„Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”

*Materiał został opracowany w ramach realizacji projektu **„Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”** programu Erasmus+, Edukacja Szkolna, Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji szkolnej, o nr umowy: 2020-1-PL01-KA201-081783*

Materiał udostępniono na licencji: CC - BY 4.0
CC BY 4.0 Deed | Attribution 4.0 International | Creative Commons
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Temat warsztatów: WYPRAWA DO KRAINY - ZABAW PODWÓRKOWYCH
Termin: 28.08.2021r.
Miejsce: MODM Białystok
Prowadzące: Agnieszka Bąbczyńska, Anna Danielczuk

MODUŁ I - ZABAWY INTEGRACYJNE:

- **MOJA DŁOŃ**

Uczestnik odrysowuje swoją dłoń i wpisuje pięć informacji o sobie: Jestem …, Mam …., Lubię …., Marzę …., Nie lubię ….

- **WIZYTÓWKA ODRYWANKA**

Uczestnik dzieli kartkę na 4 części poziome. W każdej części wpisuje swoje imię. Z drugiej strony kartki wpisuje odpowiedzi na pytania :
- pierwszą część zostawia pustą
- W jakim kraju uczę?
- Symbol kraju w którym uczę?
- Ulubione Polskie miasto?

Na sygnał uczestnicy odrywają część wizytówki, rozmawiają na temat zdobytej informacji. Zabawa trwa do momentu, pozostania części z imieniem.

- **IMIĘ I CHUSTKA W KOLE**

Uczestnicy ustawieni w kole. Jedna osoba stoi w środku koła, trzymając apaszkę. Podrzuca apaszkę do góry i wywołuje imię osoby z kręgu. Wywołana osoba wbiega do środka i łapie podrzuconą apaszkę , aby nie upadła na podłogę i wywołuje inną osobę do środka, również podrzucając apaszkę do góry. Może zdarzyć się iż wywołane imię noszą nawet trzy osoby. Wszystkie trzy podbiegają , a apaszkę łapie najszybsza osoba.

- **GAZETOWA BITWA**

Uczestnicy siedzą w kręgu, jedna osoba stoi w środku ze zwiniętą gazetą. Osoba prowadząca podaje imię osoby z kręgu. Zadaniem uczestnika ze środka jest uderzenie w ramię lekko wywołanej osoby. Ta jednak szybko podaje imię innej osoby z kręgu.Osoba ze zwiniętą gazetą kieruje się szybko w kierunku wywołanej osoby. Kto zostanie uderzony gazetą, zamienia się miejscami z osobą stojącą w środku, gdyż nie wykazał się refleksem**.**

- **RĘCE, STOPY, ŁOKCIE**

Uczestnicy poruszają się w rytm muzyki. Na pauzę ustawiają się w kole podając ręce i zapamiętując osoby stojące po prawej i lewej stronie. Potem stają już przy innych osobach i łączą stopy. W drugiej części zabawy prowadzący podaje tylko hasła np. „ ręce” i uczestnicy stają obok przyjaciół od rąk. Inne hasła wymagają odnalezienia innych przyjaciół.

- **TRZY RZĘDY**

uczestnicy są podzielone na trzy rzędy. Ustawione równolegle do siebie.
I- rząd krzyczy głośno jedno słowo
II- rząd usiłuje zagłuszyć pierwszy rząd(krzykiem, machaniem, podskakiwaniem)
III- rząd ma za zadanie odgadnąć słowo wypowiadane przez pierwszy rząd.
Po odgadnięciu następuje zmiana, aż wszystkie rzędy będą mogły zagrać wszystkie role

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

- **7 PYTAŃ**

Uczestnicy dobierają się w zespoły kilkuosobowe. Każdy uczestnik odpowiada na jedno pytanie. Początek zabawy należy zainicjować np. *„ Za górami, za lasami stał zamek, w którym mieszkał…”*

1. kto?
2. z kim?
3. kiedy?
4. gdzie?
5. co robili?
6. dlaczego?
7. co z tego wynikło?

Na koniec każdy zespół prezentuje się .

- **WYPRAWA**

Uczestnik składa z gazety czapkę. Odwrócenie czapki zamieniając w statek. Uczestnik porusza się po sali. Na oceanie zrywa się sztorm i naszym papierowym łódkom urywa rufę, sztorm przybiera na sile i urywa dziób, po chwili także maszt. Nic nie pozostaje jak tylko założyć kamizelki ratunkowe. Zniszczone statki rozkładamy i naszym oczom ukazuje się kamizelka ratunkowa, którą zakładamy na siebie**.**

- D**ZIWNE KROKI**

Uczestnicy stoją w kręgu. Dwie osoby, które porozumieją się wzrokiem, podchodzą „dziwnym” krokiem (każdy swoim) do środka koła. Tam dotykają się dłonią i idą na miejsce partnera jego krokiem.

MODUŁ II - ZABAWY ĆWICZĄCE REFLEKS, SPOTRZEGAWCZOŚĆ, KONCETRACJĘ, ZGADYWANIE

- **STATEK**

Grupa ustawia się w sali w szeregu. Prowadzący krzyczy: „Na prawą burtę” – wszyscy biegną na prawą stronę sali. „Na lewą…..” – na lewą. Kiedy krzyczy „Na statek” wszyscy ustawiają się na środku. Komendy wydawane są coraz szybciej. Ostatnia osoba dobiegająca do szeregu wypada z gry. Gra toczy się tak długo, aż zostanie jeden wygrany.

- **TRZY SZYSZKI**

Uczestnicy ustawieni po obrębie koła. Prowadząca sobą rzuca szyszkę do wybranej osoby i zapamiętuje jej imię. Ta osoba podaje szyszkę kolejnej wybranej osobie i zapamiętuje, komu szyszkę rzuciła. W czasie zabawy przyspieszamy tempo i ilość podawanych szyszek.

- **STRZAŁKA**

Uczestnicy ustawieni po kole klaszczą kolejno w wyznaczonym kierunku przez osobę prowadzącą. Gdy osoba usłyszy dwa klaśnięcia zmienia kierunek klaskania.

- **GDZIE JEST PSZCZÓŁKA?**

Uczestnicy wychodzą z sali. Jedna osoba zostaje i chowa w widocznym miejscu pszczółkę (zamocowaną do spinacza bieliźnianego). Następnie uczestnicy wchodzą do sali i szukają wzrokiem jej śpiewając tekst na melodię piosenki pt. „ Panie Janie” . Kto odnalazł pszczółkę przysiada i nic nie mówi. To znak że wie, gdzie ona jest.

Gdzie jest pszczółka?/x2
Schowała się!/x2
Wszyscy jej szukamy,
Wszędzie zaglądamy
Pokaż się!/x2

- **GRA O PREZENT**

Każdy z uczestników wybiera sobie cyfrę, która występuje na kostce do gry. Następnie po kolei uczestnicy rzucają kostką. Jeśli ktoś wyrzuci np. 3, ten z uczestników, który wybrał cyfrę 3, może na swojej kartce narysować jedną część prezentu. Kto pierwszy narysuje prezent wygrywa.

- **NADMIAR SŁOŃCA**

Prowadzący wskazuje część ciała i mówi np. to jest moje czoło, a wskazał brzuch. Wszyscy odpowiadają „ To nadmiar słońca" to jest twój brzuch, a pokazują na czoło.

- **DYRYGENT**

Jedna osoba wychodzi z sali, pozostali uczestnicy wybierają spośród siebie dyrygenta. Osoba wraca i ma odgadnąć, kto nim jest. Dyrygent pokazuje jakiś ruch, a wszyscy go naśladują, po chwili zmienia na inny. Stara się to tak zrobić, by nie być rozpoznanym. Gdy już się to stanie, on z kolei wychodzi za drzwi.

- **PYTANIE-ODPOWIEDŹ**

Uczestnicy siedzą w kole. Jedna osoba w środku zadaje pytania, wskazuje kogoś z kręgu. Na pytania odpowiada nie osoba wskazana, lecz jej sąsiad z lewej strony. Kto się pomyli, dalej prowadzi zabawę.

- **CZĘŚCI CIAŁA**

Dziecko zamyka oczy, a dorosły dotyka kolejno 2-3 miejsca np. nos, ucho, ręka. Gdy skończy – dziecko otwiera oczy i wymienia nazwy dotkniętych części ciała.

- **ŁAŃCUCH SKOJARZEŃ**

Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba zaczynająca zabawę mówi dowolne słowo (tu: związane z zimą), następnie podaje do niego skojarzenia: kolejna osoba podaje skojarzenie do słowa poprzedniego, np. : koło – rower – jezioro – ryba – wędka – itd.

- **OGRODOWE SMS-Y**

Na arkuszu narysowane są różne wzory np. spirala, fala, zygzaki. Uczestnicy siadają w kole. Jedna osoba prowadząca wybiera jedną formę np. spiralę i rysuje palcem po plecach. Osobie siedzącej przed nią. Druga osoba rysuje palcem po plecach trzeciej osobie. Zadaniem ostatniej osoby jest odnalezienie właściwego wzoru na dużym arkuszu .

- **MEMORY RUCHOWE**

Osoby dobierają się parami i ustalają ruch charakterystyczny dla swojej pary. Dwie wcześniej wybrane osoby wychodzą z sali, aby za chwilę odnaleźć pary z takimi samymi ruchami.

- **MOJA MIMI**

Jeden z uczestników opisuje wygląd, przeznaczenie przedmiotu wybranego przez siebie np. *„piłka".* Zamiast słowa *„piłka"* używaokreślenia *„moja Mimi".* Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie poprawnej nazwy opisywanego przedmiotu.

- **SYMFONIA SYLAB**

Wszyscy siedzą w kole. Jedna osoba opuszcza salę, pozostałe wymyślają jeden wyraz 2,3-4 sylabowy (z dziećmi młodszymi podajemy 2 sylabowe wyrazy). Każda osoba otrzymuje 1 sylabę z wymyślonego wyrazu, po czym kolejno , każde z nich wymawia ją np. osoba nr 1 „pa", osoba nr 2 „ra", osoba nr 3 „ sol" i tak dalej aż wszystkie osoby będą włączone do gry. Następnie wszyscy w tym samym czasie śpiewają swoje sylaby na melodię dobrze znanej piosenki. Uczestnik , który było za drzwiami wchodzi do sali i próbuje odgadnąć.

- **KOLORY LATA**

Przed uczestnikami rozłożone są kolorowe kartki na podłodze. Uczestnicy poruszają się po sali w rytm muzyki. Na hasło np. „czerwony" dotykają wymieniony kolor jedną częścią ciała. Prowadzący może podać dwa lub trzy

kolory, wówczas uczestnicy mają za zadanie dotknąć trzech kolorów kartek. Kto z uczestników nie wykona zadania odpada z zabawy.

- **DŁONIE ZAPAMIĘTUJĄ**

Uczestnicy ustawieni do środka koła tyłem. Prowadzący podaje przedmioty i trzeba zapamiętać nazwy przedmiotów po dotyku.

- **TRWAKA ŚMIESZKA /zabawa w parach, w zespołach/**

Uczestnicy wyszukują sobie długie źdźbła trawy, a następnie stają naprzeciw siebie i zaczynają się łaskotać wzajemnie po swoich twarzach i szyi. Przegrywa ten, kto ze śmiechu jako pierwszy poruszy się z miejsca.

- **ZNAJDŹ KOLOR**

Dziecko wybiera kilka kolorów kredki i w kolumnie maluje każdą z nich. Następnie zadaniem dziecka jest znalezienie w najbliższym otoczeniu przedmiotów, rzeczy w danych kolorach.

MODUŁ III - ZABAWY Z REKIZYTEM:

- **APARAT FOTOGRAFICZNY**

Kartkę A4 składamy wg instrukcji osoby prowadzącej. W czasie pauzy muzycznej wykonujemy polecenia.

- **10 PUNKTÓW Z PIŁKĄ**

Dobieramy się w pary i podajemy piłkę tak, aby złapać 10 razy. Jeśli piłka wypadnie, od nowa liczymy podania. Za 10 podań zdobywa się pierwszą dziesiątkę.

- **KAMIENNY POKER**

Do zabawy będą potrzebne kamyczki, muszelki, gałązki i szyszki. Graczy dobieramy w pary lub trójki. Uczestnicy układają na ziemi okrąg z piętnastu. Każdy z dwóch graczy na zmianę może brać z koła jeden sąsiedni element, dwa lub trzy sąsiednie elementy. Przegrywa ten, kto musi wziąć ostatni kamień.

Inna wersja: wygrywa ten, kto na koniec zabawy, gdy zabrane są wszystkie elementy, a ma parzystą liczbę kamieni.

- **ODRYSOWYWANIE KSZTAŁTÓW** i dopasowywanie kamieni do odrysowanych kształtów.
- **SUDOKU MATEMATYCZNE, PRZESUWANKA NA KRATOWNICY**
- **ZABAWY Z KREDĄ**

Odrysowywanie swojego cienia - Jedna osoba staje tak, żeby rzucać cień na chodnik, a druga go odrysowuje. Jeśli macie trochę starsze dziecko narysujcie nawzajem swoje cienie. Potem pozwólcie dziecku ozdobić powstały kształt - doróbcie uśmiech, oczy i nos, zróbcie wzory na ubraniu. Można użyć do tego kamyków i szyszek.

Malowanie toru przeszkód – dziecko rysuje start i metę oraz dowolne przeszkody: skakanie na dwóch nogach, na jednej, z nogi na nogę, obrót, spacer po linie itd.

Kształt i kolor - rysujcie na ziemi kształty znane dziecku wykorzystując do tego kredy w różnych kolorach (np. żółty kwadrat, żółte koło, żółty trójkąt, czerwone koło….). Ustawiacie dziecko w jednym rogu i wymieniacie figurę i kolor, maluch ma za zadanie przeskoczyć na odpowiedni kształt - na przykład niebieski kwadrat. Jest to doskonałe ćwiczenie znajomości kolorów i kształtów wraz z rozwijaniem spostrzegawczości. A przede wszystkim - świetna zabawa!

Rzut do celu – czyli chodnikowa wersja popularnej gry w rzutki. Rysujecie na ziemi kręgi wraz z punktacją, oznaczacie miejsce, z którego należy rzucać i dajecie dziecku na przykład kamyk. Spisujcie punkty i sprawdźcie kto spośród Was ma najlepszy cel! :)

Gra w klasy

- **ROZMOWA KAMIENIE I PATYKA**

Uczestnicy otrzymują dwa naturalne instrumenty perkusyjne, np. kamień i patyk. Śpiewając krótki tekst na melodię „ Panie Janie", podają instrumenty z ręki do ręki.

Co tak puka, co tak stuka?
Co to jest? Co to jest?
Co tak hałasuje? Co tak hałasuje?
Instrumentów dźwięk! Instrumentów dźwięk!

Gdy zabrzmi ostatnie słowo piosenki, osoby, które mają w rękach instrumenty, zatrzymują je i prowadzą ze sobą „ rozmowę". Polega ona na tym, że jeden z nich (wcześnie lepiej ustalić, który instrument zaczyna) wystukuje na swoim instrumencie rytm, a druga odtwarza go. Po skończeniu rytmicznej „ rozmowy" znów śpiewamy piosenkę i przekazujemy instrumenty.

- **KÓŁKO I KRZYŻYK**

Popularna gra, którą znamy wszyscy. Szybka i prosta. Kartka, długopis i można rozpocząć rozgrywki, ale co zrobić, kiedy spędzamy czas na świeżym powietrzu i nie mamy pod ręką tych przedmiotów. Nic prostszego. Rozejrzyjcie się dokoła i wykorzystajcie dary natury.

- **MALOWANIE WODĄ**

Na ciepłe słoneczne dni to wspaniała zabawa. Pędzel, naczynie z wodą i nic więcej nie potrzeba, aby pobudzić kreatywność dzieci.

- **SZCZUR**

Jeden z uczestników kreci nisko skakanką obracając się dookoła własnej osi. Zadaniem dzieci jest przeskakiwanie skakanki tak aby jej nie dotknąć. Kto dotknie skakankę przejmuje kręcenie.

MODUŁ IV- ZABAWY W GANIANEGO:

- **ŁĄKA**

Uczestnicy dobierają się trójkami. Jedna osoba w trójce stojąca w środku to PSZCZÓŁKA, a dwie na zewnątrz tworzące koło to UL. Na sygnał ŁĄKA, tylko ŚNIEG zmieniają miejsca, DRZEWO zostaje na swoim miejscu. I odwrotnie. Na hasło ŁĄKA wszyscy zmieniają się miejscami i rolami.

- **OGRDOWE OGONKI**

Każdy wkłada za gumkę od spodenek lub spódniczki szarfę. Gdy słyszą w tle muzykę spokojną to spacerują po sali, kiedy muzyka przyśpiesza ich zadaniem jest zebranie jak największej liczby ogonków od innych (oderwanie), a przy tym nie stracenie swojego. Osoba, której ogonek został oderwany siada na ławce.

- **NIEPROSZONE DUCHY**

Każdy uczestnik jest wysłany w celu wyśledzenia niebezpiecznego ducha. Chodząc swobodnie po sali w rytm muzyki, wybiera on sobie osobę, którą podejrzewa o to, że jest duchem i śledzi ją dyskretnie, poruszając się za nią po całej sali. W pewnym momencie muzyka milknie i każdy łapie śledzonego przez siebie ducha.

- **NOWY W PARZE**

Uczestnicy stoją parami w rozsypce. Jedna para to uciekający i goniący. Gdy osoba uciekająca stanie obok osoby w którejś parze, druga osoba przejmuje rolę uciekającego. Gdy goniący złapie uciekającego, role zmieniają się.

- **OCHRANIARZ**

Uczestnicy stoją w kole, a wśrodku znajdują się 2 osoby: VIP i ochroniarz. Uczestnicy rzucają do siebie piłkę, starając się trafić w VIP-a, w czym przeszkadza im ochraniarz. Trafiony VIP

zostaje ochraniarzem, a osoba, która trafiła, zostaje VIP-em. Ochraniarz wchodzi do kręgu na jej miejsce.

- **VIP I OCHRANIARZ**

Uczestnicy tworzą czwórki. Trzy osoby, trzymając się za ręce, tworzą koło. Chronią jedną osobę, wybraną spośród siebie. Zadaniem czwartej osoby, jest dotknąć w plecy ochranianego. Koło tak się kręci, żeby to się nie udało.

- **NA TRZECIEGO**

Wszyscy siedzą parami (jedna osoba za drugą)wokół okręgu, twarzami do środka. Dwie osoby nie siedzą. Jedna z nich goni drugą i jak ją złapie to się zamieniają, goniąc ucieka, a uciekający goni. Osoba uciekająca może siąść przez którąś z par i wtedy osoba, która jest z tyłu pary staje się uciekającą.

MODUŁ V - ZABAWY Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ:

- **Kolorowe zamiany**

Siedzimy na ziemi i trzymamy chustę rozciągniętą na ziemi. Prowadzący podaje jakiś kolor i osoby trzymające ten kolor zamieniają się miejscami podając przy tym swoje imiona.

- **Kogo nie ma?**

Wszyscy uczestnicy (oprócz prowadzącego) stoją trzymając chustę na wysokości piersi. Prowadzący prosi o zamknięcie oczu i dotykiem wskazuję osobę, która chowa się pod chustę. Na znak prowadzącego wszyscy otwierają oczy i trzeba wskazać kogo brakuje. W tę zabawę można bawić się drużynowo (np. drużyny osób stojących przy poszczególnych kolorach lub co druga osoba), wtedy za dobre odgadniecie drużyna zdobywa punkt.

- **Kto tak jak ja…**

Wszyscy wachlujemy chustę. Jedna osoba mówi: *Kto tak jak ja… ma niebieskie oczy, ma długie włosy, lubi lody, umie grać na instrumencie…* I wtedy, kiedy chusta jest w górze, wszystkie osoby, które spełniają wypowiedziany warunek przebiegają pod chustą i zajmują inne miejsce.

- **Kto to jest?**

Kilka osób kładzie się pod chustą, ale w taki sposób, żeby pozostali nie wiedzieli, kto gdzie leży. Zadaniem grupy jest odgadnięcie, kto gdzie leży na podstawie dotykania leżących przez chustę.

- **Równomierne podnoszenie i opuszczanie**

Najprostszą animacją na naukę współdziałania jest równomierne podnoszenie i opuszczanie chusty, tak, żeby była ona cały czas poziomo w stosunku do ziemi. Chustę trzymamy naprężaną na wysokości stóp i równo podnosimy tak wysoko, jak damy radę. Następnie opuszczamy i znowu podnosimy. Z czasem przyspieszamy.

- **Piłeczka**

Zadaniem grupy jest naprowadzenie małej piłeczki, tak, żeby wpadła do otworu w środku chusty. Możemy również poprosić jednego uczestnika, o to, żeby wszedł pod chustę i pomógł grupie łapiąc piłeczkę ręką wyciągniętą przez otwór.

- **Sztorm**

Na chustę wrzucamy dużo małych przedmiotów (mogą to być, np. kulki z kartek papieru) i zadaniem grupy jest tak wachlować, żeby nic nie spadło z chusty).

- **Woda**

Na środku chusty ustawiamy miskę z wodą. Zadaniem grupy jest przeniesienie miski na chuście o kilkanaście metrów, tak, żeby nic się nie wylało.

- **Kolorowe składanie**

Grupa ma za zadanie złożyć chustę w odpowiednie kształty, np. trójkąt prostokątny, trójkąt równoboczny, prostokąt lub kwadrat, tak, żeby był widoczny tylko jeden kolor, dwa, trzy lub może cztery.

- **Pomnik**

Trzy osoby ustawiają się w pomnik, tak, żeby pozostała cześć grupy ich nie widziała. Prowadzący nakrywa pomnik chustą, a reszta grupy ma za zadanie odtworzyć pomnik. Kiedy już to zrobią, odkrywamy trzy osoby tworzące pierwotny pomnik i porównujemy nasze dzieła z oryginałem.

- **Namiot**

Na sygnał prowadzącego wszyscy podrzucamy wysoko chustę i robimy dwa kroki do przodu, a następnie szybko kucamy i naciągamy chustę na siebie, aż do podłogi, siadając na jej brzegu. Tym sposobem robi się nad nami namiot, a my będąc w takiej pozycji, blisko siebie, w bezpiecznej osłonie chusty, możemy podzielić się między sobą miłymi słowami i podziękowaniami. Żeby tworzenie namiotu dobrze wyszło, warto kilka razy je przećwiczyć.

- **Kwiat lotosu**

Jedna osoba kuca na środku chusty z nogami podkulonymi pod głowę. Cała grupa trzymając chustę idzie powoli w jednym kierunku wzdłuż jej obwodu zawijając tę osobę w chustę. Kiedy osoba będzie już zawinięta na hasło prowadzącego wszyscy ciągną chustę w swoją stronę zakręcając tym samym osobą w środku.

- **Rybak i złota rybka**

Do wykonania tej animacji potrzebna będzie niewielka piłeczka, która będzie pełniła funkcje złotej rybki. Chętna osoba wchodzi na chustę i staje się rybakiem, którego zadaniem jest złapanie rybki. Cała grupa pomaga rybce uciec wachlując chustę. Jeśli rybakowi uda się złapać rybkę, do środka wchodzi teraz osoba, najbliżej której nastąpiło złapanie.

- **Sałatka owocowa**

Każdemu kolorowi chusty przypisujemy jeden owoc. Wszyscy wachlujemy chustą, a prowadzący mówi: *Robię sałatkę owocową z…* i tutaj wymienia jeden, dwa, trzy lub cztery owoce. Osoby, które trzymają chustę za kolory odpowiadające wymienionym owocom, zamieniają się miejscami przebiegając pod chustą, kiedy ta jest w górze. Zabawę można uprościć przypisując owoce osobom na stałe, np. poprzez odliczanie (a nie w zależności od trzymanego obecnie koloru).

- **Przerzucenie piłeczki**

Grupę dzielmy na dwie równe drużyny, które łapią chustę za przeciwległe połowy. Na chustę kładziemy piłeczkę i zadaniem drużyn jest przerzucenie jej tak, żeby spadła za plecami przeciwników za co otrzymuje się punkt. Gramy np. do 10 zdobytych punktów.

- **Bieganie dokoła**

Wszyscy trzymają chustę i poruszają się krokiem dostawnym w wybranym kierunku. Prowadzący wymienia jakiś kolor (lub kolory) i wszystkie osoby, które trzymają za ten kolor, mają za zadanie obiec wszystkich dookoła i stanąć na swoim miejscu (lub pierwszym wolnym – co jest łatwiejsze). Wygrywa ten, kto zrobi to pierwszy. Możemy pobawić się również z odpadaniem i wtedy osoba, która dobiegnie jako ostatnia, odpada i tak aż zostaną 4 osoby.

- **Pająki**

Rozłożona chusta leży na ziemi. Każda osoba losuje dla siebie dwa kolory (możemy użyć do tego sześciennej kostki z kolorami lub zwykłej kostki przypisując numerom kolory). Na pierwszym z wylosowanych kolorów trzeba położyć rękę, a na drugim nogę. Kiedy wszyscy się już ustawią, można zrobić zdjęcie. Zbyt łatwe? To teraz niech każdy wylosuje dla siebie 4 kolory: po jednym dla każdej ręki i nogi.

- **Naleśniki**

Zawijamy jedną osobę w chustę (tak, żeby głowa była na zewnątrz) i liczymy jej czas samodzielnego rozplątania. Możemy również urządzić wyścigi skaczących naleśników licząc czas jaki zajmie związanej chustą osobie pokonanie skokami określonego dystansu.

- **Rybacka sieć**

Dwóch lub trzech uczestników trzyma chustę niczym rybacką sieć. Reszta grupy biega po sali próbując uciec przed rybakami. Osoby nakryte chustą stają się rybakami i pomagają łapać pozostałe rybki.

- **Tarcza**

Grupę dzielimy na kilka drużyn. Chustę rozkładamy na podłodze i każdemu kolorowi na chuście przypisujemy liczbę punktów jaką przyznajemy drużynie za trafienie w ten kolor. Z odległości ok. 10 metrów rzucamy na chustę szmaciane woreczki (lub coś innego, co nie będzie się toczyło), najlepiej oznaczone, tak, żeby było wiadomo, do której drużyny należy dany woreczek (można np. rzucać kulkami z kolorowego papieru).

- **Taniec z chustą**

Prowadzący przygotowuje różnej szybkości muzyczne utwory. Grupa faluje chustą w rytm muzyki. Zabawę możemy wykonać również bez muzyki, ale z opowiadaniem prowadzącego, którego treść sugeruje szybkość falowania chusty, np. spokojna łąka, szum lasu, sztorm na morzu, huragan…

- **Kręciołek**

Wszyscy trzymamy naprężoną chustę. W rytm muzyki podajemy sobie poszczególne uchwyty wprawiając chustę w ruch obrotowy, ale sami pozostając w miejscu. Chustę możemy podawać sobie w taki sposób, że lewa ręka podaje lewej ręce nad prawą, a prawa prawej nad lewą (wtedy druga ręka puszcza dopiero, kiedy ta pierwsza złapie).

- **Odprężenie**

Jedna osoba kładzie się na chuście, a cała grupa kołysze ją spokojnie w rytmie wolnej muzyki.

- **Wachlowanie**

Bardzo przyjemnym ćwiczeniem jest również położenie się pod chustą (głową do środka), obserwowanie wachlującej nad nami chusty i doświadczanie jej delikatnych podmuchów. Pod chustą na raz może położyć się około 1/3 uczestników, a reszta w tym czasie spokojnie ich wachluje w rytm spokojnej muzyki. Po kilku minutach robimy zmianę.

- **Stań na kolorze**

Chusta rozłożona jest na podłodze. Uczestnicy w rytm muzyki tańczą na niej. Nagle muzyka ucicha i prowadzący wymijania jeden kolor. Zadaniem uczestników jest się na nim ustawić. Kto ostatni stanie na kolorze, odpada, a reszta tańczy dalej.

- Fryzjer

Zapraszamy kilkoro dzieci pod chustę, prosimy by usiadły po turecku. Zadaniem uczestników trzymających chustę jest masowanie by powstała fryzura.
- Dzień dobry.
- Masujemy, masujemy i fyzyzurę szykujemy

MODŁU V - ZABAWY MUZYCZNO-RUCHOWE:

„Ja jestem wężem” https://www.youtube.com/watch?v=GUnqUFJcdzQ
Ja jestem wężem, bardzo się prężę
pełzam wciąż od rana do wieczora.
Drogi kolego, czy chciałby tego
by fragmentem być mego ogona?

„Gąsienica Basia” https://www.youtube.com/watch?v=7IaZC3DvH54

Dłonie w górę, do ramion, na boki, do ramion,
w górę, do ramion, na boki i do ramion
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i do przodu pełzamy.
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i powoli się kładziemy
i wstajemy.

Ręce w górę, do ramion, na boki, do ramion,
w górę, do ramion, na boki i do ramion
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy,
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i do tyłu pełzamy.
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy,
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i powoli się kładziemy
i wstajemy.

„Osiem kratek” **https://www.youtube.com/watch?v=Mey6OI5SUis**
W pierwszą kratkę teraz wskocz.
w drugiej ręce wysuń w bok
w trzeciej kratce przysiad zrób
w czwartej łokcie daj w przód
w piątek kratce stań na baczność
w szóstej spróbuj chwilę zasnąć
w siódmej lekko klepnij czoło
w ósmej obrót dookoła.

„Ty skacz” **https://www.youtube.com/watch?v=nUw71ib0C0A**
Ty skacz, ty skacz, do przodu i bokiem
ty skacz, ty skacz i daj mi święty spokój.
A kiedy minie tydzień, to juz przestaniesz,
bo znudzi ci się wtedy to skakanie.

„Krzyżowanie” https://www.youtube.com/watch?v=JUJT8LHSFEs
Jedna noga druga noga stań na palcach (wyżej)
jedna noga, druga noga, teraz nogi skrzyżuj,
Na jednej nodze stań, na drugiej nodze stań
obróć się, tup, tup, tup
Na jednej nodze stań, na drugiej nodze stań
teraz figurę zrób.
Jedna ręka…..
jeden łokieć……
jedno ucho, drugie ucho……

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

NA POŻEGNANIE:

- **WAKACYJNE BRANSOLETKI**

Uczestnik otrzymuje sznureczek, przy nawijaniu na palec uzasadnia swój udział w warsztacie.

- **POŻEGNANIE NA „ RAZ, DWA, TRZY”**

Uczestnicy ustawieni są w ciasnym kręgu, stopami są przyklejeni do podłogi. Na początku żegnają się na „ RAZ” – z pierwszymi osobami po lewej i po prawej stronie podając dłonie. Następnie żegnają się na „ DWA” z osobami drugimi po lewej i prawej stronie ,podając dłoń. Na koniec zegnają się na „ TRZY” podając dłoń osobie trzeciej stojącej po lewej i prawej stronie.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.