

Arleta Andrzejczak

## **ZAJĘCIA POPOŁUDNIOWE W PRZEDSZKOLU**

**2021/2022**

*„Zabawa w życiu dziecka nie spełnia jakiejś jednej określonej, zamkniętej izolowanej funkcji... Zabawa jest dla dziecka i myśleniem, twórczością i realizmem, fantazją i odpoczynkiem, źródłem radości. Zabawa daje dziecku tę pełnię życia, której ono potrzebuje.” (E. A. Arkin)*

## **GŁÓWNE CELE:**

- Rozwijanie podstawowych zdolności i sprawności psychoruchowych.
- Zapewnienie dzieciom warunków do wszechstronnego i harmonijnego rozwoju.
- Zaspokajanie potrzeby zabawy

## **CELE SZCZEGÓŁOWE:**

- podniesienie ogólnej sprawności ruchowej,
- doskonalenie koordynacji ruchowej, słuchowo-ruchowej i wzrokowo - ruchowej,
- kształtowanie orientacji przestrzennej,
- wdrażanie dzieci do zajęć zespołowych, ułatwianie nawiązania kontaktu z kolegami z innych grup.
- wyzwalanie kreatywnej postawy dziecka
- rozwijanie umiejętności plastyczno- muzyczno-ruchowych dziecka
- sprzyjanie wszechstronnemu rozwojowi dziecka
- uwrażliwianie na piękno różnorodnych zjawisk
- wspieranie dzieci w rozwijaniu uzdolnień oraz kształtowanie czynności intelektualnych potrzebnych im w codziennych sytuacjach i w dalszej edukacji;
- wprowadzenie dzieci w świat wartości estetycznych i rozwijanie umiejętności wypowiedzenia się poprzez muzykę, małe formy teatralne oraz sztuki plastyczne
- kształtowanie umiejętności twórczych, wyobraźni, wrażliwości kolorystycznej
- zdobywanie nowych doświadczeń
- rozwijanie motoryki małej oraz motoryki dużej
- rozwijanie myślenia przyczynowo – skutkowego podczas zabaw
- wywołanie dzieci uczucia zadowolenia i satysfakcji
- tworzenie warunków do samodzielnie podejmowanej działalności twórczej,
- odkrywanie własnych możliwości twórczych i kształtowanie twórczej postawy

**Zabawa** jest zaspokojeniem **potrzeby** działania.

W **zabawie** dziecko podejmuje te czynności, które w danej chwili są dla niego interesujące, a wytwory zabawowe stanowią dla dziecka olbrzymią wartość. Motywem ich sporządzania są przecież przeżycia dziecka.

- przyjemność i radość z wykonywania czynności,
- dobrowolność uczestnictwa,
- poznanie nowych wartości i informacji,
- kreatywność,
- stworzenie odrębnego świata fikcji,
- zaspokojenie różnych potrzeb ludzkich
- stymulowanie zmysłów przez zabawę

**Wspólne zabawy** pozytywnie oddziałują na kształtowanie takich cech osobowości, jak:

- koleżeństwo,- cierpliwość,- życzliwość,- wytrwałość,- poczucie odpowiedzialności, - chęć niesienia pomocy.

## ZABAWY EDUKACYJNE TO:

- **zabawy w rozwiązywanie problemów** (rozwiązywanie problemów oznacza, że dziecko musi nauczyć się czegoś nowego w nowej nieznanym mu sytuacji, wyciągając wnioski z posiadanej wiedzy i doświadczeń)
- **zabawy w samodzielne odkrywanie** (eksperymentowanie, doświadczanie)
- **zabawy przez twórcze naśladowanie** (wchodzenie w różne role, naśladowanie zachowań innych)

**Każdy rodzaj zabawy odgrywa w rozwoju dziecka swoistą rolę**, toteż w przedszkolu, każdy z nich powinien mieć warunki istnienia.

**Zabawy dydaktyczne** dają dziecku okazje do porządkowania swoich wiadomości, operowania nimi rozumienia, dociekania, - zabawa wg wzoru opracowanego przez dorosłych, prowadząca z reguły do rozwiązania jakiegoś założonego w niej zadania; najczęściej gra umysłowa, której celem jest rozwijanie zdolności poznawczych

Do zabaw dydaktycznych zalicza się m.in. loteryjki, układanki, rebusy, krzyżówki oraz gry stolikowe, np. chińczyk, domino czy warcaby.

**Zabawy konstrukcyjne** kierują aktywność dziecka ku wytworzeniu czegoś. Tworzywem są różne bryły, a więc klocki, ale także ścianki drewna, kamyki, glina, masy plastyczne itp. Zabawy konstrukcyjne rozwijają techniczną myśl dziecka, wyobraźnię przestrzenną, zapoznają z właściwościami tworzyw. Do zabaw konstrukcyjnych zalicza się również rozbieranie różnych przedmiotów i ponowne ich składanie.

**Zabawy ruchowe** - zabawa wymagająca od uczestników częstych zmian miejsca, stosownie do obowiązujących w niej reguł, w szczególnym stopniu rozwijająca funkcje motoryczne dzieci i młodzieży oraz wdrażająca do przestrzegania obowiązujących reguł. Wiążą się bardzo często z tematycznymi. Dziecko skacze jak żaba, wspina się jak marynarz, czołga się jak wąż. Wszystko bowiem, co skupia uwagę dziecka na sobie i działa na wyobraźnię, pobudza jego ekspresję ruchową. Do zabaw ruchowych zalicza się m.in. gry w berka, komórki do wynajęcia, w klasy, w dwa ognie.

**Zabawy tematyczne** zbliżają dzieci do siebie..- zabawa w granie roli, umożliwiająca dzieciom fikcyjne spełnianie społecznych funkcji, wykonywanych przez przedstawicieli różnych zawodów. Zrealizowanie przyjętej roli lekarza, kierowcy, nauczyciela, górnika staje się dla dzieci osiągnięciem celu i przyczyną wywołanego przez to zadowolenia. Zabawy te, szczególnie absorbują dzieci w wieku przedszkolnym.

**Zabawy badawcze** służą zaspokojeniu potrzeb poznawczych dzieci poprzez działanie i manipulowanie przedmiotami. Pokrewne zabawom badawczym jest też żartowanie, przekomarzanie. Jest to igranie z rzeczywistością, która się tym bardziej odsłania im bardziej jej się zaprzecza.

**Zabawy** przyczyniają się, np. do wzbogacenia mowy, poza tym podnoszą osobowość na swoisty, wyższy poziom: - przyzwyczajają do działań w zespole; - uczą kontrolować swoje zachowanie; - wyrabiają poczucie zbiorowej odpowiedzialności; - rozwijają uczucie przyjaźni i solidarności; - pomagają w ograniczeniu egoistycznych dążeń.

**Zabawa** dzieci w wieku przedszkolnym jest specyficznym sposobem zdobywania wiedzy o otoczeniu, przejmowania od ludzi zwyczajów społecznego zachowania, gromadzenia doświadczeń, poszukiwania środków wyrazu dla przeżyć i doznań. Jest zajęciem podejmowanym przez dziecko z zainteresowania, osobiście odczuwanej potrzeby i dlatego angażuje ono w nią swoją energię, pomysłowość i inicjatywę

(cytując za A. Brzezińską)

**„dziecko nie bawi się, dlatego, że jest dzieckiem, ale bawi się, dlatego, by stać się dorosłym”.**

Jedną z najprzyjemniejszych i najchętniej podejmowanych form aktywności jest **działalność plastyczna**, gdyż na długo pozostawia efekt działania w postaci obrazu, rzeźby, czegoś, co widać, co można wziąć do ręki, pokazać, podarować bliskiej osobie. Tworząc, dziecko doznaje różnych wrażeń wywołanych samym tematem, barwami, różnorodnością materiału, kształtów i form. Pozytywne przeżycia dopingują do działania, uaktywnia ją wszystkie funkcje twórcze, wzbogacają jego doświadczenia plastyczne, zachęcają do twórczych poszukiwań, niekonwencjonalnych rozwiązań.

Działalność **plastyczno-konstrukcyjna** stwarza szerokie pole do wyrażania ekspresji. Rozwija inicjatywę, samodzielność i wytrwałość. Własna twórczość daje dziecku odprężenie, rozładowanie napięć mięśniowych i emocjonalnych. Proces rysowania, malowania czy konstruowania jest skomplikowanym aktem, a przez powstały obraz czy rzeźbę dziecko ujawnia jak myśli, co czuje i widzi. Każde dziecko ma potrzebę wyrażania siebie, swoich przeżyć, dlatego jego wewnętrzny świat powinien mieć możliwość uzewnętrznienia, między innymi poprzez ekspresję plastyczną. Działalność plastyczna ma wszechstronnie rozwinąć osobowość dziecka.

#### Sposoby realizacji;

- wykonywanie prac plastycznych na temat dowolny [malowanie farbami, rysowanie kredkami, kreda, węglem, świeczką]
- nawlekanie koralików, guzików
- pisanie po śladzie, kalkowanie
- lepienie z plasteliny, masy solnej, modeliny
- pisanie ciągu znaków literopodobnych bez odrywania ręki od kartki
- kolorowanie ilustracji z bajek
- rysowanie kredką, kredą świecą, patykiem na ziemi
- stemplowanie dużych, małych powierzchni
- naklejanie gotowych elementów na karton
- wycinanie, wydzieranie z papieru różnych kształtów
- wykonywanie zbiorowej pracy plastycznej dowolną techniką
- zabawy masą porcelanową, mokrym piaskiem
- rysowanie, malowanie na różnych fakturach
- malowanie farbami ; pędzlem, palcami, dłonią
- dziurkowanie, przewlekanie sznurowadeł
- rysowanie na dużych powierzchniach, kredkami , kredą na kostce brukowej
- wyklejanie z kolorowego papieru, bibuły, szarej gazety

## Propozycje zabaw w przedszkolu

1. **STUDNIA:** dzieci siedzą w kole, jedno w środku i mówi „Wpadłem do studni”, reszta odpowiada „Na ile metrów?”, „Na ... (np.6)”, „A kto ma Cię wyciągnąć?” „Bartek” i wywołany Bartek pociąga lekko za rękę osoby w studni 6 razy
2. **JEŻ:** dzieci siedzą w kole, jedno w środku i wszyscy mówią „Na dywanie siedzi jeż, co on rob to my też, co zrobisz jeżyku w kolczastym płaszczyku?” jeż pokazuje, reszta dzieci powtarza.
3. **JEDNA NÓŻKA:** Dzieci siedzą w dużym kole, jedno dziecko w środku skacze na jednej nodze i dzieci mówią: A w tym kole, a w tym kole jedna nóżka skacze, kto nie widział jednej nóżki niechże ją zobaczy. Trudno skakać jednej nóżce, bo skakanie męczy, wybierz sobie kogo wolisz, niechaj cię wyręczy.
4. **KAMIEŃ:** Jedno dziecko siedzi na środku a reszta w kole. Dzieci mówią wierszyk: leży sobie kamień na środku podwórka a kamieniu dziurka a w tej dziurce co? Dziecko siedzące na środku zakrywa rękoma oczy a wybrane z grupy dziecko naśladuje głos zwierzęcia: miał, miał. Dziecko siedzące na środku odgaduje jakie to zwierzę i następuje zmiana miejsc. Zabawa trwa dalej.
5. **DETEKTYW I USYPIACZ:** Dzieci siedzą w kole, pani prosi o wyjście detektywa. pod jego nieobecność wybiera dziecko które staje się „Usypiaczem”. Usypia on kolejne dzieci mrugając do nich oczkiem (lub obydwoma, jeżeli nie potrafi jednym). Wezwany detektyw wykrywa kto jest sprawcą padania na dywan kolejnych dzieci (zapadają na śpiączkę w sek.) Usypiacz zamienia się w detektywa, idzie za drzwi. A pani wybiera nowego usypiacza, który jak zwykle zaczyna działać po wejściu detektywa do sali.
6. **KROKODYL:** Jedna osoba zostaje wybrana „Panem Krokodylem”. Pozostali ustawiają się na przeciwko krokodyla, w szeregu, po drugiej stronie „rzeki”. Dzieci pytają krokodyla, czy mogą przejść na drugą stronę. Pan Krokodyl odpowiada „Tak”, ale stawia warunek, np. „Możecie przejść przez rzekę, jeżeli macie na sobie coś czerwonego”, „jeżeli przeskoczycie rzekę na jednej nodze” itd.
7. **MALARZ:** jedno dziecko siedzi w środku koła i stuka w podłogę, reszta dzieci pyta „Kto tam?”, „Malarz”, „Czego szukasz?”, „Farby”, „A w jakim kolorze” „Czerwonym”, „A kto ma Ci ją dać?” i wtedy dziecko wybiera dziecko które ma coś w tym kolorze.
8. **GĄSKI, GĄSKI DO DOMU:** Wybieramy jedno lub dwójkę dzieci – wilki. Oraz jedno dziecko – mamę gęś. Gęsi mają za zadanie przebiec nie złapane do matki, która jest po drugiej stronie sali, a wilki złapać jak najwięcej gąsek. Mama: Gąski, gąski do domu. Gąski chórem: Boimy się. Mama:Czego? Dzieci: Wilka złęgo. Mama: A gdzie on jest? Dzieci: Za górami, za lasami. Mama: To pele pele gąski, gąski do domu.
9. **LUDWICZKU** – dzieci siedzą w kole, nauczycielka uzgadnia z dziećmi, iż każde musi wymienić nazwę owocu, rzuca piłkę do dziecka i mówi: -Ludwiczku, Ludwiczku co niesiesz w koszyczku? Dziecko, które złapało piłkę odpowiada i rzuca piłkę do innego dziecka.
10. **SAŁATKA JARZYNOWA** – wszystkie dzieci siedzą na krzesłkach w kole, prowadzący zajmuje miejsce w środku koła. Nauczycielka dzieli dzieci na równe zespoły: marchew, groszek, kukurydza itp. Na hasło „marchew i groszek”, te dzieci zamieniają się miejscami, na hasło „sałatka warzywna”, wszyscy zamieniają się miejscami.
11. **RAZ, DWA, TRZY – BABA JAGA PATRZY** – Jedna osoba to Baba Jaga. Stoi tyłem do pozostałych i woła: „Raz, dwa trzy, Baba Jaga patrzy”. W tym czasie dzieci szybko biegną w jej stronę. Na słowo „patrzy” Baba Jaga odwraca się. Kto nie zdołał się zatrzymać w bezruchu, wraca na start, kto dotknie Baby Jagi, ten zajmuje jej miejsce

12. **CIUCIUBABKA** – Dziecko, które jest ciuciubabką, stoi w środku koła z zawiązanymi oczami. Maluchy śpiewają znaną piosenkę, a ciuciubabka próbuje ich złapać.
13. **KOLORY** – Dziecko, które na początku poprowadzi zabawę, trzyma piłkę. Pozostałe siadają w szeregu naprzeciw niego. Prowadzący rzuca piłkę po kolei do każdego kolegi, wymieniając przy tym różne kolory. Dzieci łapią i odrzucają piłkę. Nie można jej złapać, gdy rzucający piłkę powie „czarny!”. Zmiana z prowadzącym następuje, gdy ktoś złapie piłkę, mimo że padło hasło „czarny!”. **BALONIK** – „Baloniku mój malutki, rośnij duży, okrągłutki. Balon rośnie, że aż strach, przebrał miarę, no i... bach!”.
14. **PRZECIWIENSTWA**: Dziecko, które na początku poprowadzi zabawę, trzyma piłkę. Pozostałe siadają w szeregu naprzeciw niego. Prowadzący rzuca piłkę po kolei do każdego kolegi, wymieniając przy tym różne przymiotniki lub rzeczowniki Dzieci łapią i odrzucają piłkę po wypowiedzeniu przeciwieństwa, jasny – ciemny, biały – czarny, suchy – mokry, dzień – noc
15. **PAJĄK I MUCHY**. Dzieci biegające swobodnie, naśladowując gestami dźwiękiem muchy. Na zawołanie „pająk!”, zastygają w bezruchu. Osoba pełniąca funkcję pająka wychodzi na spacer pomiędzy uczestnikami, uważnie obserwując czy ktoś się nie porusza. Ten kto nie wytrzyma w bezruchu, zabierany jest do „siec” (miejsce z boku pola zabawowego). Gdy pająk na chwilę wraca do sieci, muchy mają możliwość swobodnego fruwania, aż do następnego polowania.
16. **ABRAKADABRA** – ruchowa Cele dydaktyczne: ćwiczenie skupienia uwagi, zapamiętywania kolejności poszczególnych ruchów i bierne ich odwzorowanie. Dzieci siedzą w kole. Dziecko-czarodziej wstaje, mówi głośno „abrakadabra” i wykonuje jakiś prosty magiczny ruch, np. kręci palcem. Koleje dziecko powtarza magiczne zaklęcie i ruch poprzednika i dodaje następny „swo”j” ruch, np. tupanie nogą. Każde dziecko dodaje następny element (wcześniej powtarzając ruchy poprzedników). Kto pominie podczas pokazywania jakiś element „wpada w magiczną moc krę”- wchodzi do środka i czeka jedną kolejkę.
17. **SZEW CZYK**. Jedno dziecko – szewczyk odwraca się tyłem do dzieci siedzących w kole. Pozostałe dzieci zdejmują po jednym buciku i wrzucają do środka koła. Drugi bucik chowają i wołają „Szewczyku, szewczyku uszyj nam jednego bucika”. Szewczyk wraca do koła i rozpoznaje buty dzieci podając pyta „Czy to twój but?”. Ostatnie dziecko, które otrzyma swojego bucika jest szewczykiem w nowej zabawie.
18. **OJCIEC WIRGILIUSZ** Dzieci trzymając się za ręce ustawiają się w kole. Jedno z dzieci zostaje wybrane na Ojca Wergiliusza i staje w środku koła. Koło kręci się w takt słów piosenki: Ojciec Wergiliusz uczył dzieci swoje, A miał ich wszystkich sto dwadzieścia troje, Hejże dzieci, hejże ha Róbcie wszystko, co i ja ...(ostatnie dwa wersy powtarzamy 2 razy) Na końcu ostatniej zwrotki Ojciec Wirgiliusz wykonuje dowolny ruch, gest, który pozostałe dzieci mają za zadanie naśladować. Następnie wybiera jedno z dzieci, które zostaje nowym Ojcem Wergiliuszem i zabawa zaczyna się od początku.
19. **KŁĘBEK WEŁNY** – Zabawa integracyjna, dzieci siedzą lub stoją w kole. Pierwsza osoba trzyma końcówkę kłębka wełny mówi imię osoby, do której rzuca i rzuca kłębek, następna osoba trzyma kawałek wełny lub obwiązuje wokół nadgarstka i podaje dalej. Można na końcu rzucać do osoby, od której wełnę się dostało, żeby rozplątać „pajęczynę”.
20. **WIEŻA** – dzieci dokładają po jednym klocku, potem liczymy ile klocków dołożyliśmy zanim wieża się rozpadła.
21. **DZWONECZEK – WYCISZACZ** – Zabawa wyciszająca, dzieci podają sobie dzwoneczek, tak aby nie zadzwonił.
22. **ODSZUKAJ DŹWIĘK** – Dzieci siedzą z rękoma w tyle, na środku jedno dziecko zasłania oczy. Nauczyciel podaje jednemu dziecku dzwoneczek, dziecko dzwoni a wszyscy również

poruszają rękoma za plecami dla utrudnienia, dziecko na środku ma za zadanie odgadnąć z której strony i od kogo słycać dzwoneczek.

23. **KTO ZMIENIŁ MIEJSCE?** Jedno dziecko w środku zasłania oczy. 2 osoby nauczyciel wymienia miejscami, dziecko odgaduje, kto zmienił miejsce.
24. **KTO JEST KOTKIEM?** – klęk, głowy pochylone, twarze schowane w dłoniach. jedno wyznaczone dziecko cichutko miauczy, drugie odgaduje kto jest kotkiem.
25. **ISKIERKA PRZYJAŹNI**– przekazywanie uścisku, przekazywanie kolejno w trzymaniu się za rękę uścisku dłoni.
26. **TUREK** – w środku koła siedzi jedno dziecko po turecku, recytujemy wierszyk na zmianę dzieci i „Turek” (taka rozmowa) – Siedzi sobie turek i tak sobie myśli! Dobrze by to było, żeby goście przyszli! Stuk puk! Kto tam? Goście z dalekiego kraju! turek wstaje, drzwi otwiera i najgrzeczniejsze dziecko wybiera! – no i jak mówi tak robi i mamy nowego „Turka”
27. **JEDNA NÓŻKA** – choć tu się akurat śpiewa, ale można też recytować – jedno dziecko skacze na jednej nodze w środku koła a my śpiewamy: A w tym kole, a w tym kole jedna nóżka skacze, kto nie widział jednej nóżki niechże ją zobaczy, ciężko skakać jednej nóżce bo skakanie męczy, wybierz sobie kogo wolisz niechże cię wyręczy!
28. **UCIEKAJ, MYSZKO** do dziury, bo cię tam złapie kot bury. A jak cię złapie kot bury, to cię obedrze ze skóry. Dzieci idą po kole, trzymając się za ręce. Dziecko -kot i dziecko – mysz wbiegają otworami między rękami dzieci. Kot stara się złapać mysz, która przed nim ucieka. Gdy to nastąpi, nauczyciel wybiera do zabawy inne dzieci.
29. **BAŁWANEK** Dzieci podają sobie ręce, tworząc koło. Jedno stojące w środku dziecko naśladuje ulepionego ze śniegu bałwanka – stoi bez ruchu. Dzieci chodzą wkoło bałwanka, mówiąc wierszyk: Stoi bałwan, stoi, nikogo się nie boi! Potem zatrzymują się i zataczając rękami duże koła, mówią: Gdy słońko zaświeciło, bałwanka już nie było! W tym czasie bałwanek ucieka ze środka koła.
30. **LUDZIE DO LUDZI** Uczestnicy poruszają się po sali w tempie muzyki. Na sygnał prowadzącego wszyscy witają się wymienionymi częściami ciała, np. ręka wita rękę. Następnie znów spacerują i po sygnale witają się innymi częściami ciała np. kolano z kolaniem. Na sygnał „ludzie do ludzi” wszyscy skupiają się w ciasny krąg.
31. **LIST GOŃCZY** Wszyscy siedzą w kręgu, pierwsza osoba mówi, np.: „Uwaga, poszukuje się osoby o niebieskich oczach, jasnych włosach, ubranej w biały sweter. Poszukiwana osoba milczy tak długo, aż grupa wywoła jej imię.
32. **GĘSIA MAMA** Dzieci są ustawione jedno za drugim (gęsiego). Pierwsze dziecko jest gęsią mamą, która prowadzi grupę i nadaje ruch. Wszyscy naśladują jej sposób poruszania się. Na sygnał prowadzącej zajęcia, pierwsze dziecko idzie na koniec, a gęsią mamą zostaje kolejny uczestnik.
33. **RÓŻYCZKA** „Stoi różyczka w czerwonym wieńcu, My się kłaniamy — jak księżęciu, Ty różyczko dobrze wiesz, dobrze wiesz, dobrze wiesz, Kogo lubisz, tego bierz, tego bierz.
34. **JAWOROWI LUDZIE** Zabawę przeprowadzamy w większej grupie uczestników, dwójka dzieci ustawia się naprzeciwko siebie podając sobie ręce, które podnoszą do góry tworząc coś w rodzaju otwartej bramy. Pod tą bramą w rytm śpiewanej piosenki przebiegają dzieci zakręcając raz w lewo, raz w prawo: Jawor, jawor, Jaworowi ludzie, Co wy tu robicie? Budujemy mosty Dla pana starosty. Tysiąc koni przepuszczamy, A jednego zatrzymamy. Po tych słowach brama opada zatrzymując jednego z uczestników zabawy, który odpada z gry. Wygrywa dziecko, które zostanie do końca zabawy.

## Zabawy konstrukcyjne

1. **„Zamek”**.  
Dziecko buduje z klocków plastikowych. Dodatkowo może budować elementy z kolorowych kubeczków plastikowych bądź pudełek papierowych. Wszystko według jego wyobraźni.
2. **„Moje miasto”- stworzenie makiety.**  
**(pomoc: gazety, pudełka, nakrętki)** Modelowanie kształtu domów, pojazdów, przedmiotów poprzez ugniatanie, skręcanie kartek papieru, a następnie łączenie elementów w całość za pomocą taśmy samoprzylepnej. Można również dołączyć dodatkowe elementy, tj.: pudełka po zapałkach, nakrętki itp.
3. **"Metro"**.  
*(pomoc: dwa lub trzy duże kartony, kredki, papier kolorowy, klej, taśmy samoprzylepne, nożyczki, zdjęcia przedstawiające warszawskie metro)*  
Rodzic pokazuje zdjęcia warszawskiego metra. Rozmawia z dzieckiem na jego temat. Następnie proponuje wykonanie tunelu metra z kartonów. Pomaga dziecku w łączeniu pudeł za pomocą taśmy klejącej. Zachęca do ich ozdobienia według własnych pomysłów. Kiedy tunel będzie już skończony, dziecko zamienia się w pociąg i przejeżdża tunelem z jednej stacji na drugą (przechodzi na czworakach lub pęta).
4. **"Budujemy mosty"**.  
**(pomoc: klocki, małe samochody, niebieska krepina, tektura)**  
Rodzic układa na dywanie kawałek niebieskiej krepiny – rzekę. Obok ustawia pudełko z klockami oraz tekturę. Z jednej i z drugiej strony rzeki umieszcza małe samochody. Proponuje dziecku budowę mostów. Dziecko wykonuje zadanie według własnego pomysłu.
5. **"Budki lęgowe dla ptaków"**.  
Dziecko buduje z klocków budki lęgowe dla ptaków. Dziecko podaje nazwę ptaka, dla którego zbudowało budkę.
6. **„Wiejskie gospodarstwo”**.  
Budowanie z wykorzystaniem wszystkich dostępnych rodzajów klocków.
7. **„Domki”**.  
Tworzenie budowli dla ludzi lub określonych zwierząt wg własnych innowacyjnych pomysłów bądź odwzorowywanie wg instrukcji.
8. **„Moja miejscowość”**.  
Budowanie z klocków różnej wielkości budowli przypominających te , które znajdują się w ich najbliższej okolicy
9. **"Transport"**.  
Budowanie z różnego rodzaju materiałów np.: pudełek tekturowych bądź np. rolek po papierze wszelkiego rodzaju konstrukcje związane z pojazdami; garaże, ory kolejowe, stacje, ulice, porty, lotniska. Mogą również poszerzyć zakres budowy o hotele, domy itp.



### **1. Rysowanie na wesoło**

Rysowanie nie musi być jedynie tworzeniem kredką na papierze. Pomysłem na świetną zabawę w z dzieckiem jest zaproponowanie mu rysowania innymi częściami ciała takimi jak stopa, zgięcie przy łokciu czy usta. Ponadto można rozbudować zabawę o malowanie konkretnych haseł takich jak dom, pies, kwiatek lub bardziej abstrakcyjne, czyli radość, podróż, miłość czy przyjaźń. Dzięki takiej formie zabawy dziecko rozwija swoją kreatywność, poznaje różne pojęcia nie tylko treściowo, ale i obrazowo oraz wykorzystuje myślenie poza schematami, co jest niezwykle istotne w życiu dorosłym.

### **2. Piłka słów**

Zastanawiasz się jak poszerzyć słownictwo twojego dziecka innym sposobem niż czytanie książek? Zagraj z nim w piłkę słów. Do gry potrzeba przynajmniej trzech osób. Zabawa polega na tym, że każda osoba, która otrzyma piłkę musi powiedzieć słowo na ostatnią literę poprzedniego słowa przeciwnika. W przypadku, kiedy nie możemy wymyślić słowa w ciągu 10 sekund odpadamy. Możemy utrudnić zadanie wykluczając imiona z gry. Dzięki połączeniu ruchu z wykorzystywaniem zadań pamięciowych dziecko znacznie lepiej będzie zapamiętywać nowo poznane słowa. Wynika to z zasad neuroplastyczności mózgu.

### **3. Zgadnij kim jestem**

Zabawa, gdzie każdy zgaduje za pomocą pytań „tak – nie” kim jest. Określone jest to na karteczce przyklejonej do czoła, którą widzi reszta uczestników. W zmodyfikowanej wersji, nazwy na karteczkach mogą odnosić się do ról w rodzinie, czyli mama, brat, dziadek lub do zawodów takich jak policjant, lekarz czy sprzedawca w sklepie. Dzięki takiej grze dziecko poznaje różne role społeczne, a także związane z nimi czynności.

### **4. Alternatywna gra na komputer**

Zespół GoBrain stworzył Interaktywny Trening Słuchowy Zabawy z Dźwiękami z myślą o formie gry komputerowej, która uczy dziecko w zakresie słuchu, mowy, pamięci i koncentracji od najmłodszych lat. Podczas rozwiązywania kolejnych etapów maluch rozwija swoje kompetencje, co ma przełożenie na późniejszy sukces w nauce szkolnej. Jeśli szukasz rodzicu ciekawej i rozwijającej alternatywy dla zwykłych gier na tablet lub komputer to właśnie ją znalazłeś. Zapoznaj się z naszą ofertą na stronie: <http://www.gobrain.pl/zabawy-z-dzwiekami>.

#### **Zabawy ruchowe z dzieciństwa mamusi i tatusiów**

- Raz, dwa, trzy – baba jaga patrzy - Jedna osoba to Baba Jaga. Stoi tyłem do pozostałych i woła: „Raz, dwa trzy, Baba Jaga patrzy”. W tym czasie dzieci szybko biegną w jej stronę. Na słowo „patrzy” Baba Jaga odwraca się. Kto nie zdołał się zatrzymać w bezruchu, wraca na start, kto dotknie Baby Jagi, ten zajmuje jej miejsce.
- Ciuciubabka - Dziecko, które jest ciuciubabką, stoi w środku koła z zawiązanymi oczami. Maluchy śpiewają znaną piosenkę, a ciuciubabka próbuje ich złapać.

- Kolory - Dziecko, które na początku poprowadzi zabawę, trzyma piłkę. Pozostałe siadają w szeregu naprzeciw niego. Prowadzący rzuca piłkę po kolei do każdego kolegi, wymieniając przy tym różne kolory. Dzieci łapią i odrzucają piłkę. Nie można jej złapać, gdy rzucający piłkę powie „czarny!”. Zmiana z prowadzącym następuje, gdy ktoś złapie piłkę, mimo że padło hasło „czarny!”.
- Balonik - „Baloniku mój malutki, rośnij duży, okrągutki. Balon rośnie, że aż strach, przebrał miarę, no i... bach!”. To świetna zabawa, uwielbiana przez maluchy obojga płci.
- Gra w klasy - Narysuj na chodniku kratki do gry w klasy i ponumeruj je do pięciu. Pokaż dziecku, jak rzucić kamyk, patyk na jedną z krater. Zachęć malca do skakania po kratkach, aż znajdzie się na numerze, na który upadł rzucony przedmiot.
- Stoi różyczka - Kolejna zabawa dla najmłodszych dzieci, która cieszy od wielu pokoleń. Śpiewajcie (wiadomo jaką) piosenkę i bawcie się!

### **Zestaw nr 2 - Skoki mniejsze i większe**

- Skoki przez drabinkę - Wykonaj drabinkę, np. z gazety. Wystarczy pociąć ją na 5-centymetrowe paski, które ułożycie na ziemi na wzór drabinki. Zadanie dziecka polega na sprawnym przeskakiwaniu kolejnych szczebelków.
- Skoki przez linkę - To ćwiczenie bardzo pomaga w **ćwiczeniu równowagi**. Do tej zabawy potrzebna jest linka, którą musisz zamocować – dla dzieci trzyletnich – na wysokości 25–30 cm.
- Kto wyżej - Rodzic stoi z ołówkiem lub markerem przy futrynie, a maluchy kolejno podchodzą i z wyciągniętą jedną rączką do góry w miejscu podskakują najwyżej, jak umieją. Wszystkie wyniki muszą być zaznaczone, a zwycięża dziecko, które podskoczyło najwyżej. Maluchy będą zadziwione, dokąd umieją dosięgnąć!
- Spacerok - Puść maluchom muzykę i rzucaj im różne polecenia: „Zbieramy grzyby!”, a wtedy maluchy udają, że podnoszą coś z podłogi; „Gonimy motyle!” – smyki podbiegają i łapią niewidoczne motylki; „Zrywamy szyszki!”, a dzieciaki muszą podskakiwać i symulować obrywanie z gałęzi szyszek itd. Będzie dużo śmiechu i rozgardiaszu.

### **Zestaw nr 3 - Zabawy z piłką**

- Jaś - Dwie osoby stojące naprzeciw siebie rzucają do siebie piłkę. Trzecia osoba ustawia się twarzą do rzucającego i próbuje przechwycić piłkę. Może to zrobić wtedy, gdy rzut będzie niecelny i piłka upadnie, lub gdy, podskakując wysoko, złapie ją. Kiedy „głupi Jaś” przechwyci piłkę, zamienia się miejscem z dzieckiem, które właśnie rzucało.
- Podawanie piłki górą - Dzieciaki siedzą w rozkroku na ławeczce, jedno za drugim tyłem do siebie. Pierwsze dziecko podaje górą piłkę następnemu, a ono przekazuje ją kolejnemu, aż do samego końca.

- Celowanie - Ustawiamy na środku placu dużą piłkę (najlepiej do koszykówki). Metr od niej rysujemy linię, na której stają rzucające dzieci. Każde dziecko otrzymuje małą piłkę, którą stara się trafić w dużą. Po dwóch kolejkach staramy się zwiększyć odległość.

#### **Zestaw nr 4 - Zabawy na muskuły**

- Przeciąganki - Drużyny ustaw w rzędach naprzeciwko siebie, najsilniejsi z drużyn stoją na przodzie zespołów. Pierwsi zawodnicy z przeciwnych drużyn chwytają się za ręce, pozostali stojący w rzędach obejmują w pasie kolegę stojącego z przodu. Na sygnał drużyny zaczynają się przeciągać, a wygrywa ten, któremu uda się przeciągnąć przeciwników za wyznaczoną linię. Zwycięża zespół, który więcej razy pokona przeciwnika.
- Za łokcie - Dzieci stoją tyłem do siebie, ramiona mają złączone w łokciach. Usiłują przeciągnąć partnera na swoją stronę.
- Klapsy - Dzieci chwytają się tymi samymi, czyli np. lewymi lub prawymi ramionami, a drugimi usiłują klepnąć swojego partnera w pośladek. Zobaczycie, ile będzie przy tym śmiechu

#### **Zestaw nr 5 - A teraz w ruch idzie (jedzie?) hulajnoga i rowerek :)**

- Tor przeszkód - Możesz na drodze przejazdu dzieciaków poustawiać krzesła, kosze na śmieci, duże zabawki, skrzynki. Miej ze sobą stoper, żeby mierzyć czas przejazdu małym sportowcom.
- Slalom - Klasyczna zabawa polegająca na płynnym mijaniu zygżakiem rozstawionych kijków.
- Grand Prix na żużlu - Oczywiście nie chodzi o wyścigi motocyklowe, tylko na rowerach, i nie na żużlu, tylko np. na placu zabaw :) Zaopatrzyć się w stoper i startuj maluchy parami do wyścigu na ok. 30 m. Koniecznie mierz im czas!
- Skrzyżowanie - Narysuj na ziemi „skrzyżowanie”, czyli dwie przecinające się „ulice”, i stań z boku, trzymając w ręce dwie kartki – czerwoną i zieloną. Na twój sygnał maluchy, które jadą na siebie z naprzeciwka, muszą jak najszybciej znaleźć się po drugiej stronie skrzyżowania. Stosując się jednak do tego, co pokazuje sygnalizacja świetlna, czyli ty (zmieniasz światła w równych odstępach czasu). Wygrywa ten brzdąc, który najszybciej dojedzie do krzyżówki i któremu dopisze szczęście, ponieważ trafi na zielone światło.

#### **Zestaw nr 6 - Zabawy ruchowe z opowieścią**

- **Pająk i muchy.**

Dzieci biegające swobodnie, naśladując gestami dźwiękiem muchy. Na zawołanie "pająk!", zastygają w bezruchu. Osoba pełniąca funkcję pająka wychodzi na spacer pomiędzy uczestnikami, uważnie obserwując czy ktoś się nie porusza. Ten kto nie wytrzyma w bezruchu, zabierany jest do "sieci" (miejsce z boku pola zabawowego). Gdy pająk na chwilę wraca do sieci, muchy mają możliwość swobodnego fruwania, aż do następnego polowania.

- **Dzieci do domu - dzieci na spacer.** Przybory: skakanki lub szarfy, albo kreda (do rysowania po asfalcie).

Na przestrzeni w której odbywa się zabawa (w sali, na korytarzu, boisku) uczestnicy przygotowując swoje "domki", w których mogą się swobodnie zmieścić. . Mogą być to pętle ze skakanek lub szarf, bądź materiałów naturalnych czy koła narysowane kredą. Na zawołanie "dzieci na spacer" wszystkie rozbiegają się po boisku. W czasie, gdy swobodnie biegają, prowadzący woła: "dzieci do domu". Wówczas każde dziecko jak najszybciej stara się dotrzeć do własnego domku, po czym przybiera określoną przez prowadzącego pozycję, np. siada po turecku. Po chwili nauczyciel znowu woła "dzieci na spacer". Wówczas uczniowie opuszczają swoje domki i mają możliwość swobodnego spacerowania, zgodnie z podanymi wskazówkami (pojedynczo, parami, trójkami).

W innym wariantcie tej zabawy, przy każdej kolejnej rundzie, można zredukować po jednym "domku". Uczestnik który nie znalazł w odpowiednim momencie schronienia - odchodzi z gry.

- **Pisanie liter i wyrazów.** Przybory: kijki (do pisania na ziemi - jeśli zabawa odbywa się na dworze) , bądź kreda i tablica lub przygotowane dla każdej z drużyn duże kartki papieru i mazaki.

Podział na drużyny (jeśli konieczny). Dzieci otrzymują polecenie napisania na ziemi lub tablicy podanych przez prowadzącego wyrazów, przy czym każdy pisze jedną literkę. Należy dobierać takie wyrazy , w których jest tyle liter ile dzieci w rzędzie. Dzieci wybiegają na odległość kilku kroków i starają się ładnie, czytelnie napisać swoją część wyrazu, po czym oddają pióro następnemu, który pisze kolejną literę itd. Po ukończeniu wyścigu, ocenia się pismo i czas jego wykonania. Większy naciski należy położyć na dokładność wykonania.

W innej wersji: dzieci rysują domki, drabinki, płotki.

- **Wiewiórki, orzechy, żółędzie.**

Liczba uczestników dowolna, ale podzielna przez 3, plus 1 dodatkowy.

Uczestnicy ustawiają się w trójkach. W każdej trójce jedna osoba przybiera nazwę wiewiórki, orzecha lub żółędzie. Trójki wiążą ręce i ustawiają się na ustalonej przestrzeni. Wśród nich uwija się jedyny wolny uczestnik. Prowadzący wywołuje kolejno wiewiórki, żółędzie lub orzechy. Wywołani opuszczają swoje miejsce by zmienić "trójkę". Z tej sytuacji stara się skorzystać uczestnik, który dotychczas nie miał swojego miejsca. Jeżeli zdąży wejść do jednej z trójek, przybiera nazwę tego uczestnika, który trójkę opuścił.

- **Komu nie spadnie.** Przybory: po jednym woreczku na uczestnika.

Dzieci z woreczkami na głowie lub barku starają się przemieszczać w kierunku pokazanym przez prowadzącego. Wygrywają ci uczestnicy, których woreczek nie spadnie.

- **Stonoga.**

Dzieci stoją w "wężu" i idą w rozkroku, kiwając się na boki. Śpiewają: "Idzie sobie stonoga, stonoga, stonoga, aż się trzęsie podłoga, podłoga, bęc!". Na "bęc" dzieci wykonują zeskok obunóż, po którym następuje odliczanie nóg "stonogi". Kolejno odliczając, dzieci wystawiają odliczoną nogę, mówiąc: "Pierwsza noga, druga noga, trzecia noga ...itd". Po odliczeniu wszystkich nóg ostatnie dziecko przebiega do przodu i zabawę powtarzamy.

- **Gumoludki i roboty.** Przybory: płyta z muzyką, odtwarzacz. Ewentualnie taśma klejąca bądź kreda.

Uczestnicy poruszają się swobodnie po pomieszczeniu i reagują na muzykę wykonując określone ruchy, przypominające sposób poruszania się człowieka z gumy (swobodny, sprężysty) albo robota (sztywny i urywany). Komendę określającą sposób poruszania się wydaje prowadzący.

Wariant: Dzielimy pomieszczenie na 2 lub 4 części (przy pomocy taśmy, kredy bądź umownie). Powstaje w ten sposób państwo robotów i państwo gumoludków. Po przekroczeniu granicy danego państwa, każdy musi się poruszać w sposób w nim obowiązujący.

- **Czarodziejskie szkatułki.**

Wszyscy uczestnicy kucają w rozsypce, głowę chowając w kolana. Słuchają uważnie narracji prowadzącego i starają się odtworzyć gestami przedstawianą historię. Prowadzący mówi: "Jesteście czarodziejskimi szkatułkami. Jesteście bardzo małe i szczelnie zamknięte. A teraz szkatułki powolutku się otwierają...i wychodzi z nich...ryba." Przez chwilę dzieci krążą swobodnie po sali naśladowując wybrane zwierzę, przedmiot. Gdy narrator wznawia opowieść, ilustrują ją ruchem. "A teraz wszystkie pudełka z powrotem się zamykają". W następnych rundach z pudełek mogą wychodzić:

- niemowlaki, które są bardzo głodne,
- dumnie kroczące długopisy,
- jaszczurki,
- mrużące koty oraz dowolna ilość postaci przywołanych przez prowadzącego.

Na końcu ze szkatulek wychodzą znowu ludzie.

- **Śmieszna wędrówka.**

Dzieci ustawiają się w szeregu. Na samym początku staje prowadzący. Wyjaśnia dzieciom, że wszyscy razem odbędą śmieszny wędrówkę i, że powinny jak to możliwe wiernie naśladować jego ruchy. Razem wyruszają i idą po: ostrych kamieniach, miękkim mchu, wodzie, piasku, lepkiem podłożu. Wraz z grupą można tworzyć różne inne warianty zabawy.

- **Letnia burza.**

Dzieci siedzą przy stole.

Narracja: " W piękny letni dzień gdy wiele dzieci było na spacerze, nagle słońce schowało się za chmurami i nadciągnęła burza". Dzieci palcami obu rąk "wędrują" po stole.

Narracja: "Wszyscy próbują się schować". Uczniowie opierają o krawędź stołu same końce palców.

Narracja: "Zaczyna już kropić deszcz". Dzieci jednym palcem pukają lekko w blat stołu.

Narracja: "A potem spadają pierwsze duże krople deszczu". Uczestnicy pukają naprzemian dwoma palcami w blat.

Narracja: "Deszcz pada i pada i pada". Uczniowie Bębnią wszystkimi palcami po stole.

Narracja: "Deszcz pada coraz bardziej rześście. W końcu leje jak z cebra". Dzieci wykonują gest zacierania rąk.

Narracja: "Nagle zaczyna padać grad, mimo, że jest środek lata". Uczniowie pukają kostkami palców o blat stołu.

Narracja: : " Na niebie pojawiają się błyskawice". Uczniowie szybko - jak błyskawica- wyrzucają ręce do góry.

Narracja: "Słysząc donośne grzmoty". Dzieci biją pięściami w stół.

Narracja: " Stopniowo burza cichnie". Uczestnicy uderzają powierzchnią dłoni o krawędź stołu.

Narracja: "Nadarza się okazja, aby prędko pobiec do domu". Uczniowie przebiegają palcami szybko po blacie stołu i chowają ręce pod jego krawędzią.

Narracja: "Chmury przerzedzają się na niebie, zza nich wygląda słońce. Wszyscy się cieszą!". Dzieci rysują w powietrzu słońce i klaszczą.

- **Malowanka na plecach.** Zabawa w parach.

Dzieci nawzajem "malują" sobie na plecach różne przedmioty i zgadują co to jest. Zaczynamy od prostych form, jak np. piłka, kwiatek, dom, przechodząc później do bardziej skomplikowanych jak np. bałwan, samochód, żaglówka.

- **Jaką jestem zabawką?**

Dzieci wypowiadają się na temat ulubionych zabawek. Po kolei każdy z uczestników przedstawia gestami wybraną przez siebie zabawkę, a pozostali odgadują jaka to zabawka.

Komar

Bzyczy komar bzy bzy bzy

Jestem dzisiaj bardzo zły

Koło głowy komar leci

Chyba chce dziś ugryźć dzieci

Więc komara już łapiemy

Bo zjedzeni być nie chcemy

Droga mamo, drogi tato  
Nim przekrocze drzwi przedszkola,  
Uśmiech swój mi podarujcie  
Złapcie mocno mnie za rękę  
Dobrych słów mi nie żałujcie  
I nauczcie mnie odwagi,  
By poznawać co nieznane  
Nie przejmować się błędami  
I nie zawsze działać z planem  
I uwierzcie we mnie , chociaż  
Dziś mój świat na głowie stanie  
A wraz ze mną dziś w przedszkolu  
Pozostawcie ZAUFANIE

CHODZI LISEK KOŁO DROGI  
TUPIĄ GŁOŚNO JEGO NOGI  
KTO OD LISKA COS DOSTANIE  
TEN SZYBCIUTKO ZARAZ WSTANIE