

## Zabawy i gry dydaktyczne

### Dotknij czegoś

Cele dydaktyczne: utrwalenie konkretnych cech, kształtów, kolorów itp.

Dzieci biegają w trakcie, gdy gra muzyka na ciszę w muzyce prowadzący mówi np. dotknij czegoś, co jest: okrągłe, czerwone. Dzieci odnajdują i dotykają przedmiot o wskazanych cechach. (Podczas zabawy z dziećmi starszymi możemy podawać jednorazowo większą ilość cech).

### Powiedz co schowaliśmy

Cel dydaktyczny: ćwiczenie narządów mowy przy wymawianiu określonych głosek, ćwiczenie spostrzegawczości.

Prowadzący pokazuje dzieciom zgromadzone przedmioty dzieci je nazywają. Jedno z dzieci opuszcza salę. Pozostałe chowają jeden przedmiot. Zgadujący powraca i przygląda się rozłożonym przedmiotom. Na pytanie dzieci: „Powiedz co schowaliśmy?” szukający odpowiada podając nazwę przedmiotu. Po czym szuka ukrytego w pobliżu przedmiotu.

### Części ciała

Cel dydaktyczny: utrwalenie nazw poszczególnych części ciała i ich położenia.

Dzieci ustawione są w kółku. Prowadzący wymienia (można także śpiewać na określona melodię) poszczególne części ciała:

„Głowa, ramiona, kolana, pięty, kolana, pięty, kolana, pięty.

Głowa ramiona, kolana, brzuch.

Oczy uszy, usta, nos”.

Dzieci podczas wymawiania części ciała prawidłowo je pokazują. W miarę ilości powtórzeń tempo piosenki przyspiesza.

### Sałatka owocowa

Cele dydaktyczne: ćwiczenie pamięci, nazw poszczególnych owoców, reagowanie na sygnał.

Dzieci siedzą w kole. Prowadzący rozdaje im obrazki przedstawiające owoce. Mówi, aby każde dziecko się zapoznało i zapamiętało swojego „owocka”. Na hasło: "Zmieniają się miejscami dzieci, które są bananami" - wszystkie dzieci z danej grupy owocowej zmieniają swoje miejsce. Ostatnie dziecko, które nie zdąży usiąść wymienia następną grupę owoców. Na hasło „sałatka owocowa”- wszystkie dzieci zmieniają swoje miejsca.

### Kamyczek

Cele dydaktyczne: wprowadzenie elementów dramy.

Wszystkie dzieci siedzą w kole; w środku koła znajduje się jedno dziecko, które jest „kamyczkiem”. Wszystkie dzieci mówią wierszyk: „Leży sobie kamyczek na środku podwórka, a w kamieniu dziurka, a w tej dziurce co?”. Dziecko będące w środku naśladuje jakieś zwierze. Reszta dzieci przygląda się i rozwiązuje zagadkę. Dziecko, które pierwsze odgadnie wchodzi do środka.

### Jeżyk

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, aktywizująca, ćwicząca umiejętność odwzorowywania.

Dzieci siedzą w kole; w środku koła znajduje się jedno dziecko, które jest „Jeżykiem”.

Wszystkie dzieci mówią wierszyk: „Na dywanie siedzi jeź, co on robi to my też.” W tym momencie dziecko siedzące w kole wykonuje jakiś ruch (np. podskoki, pajacyk) wszyscy pozostali naśladują ten sam ruch. Po czym wszyscy uczestnicy mówią ciąg dalszy wierszyka: „Kogo Jeź zawoła ten wejdzie do koła”. Dziecko będące Jeżykiem wybiera osobę, która najlepiej naśladowała jego ruchy.

### **Chmura**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa.

W oznaczonym rogu sali stoi 6 osób trzymających chustę – „deszczową chmurę”. Reszta grupy zajmuje miejsca po przeciwnej stronie. Na sygnał osoby z „deszczową chmurą” biegną w kierunku uciekających kolegów, próbując ich nakryć. Osoby schwyte powiększają „deszczową chmurę”.

### **Pomnik**

Cele dydaktyczne: zgodna praca w małych grupach, umiejętność wnikliwego obserwowania i odwzorowywania.

Uczestnicy dobierają się w pary. Jedna z par tworzy pomnik (w tym czasie pozostali odwracają się). Prowadzący przykrywa go chustą. Na znak wszyscy oglądają pomnik (nie dotykając go), po czym tworzą taki sam. Prowadzący odsłania pierwowzór, a wszyscy sprawdzają, która para była najbliższej prawdy. Ona tworzy nowy pomnik.

### **Potwór**

Cele dydaktyczne: ćwiczenie umiejętności obserwacji i zapamiętywania.

Uczestnicy siedzą dookoła chusty, trzymając ją na wysokości brody. Pod nią znajduje się jedna osoba – „potwór”. Gdy wszyscy zamkną oczy, „potwór” wciąga kogoś pod chustę. Grupa otwiera oczy i zgaduje, kto zniknął. Kto zgadnie wchodzi w rolę potwora.

### **Kto?**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, ćwicząca szybkie reagowanie na hasła.

Uczestnicy podnoszą i opuszczają chustę, trzymając ją za uchwyty. Prowadzący mówi kto ma zmienić miejsce, np.: przebiegają ci, którzy mają niebieskie oczy; przebiegają osoby, które mają siostrę; przebiegają osoby, które stoją przy kolorze żółtym, itp. gdy chusta jest maksymalnie w górze, osoby te przebiegają pod nią.

### **Skarby**

Cele dydaktyczne: utrwalenie prawidłowego rozpoznawania kolorów, prawidłowe nazewnictwo przyrządów.

Uczestnicy siedzą wokół chusty lub na niej. W worku znajdują się rekwizyty w kolorach odpowiadających kolorom chusty. Uczestnicy podają go sobie w rytm muzyki. Gdy muzyka milknie, zadaniem osoby, która trzyma worek jest wyciągnięcie rekwizytu, podanie jego nazwy, koloru, zastosowania i położenie go na polu chusty w tym kolorze.

### **Ludzie do ludzi**

Cele dydaktyczne: zabawa integracyjna, utrwalająca położenie poszczególnych części ciała.

Dzieci łączą się w pary, stojąc w luźnej gromadzie. Prowadzący wymienia: witają się nasze dłonie, witają się nasze stopy, witają się nasze uszy..., a dzieci dotykają siebie

wymienianymi częściami ciała. Na hasło „ludzie do ludzi” następuje zmiana partnerów w parach.

### **Lustro**

Cele dydaktyczne: prawidłowe odwzorowywanie ruchów.

Dwoje dzieci stoi naprzeciw siebie. Jedno wykonuje ruchy imitujące dowolną czynność, drugie stara się te ruchy dokładnie naśladować, jakby było lustrzanym odbiciem. Dzieci naśladowujące ruchy, powinny wykonywać każdy ruch odwrotnie – inną ręką, nogą i stroną ciała.

### **Powitanie**

Cele dydaktyczne: zabawa integracyjna, poprawiająca nastrój.

Na melodię piosenki „Panie Janie” śpiewany słowa:

Witaj Marylka (2x),

Jak się masz? (2x)

Wszyscy Cię witamy (2x)

Pośród nas (2x).

Zabawa zostaje skończona w momencie przywitania wszystkich obecnych dzieci. Zabawę można urozmaicić dodając podczas śpiewania różne gesty.

### **Kwiaty i motyle**

Cele dydaktyczne: zabawa zwinnościowa o charakterze orientacyjno - porządkowym.

Prowadzący rozkłada na podłodze kolorowe obręcze - są to „kwiaty”. Dzieci – motyle „fruwać” między kwiatami. Na hasło prowadzącego każdy motyl siada na najbliższym kwiatku (obręczy). Ponowne hasło – to powrót do zabawy. Prowadzący zabiera po jednej obręczy. Motylek, który nie ma swojego kwiatka odchodzi z zabawy. Zabawa się kończy w momencie, gdy zostaje jeden motyl.

### **Kret**

Cele dydaktyczne: ćwiczenie pamięci wzrokowej, wnikliwa obserwacja otoczenia.

W różnych miejscach sali rozstawione są przedmioty np.: krzesła, zabawki itp. Dzieci siedzą w gromadce w rogu sali, w przeciwległym rogu znajduje się „kryjówka kreta”. Wybrane do roli kreta dziecko przechodzi między przeszkodami, przebywając drogę od grupy dzieci do swojej kryjówki. Dzieci uważnie obserwują drogę, jaką przeszedł „kret”. Następnie po kolei próbują przejść drogę dokładnie tak samo. Jeśli jakiemuś dziecku uda się przebyć prawidłowo drogę zabiera „kreta” i wraca z nim do dzieci, jeśli zaś się pomyli odchodzi na koniec. W przypadku odkrycia „kreciej drogi” następuje dziecko zostaje wyznaczone do roli kreta i wymyśla nową drogę do kryjówki.

### **Znajdź mamę**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, ćwiczenia szybkiego reagowania na określony sygnał.

Prowadzący wybiera spośród dzieci kilka "mam". Każda mama ma po 5 dzieci. Na hasło: "zabawa" mamy i dzieci swobodnie po całej sali podskakują w rytm granego przez prowadzącego akompaniamentu. Na hasło: "znajdź swoją mamę" dzieci powinny jak najszybciej stanąć gęsiego za "swoją mamą". Dla urozmaicenia zabawy można kilkakrotnie zmieniać "mamy" oraz urozmaicać akompaniament.

### **Czary**

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. Kolejne dziecko powtarza magiczne zaklęcie i ruch poprzednika i dodaje następny "swoj" ruch, np. tupanie nogą. Każde dziecko dodaje następny element (wcześniej powtarzając ruchy poprzedników). Kto pominie podczas pokazywania jakiś element "wpada w magiczną moc krąg"- wchodzi do środka i czeka jedną kolejkę.

### **Kogo schowaliśmy?**

Cele dydaktyczne: ćwiczenia spostrzegawczości, rozpoznawanie.

Dzieci siedzą w kole. W środku koła leży koc. Jedno dziecko opuszcza salę, a w tym czasie pod koc wchodzi 1-3 dzieci (wystawione są tylko ich nóżki z kapciami). Dziecko, które opuściło salę wraca i na podstawie kapci ustala, kto jest schowany. (Jeżeli jest to za trudne można poprosić dziecko schowane pod kocem, aby coś powiedziało).

### **Buciki**

Cel dydaktyczny:

Ćwiczenie na spostrzegawczość. Odnajdywanie cech wspólnych dwóch przedmiotów.

Wprowadzenie do zabawy:

Prowadzący opowiada dzieciom historyjkę o krasnoludkach – figlarzach, które pomieszały wszystkie pary bucików. Całe szczęście krasnoludki potrafią także pomóc i w związku z tym rano wróciły do przedszkola, żeby pomóc w uporządkowaniu kapciuszków.

Przebieg zabawy:

Dwoje wskazanych dzieci opuszcza salę (otrzymują one kolorowe, krasnalkowe czapki). Pozostałe dzieci tworzą koło i siadają, prowadzący wybiera te pary kapci, których wygląd jest odmienny. Dzieci zdejmują je i ustawiają pomieszane w środku kółka. Gdy wszystko jest przygotowane wchodzi dwóch krasnoludków. Każdy z nich bierze jeden kapeć i wyszukuje do niego parę wśród pozostałych. Po dobraniu pary krasnoludek staje naprzeciwko dzieci i mówi: „Mam dziś kłopot- kłopot wielki, komu oddać pantofelki”. Dziecko do którego należą kapcie podnosi się z miejsca i dziękuje krasnoludkowi za pomoc.

### **Czarodziejski worek**

Cele dydaktyczne: prawidłowe rozpoznawanie zabawek przy pomocy dotyku, ćwiczenie umiejętności dobierania zabawek w pary.

Dzieci siedzą w kole. W środku koła leży worek. Znajdują się w nim po dwie takie same zabawki. Dzieci po kolei wkładają rękę do worka i wybierają po jednej zabawce. Na podstawie dotyku odgadują, co to jest, nazywają zabawkę, a potem wyjmują ją sprawdzają, czy się nie pomyliły. Następnie kładą zabawki do przygotowanych obok kół w taki sposób, aby dobrać je parami.

### **Guzikowa gra**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, ćwicząca słuch i poczucie rytmu.

Dzieci otrzymują po jednym dużym guziku i poruszają się po sali zgodnie z tempem

muzyki. Przerwa w muzyce jest sygnałem do zatrzymania się. Prowadzący wygrywa rytm, który dzieci wystukują guzikami o podłogę, krzesło, stolik itp.

### **Kokoszka**

Cele dydaktyczne: zabawa kształcąca słuch.

Jedno z dzieci opuszcza na chwilę salę, pozostałe zwijają się w "kłębki" na dywanie. W chwili powrotu dziecka do sali wyznaczone przez prowadzącego dziecko wydaje dźwięk gdakania. Zadaniem szukającego jest odgadnięcie, które z dzieci wydaje dźwięki.

### **Karuzela**

Cele dydaktyczne: zgodne współdziałanie w grupie.

Uczestnicy trzymają za uchwyty naprężoną chustę na wysokości pasa. Śpiewając: A hej, a ho, do pracy by się szło..., rytmicznie przekazują sobie chustę w prawa stronę. Zaczynają od bardzo powolnego śpiewania, stopniowo zwiększając tempo.

### **Gwiazda**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, ćwiczenie umiejętności współdziałania w grupie.

Wszyscy leżą na chuście (nogi mają zwrócone w kierunku jej środka). Jednocześnie wykonują polecenia: turlamy się w prawo dwa razy, trzymamy się za ręce i podnosimy je do góry, trzymając się za ręce podnosimy się i siadamy, trzymając się za ręce podnosimy nogi do góry.

### **Myszka**

Grupa trzyma chustę. Dwie osoby wchodzą w rolę myszy siedzącej pod chustą, i kota będącego poza jej obrębem. Zadaniem kota jest złapanie myszki. W ucieczce pomagają jej uczestnicy trzymający chustę: obniżają ją, podnoszą, aby utrudnić kotkowi złapanie myszy.

### **Fala**

Cele dydaktyczne: zgodna praca w grupie, integracja grupy.

Uczestnicy trzymają chustę, na której znajduje się mała piłeczka. Zadaniem grupy jest takie manewrowanie chustą, aby piłeczka wleciała do otworu znajdującego się po środku chusty.

### **Kwiaty**

Cele dydaktyczne: zabawa ruchowa, orientacyjno - porządkowa.

Dzieci układają na podłodze wycięte kwiaty. Gdy gra muzyka, dzieci spacerują. Podczas przerwy w muzyce starają się „zebrać” jak najwięcej kwiatów. Wygrywa ta osoba, która zbierze najwięcej obrazków z kwiatami.

### **Pojazdy**

Cele dydaktyczne: utrwalenie zasad bezpiecznego poruszania się, prawidłowe nazywanie i rozróżnianie kolorów.

Dzieci są „pojazdami”, które poruszają się po jezdni, gdy prowadzący trzyma w górze krążek zielony. Przy zmianie koloru krążka na czerwony „pojazdy” zatrzymują się.