nogach trampki.
- Dotknij każdego, kto ma na ręce zegarek.
- Dotknij każdego, kto jest jak ty chłopcem.
- Dotknij każdego, kto ma ten sam kolor włosów, co ty.

Ćwiczenie ma na celu, to aby dzieci dostrzegły, co mają wspólnego z innymi, a co powoduje, że każdy z nich jest osobą wyjątkową.

31. GORAĆE KRZESŁO

Wszystkie dzieci siedzą w kole, pośrodku stoi krzesło. Zajmuje na nim miejsce ten uczestnik, który potrzebuje najwięcej wsparcia i oznak sympatii. Po kolei przesuwa on swoje krzesło, stawiając je przed wszystkich uczestników, którzy mówią mu o czymś, co w nim lubią i cenią. Następnie można porozmawiać na temat tego, jak czujemy się wtedy, gdy mówimy komuś coś miłego. Każde dziecko powinno mieć możliwość zajęcia miejsca na krześle.

32. JESTEM DUMNY

Dzieci siedzą w kole, uzupełniają po kolei zdanie „*Jestem dumny z tego, że...*”, ma ono dotyczyć ostatniego tygodnia. Nikogo nie zmuszamy do zabierania głosu. Rozmowa na temat tego czy łatwo przypomnieć sobie coś pozytywnego, czy łatwo o tym mówić, co podobało mi się u innych dzieci?

33. MOJE DOBRE STRONY

Dzieci siedzą w kole. Każdy ma flamaster i papier. Po krótkim zastanowieniu wszyscy zapisują trzy przymiotniki określające ich najlepsze cechy. Można zmienić pismo, następnie kartki zbieramy i mieszamy. Po kolei każdy uczestnik bierze ze środka kartkę, czyta wyrazy i stara się rozpoznać autora, uzasadnia swoją decyzję, gdy ktoś ma problem grupa może pomóc.

34. ULICZKA PRZYJAŹNI

Uczestnicy tworzą dwa, stojące naprzeciwko siebie rzędy, podają sobie ręce, uśmiechają się do siebie.

35. GRUPOWY OBRAZEK

Każde dziecko otrzymuje kartkę z bloku rysunkowego. Prowadzący podaje temat i wszyscy zaczynają malować do niego dowolny obrazek. Po krótkim czasie, na sygnał każde dziecko przekazuje swoją kartkę sąsiadowi. Ten dodaje do obrazka kolejne elementy, na ponowny sygnał podaje kartkę dalej. Kartka musi trafić do każdego dziecka.

Jak wyglądają obrazki, gdy przyszły przez wszystkie ręce powróciły do właściciela? Czy wszyscy pracowali zgodnie z tematem? Czy było to trudne?

36. JESTEŚMY WSPÓLNOTĄ

Dzieci próbują połączyć wszystkie imiona na wzór krzyżówki.

37. WYCZARUJMY PRZYJAŹŃ

Każde dziecko może tak „zaczarować” trzech kolegów, by byli w przyszłości mili, uprzejmi i przyjaźni w stosunku do niego. Czarodziejską różdżką – linijką- dotyka ono po kolei te trzy osoby po barkach i wypowiada magiczne zaklęcie np. „Arku, zaczarowuję cię w chłopca, kto mnie popycha mnie wciąż”.

Dotykanie różdżką musi odbywać się w milczeniu, dzieci muszą dać się zaczarować i zastanowić nad zaklęciem.

38. WSPÓŁPRACA

Uczestnicy dobierają się parami, trzymając się za ręce muszą w ciszy wykonywać różne zadania np. wstać, usiąść, przejść przez przeszkodę, zawiązać kokardkę itp. Można grupę powiększyć do trzech, czterech osób.

No koniec rozmowa o tym, czy łatwa to była współpraca? Które zadania były trudne, łatwe lub niemożliwe do wykonania? Czy trudne jest porozumiewanie się bez słów?

Przedstawione w tym zestawie zabawy i ćwiczenia mogą być wykorzystane w całości lub we fragmentach w zależności od indywidualnych potrzeb nauczyciela czy grupy, z którą on pracuje. Są one przydatne do pracy zarówno z całą klasą, jak i mniejszymi grupami dzieci.

LITERATURA

1. Rosemarie Portmann. Gry i zabawy przeciwko agresji.
2. Josef Griesbeck. Zabawy dla grup.
3. pod red. Olgii Tokarczuk. Grupa bawi się i pracuje.
4. Irena Dudzińska, Teresa Fiutowska. W co i jak się bawić?

Opracowała mgr Joanna Duda
nauczycielka nauczania zintegrowanego