

Zabawy na zapoznanie w grupie

MONIKA KULKA

Dłoń

Każdy obrysowuje swoją dłoń i wpisuje w nią swoje imię oraz np.: ulubione zajęcie, swoją cechę, pasję itp. Po skończonej zabawie arkusze umieszczamy w widocznym miejscu.

Encyklopedia

Każdy z uczestników zabawy tworzy notkę biograficzną o sobie samym, tak jakby tworzył wpis do encyklopedii. Informacja może wybiegać w przyszłość i przekazywać, co ktoś uczynił lub zamierza zrobić.

Oprócz ciekawej formy ćwiczenie dobrze pokazuje cele, jakie stawiają sobie uczestnicy grupy. Można je wykorzystać np. podczas zajęć z osiągnięcia celów czy motywowania innych.

Notatki powinny być krótkie i zwięzłe. Każdy na sam koniec czyta na głos to, co o sobie napisał.

Dziesięć palców

Wszyscy stają w kręgu i pokazują 10 palców. Dłonie muszą być ułożone tak, żeby każdy dobrze je widział, mogą być np. oparte o kolana.

Teraz każdy z uczestników po kolei zadaje pytanie, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Przykładowe pytania to:

- Czy masz kota?
- Czy lubisz pomidory?
- Czy zdarzyło ci się zapomnieć piórnika?

Pytanie kierowane jest oczywiście do wszystkich. Te osoby, które odpowiadają „nie”, chowają jeden palec. Gra toczy się do momentu, gdy pierwszej osobie skończą się palce lub gdy w grze pozostanie tylko jedna osoba.

Imiona

Grupa staje w kręgu. Zadaniem każdej osoby jest podanie swojego imienia i rzeczy, którą lubi, zaczynającej się na pierwszą literę jej imienia, np.: „Mam na imię Kasia i lubię krówki”.

Następnie dajemy grupie woreczek. Bawimy się, po kolei umieszczając w woreczku przedmioty, np.: „Mam na imię Kasia i do woreczka wkładam krówki”.

Kolejna runda może polegać na tym, że kolejne osoby przedstawiają siedzącą obok sąsiadkę lub sąsiada.

Ja nigdy nie...

Wszyscy uczestnicy siedzą w dużym kole na krzeselkach. Jedna osoba (która nie ma krzeselka) stoi w środku i mówi zdanie: „Ja nigdy nie...”. W miejsce kropek podaje rzecz, której nigdy w życiu nie robiła (np. nigdy nie była w Warszawie, nigdy nie jeździła konno, nigdy nie była w górach itd.). Osoby, które wykonywały wywołaną czynność (były w Warszawie, jeździły konno, były w górach itd.), muszą wstać i zmienić miejsce. Nie można siadać na swoim krześle, trzeba zająć inne. Uczestnik, który nie zdąży zająć miejsca i pozostanie bez krzeselka, staje w środku koła. Teraz następuje jego kolej – musi dokończyć zdanie: „Ja nigdy nie...”.

Zdania wypowiedane przez osoby stojące w środku koła nie mogą się powtarzać.

Kto to?

Uczestnicy tej zabawy zapisują na kartkach po jednej ze swoich cech. Mogą to być takie cechy,

jak: wygląd, charakter, zainteresowania, ulubiony sport czy kolor. Następnie wszystkie kartki trafiają do jednego miejsca. Teraz możemy wybrać dwa warianty gry:

- Uczestnicy dostają 5 minut (czas zależy od liczby graczy) na dowiedzenie się jak najwięcej o innych graczach; następnie każdy uczestnik losuje kartkę i musi zgadnąć, kto jest na niej opisany.
- Prowadzący losuje kartki, a uczestnicy muszą próbować zgadnąć, kto kryje się za wylosowanym opisem.

Ludzie do ludzi

Dzieci chodzą przy muzyce po sali. Gdy muzyka cichnie, prowadzący podaje polecenia do wykonania: „dłonie do dłoni”, „plecy do pleców”, „kolana do kolan” itp. Polecenia można łączyć: „plecy do pleców – stopa do stopy – dłonie do dłoni”. Wtedy polecenie musi być wykonane jednocześnie.

Wersja trudniejsza polega na tym, że dzieci dobierają się parami i stają naprzeciwko siebie. Jedna osoba zostaje bez pary i wydaje polecenia do wykonania jak wyżej. Uczestnicy w parach wykonują polecenie. Następnie osoba ta mówi „ludzie do ludzi” i następuje zmiana w parach. Ten, kto został bez pary, znów podaje polecenie itd. Przy tej wersji nie ma muzyki.

Moja widokówka

Dla każdego dziecka przygotowujemy kartki papieru formatu A4. Kartka podzielona jest na cztery części, w środku znajduje się prostokąt, do którego każde dziecko wpisuje swoje imię. W pierwszej

części dzieci rysują siebie i swoją rodzinę, w drugiej – ulubione zabawki, w trzeciej – ulubiony sposób spędzania czasu, w czwartej – marzenia.

Gdy widokówki są gotowe, stajemy w kręgu, kładąc prace na podłodze. Wolno chodzimy dookoła prac i uważnie je oglądamy. Następnie siadamy i prezentujemy swoje widokówki.

Pajęcza sieć

Prowadzący przedstawia się i podaje po ziemi do jakiejś osoby siedzącej w kręgu kłębek włóczki lub sznurka, nie wypuszczając jego końca. 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.

Proporczyk

W świetlicy tworzymy proporczyki grupy. Każdy wpisuje swoje imię w proporczyk – papier wycięty w kształt trójkąta. Dzieci dorysowują coś, co lubią najbardziej, lub coś, co je charakteryzuje. Proporczyki wieszamy w widocznym miejscu.

Podobieństwa

Luźno rozstawionej grupie lub chodzącym obok siebie uczestnikom dajemy zadanie: mają znaleźć wszystkie osoby, które mają taki sam kolor oczu jak oni. Muszą to oczywiście zrobić jak najszybciej. Następnie znów rozdzielamy grupy – uczestnicy chodzą swobodnie.

Podobieństw możemy wymyślać tyle, ile chcemy. Jeśli zależy nam na tym, żeby uczestnicy poznali się lepiej, dobieramy odpowiednie zadania: ulubiona książka, kolor oczu, rozmiar buta itp.

Pewną modyfikacją tej zabawy jest zadawanie pytań, na które odpowiedź to „tak” lub „nie”. Wtedy każdy uczestnik

określa się, stając po jednej lub drugiej stronie. W ten sposób można dowiedzieć się o zdaniu wychowanków na różne tematy, jak również podzielić grupę na dwie części.

Puste miejsce

Dzieci siedzą w kole na krzesłach. Krzesło obok prowadzącego jest puste. Prowadzący rozpoczyna zabawę, wypowiadając formułę: „Obok mnie jest puste miejsce, zapraszam Asię jako ptaszka”. Wywołane dziecko podbiega do pustego krzesła, naśladując lot ptaka. Można zmieniać formę podchodzenia do pustego miejsca. Oprócz zwierząt mogą to być np. pojazdy.

Refleks

Dzielimy grupę na dwie drużyny, a między nimi rozpościeramy chustę animacyjną, tak aby osoby się przez nią nie widziały. Do chusty podchodzą i stają naprzeciw siebie dwie osoby (nie widząc się). Na znak chusta jest opuszczana. Zadanie polega na tym, aby jak najszybciej prawidłowo powiedzieć imię osoby z przeciwnej drużyny. Osoba, która przegra, przechodzi do przeciwników i gra z nimi. Zabawa może trwać tak długo, aż wszyscy utrwala sobie imiona lub w którejś z drużyn zabraknie graczy.

Rundka z powtarzaniem

Chyba najprostszym i najbardziej znanym sposobem przedstawiania się jest wymienianie swoich imion po kolei. Żeby to trochę utrudnić, można się umówić, że każda kolejna osoba musi wymienić imię wszystkich osób, które robiły to przed nią. Oczywiście ostatnia ma najtrudniej...

Każdy, przedstawiając się, może też coś pokazywać, np. stanąć na jednej nodze, zrobić jaskółkę, złapać się za uszy czy zagrać na nosie. Kolejne osoby powtarzają gesty i pokazują swoje.

Rzucanie imion

Rzucamy w kręgu jakimś przedmiotem (np. piłką) i mówimy swoje imię oraz imię odbiorcy, np.: „Kasia do Ani”, „Ania do Basi” itp. Można się umówić, że to, czym rzucamy, to granat i dlatego należy go podawać jak najszybciej i niezmiernie uważnie, tak by go nie upuścić na podłogę i by nie do szło do wybuchu. Gdy jednak upadnie, można głośno krzyczeć „bum!” i padać na podłogę.

Skakanki

Prowadzący układa na podłodze skakanki. Każde dziecko bierze jeden koniec każdej z nich i szuka swojej pary. Gdy już znajdzie swoją parę, mówi jej coś miłego.

Skąd przyjechałeś/ przyjechałaś?

Każdy uczestnik mówi swoje imię i dopowiada nazwę kraju lub miasta, którego nazwa rozpoczyna się na tę samą literę, np.: „Mam na imię Kasia, przyjechałam z Krakowa”.

To jest kotek

Prowadzący bierze jakiś przedmiot i rozpoczyna zabawę słowami: „Mam na imię... np. Basia, a to tutaj to kotek”, i podaje go następnej osobie. Osoba, do której się zwrócił, bierze od niego ten przedmiot i mówi np.: „Mam na imię Zosia, to jest kotek, dostałam go od Basi”.

Następne osoby, biorąc przedmiot, muszą powtórzyć imiona wszystkich poprzednich osób. Jeżeli uczestników jest zbyt wiele, możemy wymieniać imiona tylko pięciu lub 10 graczy przed nami.

Wersja imienia

Każdy z uczestników otrzymuje kartkę i długopis, po czym ma wymyślić i napisać jak najwięcej form swojego imienia. Każdy czyta swoją pracę, po czym wybieramy zwycięzcę – kto wymyślił

najwięcej form lub kto wymyślił najbardziej zabawne odmiany.

Wymień wszystkich

Uczestnicy siedzą w kręgu. Pierwsza osoba mówi: „Nazywam się...”. Następna mówi: „Nazywam się..., a to jest...”, i wskazuje swojego poprzednika. Kolejna osoba przedstawia się, a następnie wymienia imiona wszystkich swoich poprzedników i tak do końca. Można wykonać również drugie okrążenie, dodając do imienia przymiotnik oddający charakter danej osoby, np.: „Nazywam się Zosia i jestem ambitna”. Następna osoba mówi: „Nazywam się Karol i jestem pracowity, a to jest ambitna Zosia” itd.

Zabawa z imieniem

Każdy uczestnik wypisuje na kartce pionowo litery swojego imienia, dopisując do każdej z nich wyraz, który dotyczy jego postępowania, myślenia, marzeń, np.:

- M – miła
- O – odważna
- N – niecierpliwa
- I – inteligentna
- K – komiczna
- A – ambitna

Zabawa z kostką

Zabawa polega na ustawieniu dzieci w grupy w zależności od liczby kropek na kostce. Grupom można również wydawać polecenia np.:

- 1 kropka – niesienie zakupów po schodach;
- 2 kropki – jedno jest cieniem drugiego;
- 3 kropki – pada deszcz, idziemy pod parasolem, przeskakujemy kałuże;
- 4 kropki – jazda końmi: trzy konie i jeden woźnica;
- 5 kropek – urodziny: ustawienie jak na kostce kropek; ten, kto stoi w środku, ma swoje święto, a pozostali składają mu życzenia;

- 6 kropek – jedzie pociąg (jedno za drugim).

Dodatkowo można podczas ustalania się dzieci wydawać polecenia: „Ustawcie się jak najciszej, jak najgłośniej, skacząc na jednej nodze, z zamkniętymi oczami”.

Zaczarowany staw

Jeden z wychowanków stoi w środku z zasłoniętymi oczami. Pozostali poruszają się dookoła niego do momentu, kiedy powie on „zaczarowany staw”. Wtedy osoba z zasłoniętymi oczami zaczyna poruszać się wśród nieruchomych postaci i dotyka twarzy pierwszego napotkanego ucznia, zgadując, kto to jest. Jeśli odgadnie, zdejmuje opaskę z oczu. W przeciwnym razie próbuje od nowa.

Złap kij

Uczestnicy stoją w kręgu. Jedna osoba – prowadzący – stoi w środku i trzyma miotłę (kij od miotły lub dowolny długi kij). Jeśli grupa się nie zna, każdy przedstawia swoje imię. W przypadku gdy imiona się powtarzają, należy wymyślić przezwisko lub skrót imienia (np. jedna uczestniczka będzie nazywana Aleksandrą, a druga Olą).

Prowadzący wykrzykuje imię osoby z kręgu, puszcza kij i staje w kręgu. Osoba, której imię zostało wypowiedziane, podbiega do kija i łapie go, wypowiada

kolejne imię, wywołana osoba podbiega do kija itd. Jeśli ktoś nie zdąży złapać miotły, odpada.

Gra powinna toczyć się w bardzo szybkim tempie, a osoba w środku nie powinna się zastanawiać nad imieniem.

Zwierzaki

Każdy uczestnik wybiera sobie zwierzę, którym na czas gry się staje. Nazwy zwierząt nie mogą się powtarzać. Stajemy ciasno w kręgu. Jedna osoba staje w środku ze zwiniętą bibułą, arkuszem papieru bądź innym długim i niezbyt twardym rekwizytem.

Wybrana osoba z kręgu wypowiada nazwę zwierzęcia, które bierze udział w grze. Osoba wywołana musi jak najszybciej wypowiedzieć nazwę innego zwierzęcia, by gra toczyła się dalej. Zadaniem osoby w środku jest uderzenie osoby, która została wywołana, zanim ta zdąży wypowiedzieć nazwę innego zwierzęcia.

Jeśli ktoś się pomyli i wypowie nazwę zwierzęcia, które nie bierze udziału w grze (bądź jest to osoba stojąca w środku lub on sam), zamienia się miejscem z osobą w środku. To samo dzieje się, jeśli zostanie uderzony, zanim wypowie imię, będąc wywołany.

MONIKA KULKA

pedagog w Szkole Podstawowej w Bojszowach

Literatura:

- Böhner T., *Zabawy ułatwiające nawiązywanie kontaktów*, Kielce: Wydawnictwo Jedność, 2004.
- Chomczyńska-Miliszkiwicz M., Pankowska D., *Polubić szkołę*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 1995.
- *Zapoznanie grupy*, Centrum Dobrego Wychowania, cdw.edu.pl/category/zabawy-i-animacje/zapoznanie-grupy/ (dostęp: 4.07.2019).