

Zabawy integracyjne na poznanie się dzieci

PAULIAN CYSAK

IMIĘ Z ILUSTRACJĄ

W celu lepszego zapamiętania imion nauczyciel proponuje, żeby dzieci zaprezentowały swoje imiona z dodatkową ilustracją siebie. Wszyscy tworzą koło. Na środku leżą różnego rodzaju materiały: chustki, szale itp. Każdy wybiera sobie jeden, a następnie, rozpoczynając od nauczyciela, robi krok do wnętrza koła i prezentuje się z tym materiałem, głośno wymawiając swoje imię. Materiał może zostać zwinięty w kwiat, rzucony w górę, służyć jako okrycie głowy czy skrzydła.

GRA W IMIONA

W celu szybszego zapamiętania imion dzieci nauczyciel proponuje zabawę. Wszyscy siedzą w kręgu.

Wariant I:

„**Nazywam się, a to jest**”: Pierwsza osoba wskazana przez nauczyciela rozpoczyna zabawę od przedstawienia się słowami: „Nazywam się ...”. Kolejna osoba siedząca obok niej (koło zatacza się według wskazówek zegara) mówi: „Nazywam się ... a to jest ...” (i tu wskazuje na osobę, która wypowiedziała się chwilę przed). Można zrobić jedną lub kilka rund tej gry po przemieszaniu się grupy.

Wariant II:

„**Nazywam się i lubię**”: Osoba zaczynająca mówi: „Nazywam się ... i ... (lubię tańczyć)”, a kolejny uczestnik „Nazywam się ... i ...

(lubię jeździć na rowerze), a to jest (imię osoby, która się przed chwilą wypowiedziała) ..., która lubi tańczyć”.

Wariant III:

„**Wąż imienny**”: Pierwsza osoba wymienia swoje imię, druga osoba powtarza imię poprzednika i mówi swoje, kolejna powtarza imiona osób przed nią i mówi swoje i tak do końca.

NASZE IMIONA

W celu lepszego poznania się dzieci nauczyciel na początek proponuje zabawę na lepsze zapamiętanie imion. Jest to zabawa z piłką, polegająca na tym, że uczestnicy stają w kręgu i mają za zadanie „łapać swoje imiona” wraz z piłką, która do nich leci. Osoba, która złapie piłkę, ma powiedzieć: „Mam na imię ..., dostałam piłkę od ..., rzucam ją do ..” i tak każdy, kto dostanie piłkę, w podobny sposób konstruuje swoją wypowiedź.

PROGRAM SWOJEGO IMIENIA

Dzieci pozostają w kręgu. Ich zadaniem jest przedstawić program swojego imienia, używając przymiotników lub rzeczowników wskazujących na swoje cechy lub zainteresowania. Dzieci sugerują się literami występującymi w ich imionach, np.: KUBA – kulturalny, uczynny, bystry, ambitny. Jeśli dzieci są za małe, mogą wybrać tylko trzy litery, którymi chciałyby się określić.

SZYBKĄ AUTOPREZENTACJĄ

Dzieci mają minutę, aby się przygotować. W widocznym miejscu nauczyciel może powiesić pomocniczą kartkę z hasłami: Mam na imię ..., jestem ... (cecha), mam ... (wiek, zwierzę, jakiś przedmiot), lubię ... (hobby, czynności). Wszyscy siedzą w kole. Każdy po kolei kończy hasła z kartki, zaczynając od słów, np.: Mam na imię Kasia, jestem ambitna, mam kota Felka, lubię tańczyć, lub: Mam na imię Janek, jestem zabawny, mam 9 lat, lubię teatr.

POZNAJMY SIĘ LEPIEJ

Propozycją kolejnej zabawy na lepsze poznanie się uczestników jest zabawa polegająca na losowaniu pytań z listy nauczyciela. Nauczyciel ma przygotowany zestaw rozmaitych pytań, np. od 1 do 50. Dzieci siedzą w kole i w rytm muzyki turlają do siebie piłkę. Kiedy muzyka cichnie osoba będąca w posiadaniu piłki wymienia numer pytania, które czyta jej nauczyciel. Każde dziecko powinno przynajmniej raz odpowiadać.

Przykładowe pytania:

- Kiedy jesteś bardzo szczęśliwy?
- Co robisz szczególnie dobrze?
- Jakie cechy szczególnie cenisz u innych ludzi?
- Kim chcesz zostać w przyszłości i dlaczego?
- Co sprawia, że inni uważają Cię za osobę sympatyczną?
- O czym marzysz?
- Co najchętniej robisz w wolnym czasie?

- Co Cię denerwuje?
- Co zabrałbyś ze sobą na bezludną wyspę? Wymień 5 rzeczy.
- Gdyby złota rybka miała spełnić Twoje trzy życzenia, jak by one brzmiały?

POZNAJMY SIĘ LEPIEJ

Dzieci przechadzają się w sali. Jest zupełna cisza. Nauczyciel prosi, aby, spacerując, wykonały kilka jego poleceń. Wszystkie zadania dzieci mają wykonać w absolutnej ciszy. Mogą nimi być:

- przyglądamy się sobie nawzajem, bardzo głęboko zaglądamy w oczy;
- stajemy w parach naprzeciwko siebie i przez chwilę jedna osoba udaje lustro i odbicie tej drugiej osoby, która wykonuje przed lustrem różne pozy, miny i gesty;
- szukamy osoby, która ma największą stopę;
- ustawiamy się w kolejności od najwyższego do najniższego;
- wspólnie ustawiamy całą grupą rzeźbę tak, żeby wszyscy byli ze sobą w jakiś sposób połączeni;
- sprawdzamy, kto z grupy ma najdłuższy język;
- podajemy sobie dłonie na powitanie.

A KTO...?

Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły w kręgu. Sam ma przygotowaną listę poleceń, które dzieci na jego prośbę będą miały wykonać. Przykładowo:

- Kto lubi koty, niech przejdzie na czworakach dookoła wszystkich, głośno miażdżąc
- Kto lubi tańczyć, niech wejdzie do środka koła i tańczy to, co lubi
- Kto lubi śpiewać, niech wstanie i śpiewa cokolwiek
- Kto umie wysoko podskakiwać, niech wstanie i pokaże, jak wysoko to robi
- Kto umie kłaskać, niech teraz kłaska

- Kto wie, jak muczy krowa, niech nie wstydzi się pokazać
- Kto lubi Gargamela, niech wstanie i tupiąc nogami w podłogę, krzyczy „Jak ja nie znoszę Smerfów”
- Kto zna jakąś wylizankę, niech na głos ją wypowie
- Kto wie, jak chodzą bociany, niech pokaże, a kto nie wie, niech udaje żabę
- Kto umie, niech śmiało wygina ciało
- Komu nie straszne głośne chrapanie, niech teraz pokaże, jak ono brzmi
- Kto ma na sobie coś w paski, niech trzy razy okręci się wokół własnej osi
- Kto wstał dziś wcześniej rano, niech się głośno przeciągnie
- Kto dobrze się bawi, niech głośno zaklaszcze w dłonie.

KOLEGA OD...

Dzieci stoją w kole. Nauczyciel prosi, aby zetknęły się łokciami i aby każdy zapamiętał, kto jest jego kolegą od łokci z prawej, a kto z lewej strony. Następnie włącza muzykę, w czasie której dzieci biegają lub tańczą. Na STOP! w muzyce, nauczyciel prosi, aby dzieci ustawiły się w nowym kole i zetknęły się tym razem stopami, również zapamiętując, kto został kolegą czy koleżanką od stóp z lewej i prawej strony. Następnie rozbrzmiewa muzyka i na STOP!, nauczyciel prosi dzieci o ustawienie „kolega od łokci” albo „kolega od stóp”. W starszych grupach, zanim nauczyciel zacznie w przerwach muzycznych prosić o konkretne ustawienia, najpierw wymyśla ich więcej, np. „kolega od kolan”, „kolega od koniuszków palców” itp.

GDYBYM...

Dzieci siedzą w kręgu. Na środku stoi pudełko, a w nim karteczki z niedokończonymi zdaniami. Na-

uczyciel włącza muzykę. W czasie jej trwania dzieci podają sobie nadmuchany balonik. Kiedy muzyka cichnie, osoba, która ma balonik, losuje karteczkę, odczytuje i kończy wylosowane zdanie. Przykładowe zdania do dokończenia:

- Gdybym był/a owocem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a znakiem drogowym, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a środkiem lokomocji, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a drzewem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a ptakiem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a przedmiotem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a kolorem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a kształtem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a zwierzęciem, to byłby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a porą roku, to byłaby to ..., ponieważ ...
- Gdybym był/a dniem tygodnia, to byłby to ..., ponieważ ...

NIECH SIĄDZIE TEN, KTO...

Kolejną propozycją zabawy, która ma pomóc uczestnikom lepiej się poznać, wychwycić podobieństwa i różnice, jest propozycja „Niech siądzie ten, kto...”. W sali są w różnych miejscach porozstawiane krzesła. Krzesel jest o jedno mniej niż uczestników. Osoba stojąca (na początku przez kilka rund jest to nauczyciel) mówi „Niech siądzie ten kto...”, np.:

- lubi jeść frytki z dużą ilością ketchupu
- był kiedyś za granicą
- lubi wyjazdy na wieś
- lubi czytać książki przygodowe
- ma jakieś osiągnięcia sportowe
- ładnie śpiewa i tańczy
- miał w przeciągu ostatniego miesiąca pecha
- był w wakacje nad morzem.

Osoby, które usłyszą to, co ich dotyczy, mają za zadanie wstać, pobiec i usiąść na krześle. Kto nie zdąży, ten dalej prowadzi zabawę.

SOKOLE OKO

Nauczyciel wybiera z grupy 2 lub 3 osoby, które w danym dniu w czymś są do siebie podobne (chodzi o cechy zewnętrzne). Następnie prosi, aby pozostałe dzieci z grupy spróbowały odgadnąć, dlaczego nauczyciel zestawiał ze sobą właśnie te, a nie inne osoby. Nauczyciel może wybrać dzieci, które mają warkocze, blond włosy, okulary, kolczyki, wiązane buty, bluzki w paski itd.

KALENDARZ GRUPOWY

Nauczyciel zaprasza dzieci do przygotowanych wcześniej przez niego stanowisk. Jest ich 12. Każde zawiera jedną kartę z nazwą miesiąca. Nauczyciel prosi dzieci, aby ozdobiły karty kalendarza w wyznaczonym miejscu, rysując tam swoje pomysły, a następnie podeszły do odpowiednich stolików i uzupełniły przygotowane karty, wpisując swoje daty urodzin i imienin. Sam nauczyciel również wpisuje do kalendarza ważne daty i święta, które zamierza obchodzić wraz z dziećmi. Taki kalendarz będzie świetnie wyglądał na tablicy ogłoszeń w sali i nikt nie zapomni o ważnych dla świetliczaków wydarzeniach i świętach.

WSPÓLNY OBRAZ

Kolejną propozycją jest zabawa z apaszkami, guzikami, sznurkami lub innymi przedmiotami, do wybranego przez nauczyciela utworu muzyki poważnej. Dzieci siedzą w kręgu w dużym skupieniu. Jest absolutna cisza. Rozbrzmiewają dźwięki utworu. Nauczyciel jako pierwszy w rytm

muzyki wchodzi do środka koła i układa w nim swój przedmiot, np. apaszkę. Dalej po kolei czynią to dzieci, próbując w ten sposób ułożyć z apaszek wspólny obraz. Nauczyciel prosi, aby dzieci próbowały wczuć się w muzykę. Po zakończonej zabawie dyskutuje z nimi, jak się czuły w tej zabawie i czy podoba im się wspólne dzieło, a także prosi, aby dzieci powiedziały, co chciały ułożyć, dokładając swoją apaszkę.

WSPÓLNY KONTRAKT

Przykładowy zestaw zasad wspólnego kontraktu dotyczącego przebywania w świetlicy.

- Mówimy do siebie po imieniu.
- Do nauczycieli zwracamy się z należytym szacunkiem: „Proszę Pani”, „Proszę Pana”.
- Zachowujemy się kulturalnie – używamy magicznych zwrotów „Proszę”, „Przepraszam”, „Dziękuję”.
- Brzydkie słowa są nam obce.
- Zasady bezpieczeństwa są nam znane i przestrzegamy ich.
- Dbamy o miłą atmosferę w świetlicy.
- Troszczymy się o siebie nawzajem.
- Słuchamy, kiedy ktoś mówi, nie przerywamy sobie nawzajem wypowiedzi.
- Jakakolwiek forma przemocy nie jest mile widziana w świetlicy.
- Kiedy z czymś lub kimś się nie zgadzamy, mamy prawo do odmowy.
- Jesteśmy równi – nikt nie jest ani lepszy, ani gorszy.
- Akceptujemy siebie takimi, jakimi jesteśmy – jesteśmy tolerancyjni wobec swoich odmienności.
- Pomagamy sobie nawzajem.
- Kłamstwo ma krótkie nogi, a my chcemy zajść daleko, więc stronimy od niego.
- Traktujemy innych tak, jak sami byśmy chcieli, by nas traktowano.

- Osądzanie, ocenianie i krytykowanie innych jest zupełnie nie w naszym stylu.
- Mówimy zawsze we własnym imieniu.
- Każdy ma prawo w sposób kulturalny przedstawić swój własny punkt widzenia.
- To co ma miejsce w grupie – w niej pozostaje. Obowiązują nas dyskrekcja.
- Każdy odpowiada za swoje postępowanie i ponosi konsekwencje za swoje zachowanie.
- Staramy się brać aktywny udział we wszystkich proponowanych zajęciach i przedsięwzięciach.
- Staramy się być kreatywni i twórczy.
- Zawsze mamy prawo do odmowy brania udziału w jakiś zajęciach, np. kiedy źle się czujemy.
- Zawsze sprzątamy swoje stanowisko pracy, nauki i zabawy, wspólnie dbając o to, by świetlica była czysta i zadbaną.
- Dbamy o zdrowie i higienę.
- Mienie własne, kolegów, koleżanek oraz świetlicy traktujemy z szacunkiem.
- Wychodząc poza salę świetlicową, zawsze ładnie się ustawiamy parami.
- Podczas obiadu zachowujemy się w sposób kulturalny, unikając siorbania i mlaskania.
- Salę świetlicową opuszczamy po uprzednim poinformowaniu nauczyciela.

Po ustaleniu, które zasady dotyczą wszystkich bez wyjątku, dzieci wraz z nauczycielem spisują grupowy kontrakt. Kontrakt spisany, przed powieszeniem na tablicy każde dziecko podpisuje i dodatkowo pieczętuje odciskiem swojego kciuka.

PAULINA CYSAK

nauczycielka świetlicy w Szkole Podstawowej nr 322 w Warszawie