

## Zabawy integracyjne

<p>Poznajmy się</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauczyciel przedstawia się dzieciom i zapowiada, że od tej pory będą wspólnie spędzać wiele czasu.</li> <li>• Prosi, by dzieci podniosły najpierw lewą rękę i pomachały do siebie na znak powitania, a potem zrobiły to samo prawą ręką.</li> <li>• Dzieci stoją w parach zwrócone twarzami do siebie. Nauczyciel prosi, by podały sobie lewe ręce, a potem prawe.</li> <li>• Swobodna rozmowa kierowana pytaniami, np. <i>Co powinniśmy poznać, zanim zaczniemy wspólną naukę i zabawę? Jak powinniśmy się do siebie zwracać?</i></li> <li>• Dzieci siedzą w kręgu. Przedstawiają się kolejno, podając swoje imiona i dodatkowo mówiąc coś o sobie, np. ile mają rodzeństwa, czy mają jakieś zwierzątko w domu, co lubią.</li> <li>• Dzieci stoją w kręgu. Każde kolejno mówi swoje imię i wykonuje dowolny gest powitalny. Pozostali powtarzają zarówno imię, jak i gest.</li> <li>• Prezentacja sali lekcyjnej jako miejsca spotkań na zajęciach szkolnych. Omówienie ciekawszych elementów wystroju klasy, np. mapy, ilustracje, miejsce na prace plastyczne, kącik przyrodniczy.</li> <li>• Poznajmy się.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wzajemne poznawanie imion dzieci połączone z podawaniem ręki.</li> <li>– Nauczyciel mówi kilka słów o sobie (imię i nazwisko, co lubi itp.). Następnie dzieci mówią o sobie – przekazując piłeczkę lub maskotkę, kończą zdania <i>Nazywam się..., Lubię...</i> Potem rzucają piłeczkę do wybranej osoby, podając jej imię.</li> </ul> </li> <li>• Grupowy wywiad. Dzieci wstają, jeśli dotyczy ich zadane przez nauczyciela pytanie, np. <i>Kto ma w tej klasie koleżankę lub kolegę z przedszkola, z podwórka? Kto ma w szkole rodzeństwo? Kto marzy o pod-róży? Kto lubi jesień? Kto ma w domu zwierzątko?</i></li> <li>• Kogo mam na myśli? – nauczyciel opisuje wybrane dziecko tak długo, aż ktoś poda jego imię, np. <i>Ma jasne, długie włosy, nosi okulary, na prawej ręce ma bransoletkę...</i></li> </ul>
<p>Zabawy powitalne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Powitanie – zabawy na dobry początek.             <ul style="list-style-type: none"> <li>– „Promienny uśmiech”. Dzieci siedzą w kręgu, chętne dziecko wysyła promienny uśmiech do następnego dziecka itd. Promienny uśmiech powraca do dziecka, które rozpoczęło zabawę.</li> <li>– Przedstawianie się ruchem.</li> </ul> </li> </ul>

	<p>Każde dziecko przedstawia się i dodaje ruch (gest). Wszyscy powtarzają jego imię i gest, np. <i>Ania</i> i kiwnięcie ręką.</p> <p>– Każdy wita się z każdym.</p> <p>Dzieci chodzą po sali i witają się, podając swoje imię i ściskając rękę napotkanej osoby. Zabawa kończy się na umówiony sygnał, np. dźwięk tamburynu.</p> <p>– Nasze imiona.</p> <p>Dzieci stoją kołem. Jedno z nich rzuca piłkę do wybranej osoby i wymawia jej imię. Ta rzuca piłkę do następnej i podaje jej imię. Jeśli któreś dziecko się pomyli, głoskuje poprawne imię koleżanki/kolegi.</p> <p>– Witajcie – zabawa wprowadzająca.</p> <p>Dzieci stoją kołem. Te, które spełniają warunek określony przez nauczyciela, machają dłonią na znak powitania, np. <i>Niech przywitają się ci, którzy lubią bawić się w berka, lalkami, samochodami, klockami, robotami...; jeździć na rowerze, rolkach, sankach...; skakać przez skakankę, na trampolinie...</i></p> <p>– Dzień dobry! – powitanie sylabami.</p> <p>Dzieci siedzą kołem. Powitane przez nauczyciela pierwsze dziecko wita koleżankę/kolegę siedzącą/siedzącego z lewej strony słowami dzielonymi na sylaby: <i>Dzień do-bry, Fran-ku</i>. Franek wita następne dziecko z lewej itd.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzieci wybranym gestem powitalnym i słowami: <i>Witam cię...</i> (imię witanego dziecka) – witają się zgodnie z poleceniami nauczyciela, np. <i>Witają się dzieci, które mają... (jasne/ciemne włosy, niebieskie/zielone/szare/brązowe oczy), które noszą okulary, witają się chłopcy/dziewczynki, witają się ci, którzy jeszcze się nie witali.</i></li> <li>• Zanim dzieci zajmą miejsca przy stolikach, nauczyciel wita ich słowami: <i>Witam tych, którzy w czasie wakacji byli nad morzem (nad jeziorem, u babci, u cioci, w górach, w mieście, na wsi itp.)</i>. Kolejne grupy dzieci, które spełniają dany warunek, siadają na swoich miejscach. Nauczyciel wita dzieci do momentu, aż wszystkie zajmą swoje miejsca.</li> <li>• Sprawdzanie listy obecności – wyczytane dziecko podchodzi do stolika nauczyciela, wybiera swoją wizytówkę (imię), siada w kręgu, a wizytówkę kładzie przed sobą. Nauczyciel rozpoczyna śpiewanie powitania skierowanego do jednego dziecka (na melodię „Panie Janie”): <i>Witaj, Aniu, witaj, Aniu, jak się masz? Jak się masz? Wszyscy cię witamy, wszyscy cię witamy, bądź wśród nas, bądź wśród nas</i>. Takie powitanie śpiewa kolejno każde dziecko, kierując je do sąsiadki/sąsiada po swojej prawej stronie (nauczyciel śpiewa z dzieckiem), aż wszyscy zostaną indywidualnie powitani.</li> <li>• „Miłe słowa”: Nauczyciel rozpoczyna zabawę, mówiąc np. <i>Witam Olka, który bardzo ładnie śpiewa</i>. Wywołany uczeń wychodzi na środek sali, wita się z nauczycielem uściskiem ręki i wita następną osobę – także ją komplementując. Zabawa kończy się, gdy już wszyscy zostaną sympatycznie powitani.</li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nauczyciel przedstawia zadanie: <i>Przywitajcie się śmiesznie, dziwnie; za każdym razem inaczej niż zazwyczaj.</i> Dzieci podzielone na dwie grupy (po tyle samo osób) stają w dwóch kręgach twarzami do siebie. Osoby stojące naprzeciwko siebie tworzą pary, których zadaniem jest przywitanie się w nietypowy sposób wg własnej inwencji. Po przywitaniu dzieci z zewnętrznego kręgu przesuwiają się o jedno miejsce, tak aby się przywitać z kolejną osobą, ale w inny sposób. W efekcie każde dziecko powinno się przywitać co najmniej z trzema osobami.</li> <li>• Dobrze, że jesteś. Dzieci stoją w kręgu. Każde kolejno wita się ze wszystkimi uściskiem dłoni, maszerując wewnątrz koła i podając koleżankom/kolegom prawą rękę, a następnie staje na miejscu dziecka, które będzie się po nim witało. Następnie dzieci witają się, dotykając się częściami ciała wymienianymi przez nauczyciela, np. <i>Witają się kolanka (noski, uszy, czoła).</i></li> <li>• Uczniowie stoją na obwodzie koła, rozpoczynający podaje piłkę sąsiadowi z prawej strony i wypowiada jego imię, witając się, np. <i>Witam, Aniu! Cześć, Tomku!</i></li> <li>• Dzieci grupują się zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych na dużej kostce, np. łączą się w kółeczka po troje, pięcioro, stają pojedynczo...</li> <li>• Jedzie pociąg z imionami. Nauczyciel jest „lokomotywą”, która porusza się po sali. Kiedy dotknie ramienia dziecka, ono dołącza do „składu pociągu”, a wszyscy skandują jego imię. Po włączeniu do zabawy ostatniego uczestnika pociąg zatacza koło i wszyscy siadają, tworząc krąg.</li> <li>• Podaj rękę! – powitanie słowami <i>Cześć!</i> lub <i>Dobrze, że jesteś.</i></li> <li>• Uśmiech na dobry początek – rysowanie elementów na emotikonach. Każdy bierze z pudełka papierowe żółte kółeczko i dorysowuje minkę z sentencją na nowy dzień w szkole, skierowaną do koleżanek i kolegów. Umieszcza ją w wyznaczonej części tablicy.</li> </ul>
Poznawanie i utrwalanie imion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globalne czytanie imion. Nauczyciel rozkłada na dywanie kartki z imionami dzieci z klasy. Uczniowie wyszukują swoje imiona i przyklejają kartki na ubraniach (nauczyciel pomaga dzieciom, które mają trudności z odczytaniem swoich imion). Nauczyciel zapisuje na tablicy dwusylabowe imiona, np. <i>Hania, Ida, Maciek, Róża, Robert, Magda, Piotrek.</i> Dzieci dzielą je kolejno na sylaby, przy każdym układając na ławce tyle patyczków, ile sylab jest w danym wyrazie. Następnie przeliczają sylaby w każdym imieniu i porównują ich liczbę (w każdym imieniu występuje tyle samo sylab).</li> <li>• Dzieci siedzą w kręgu. Każde wymienia po kolei imiona swoich koleżanek i kolegów i na końcu dodaje: <i>A ja jestem...</i></li> </ul>

- Pierwsze wskazane przez nauczyciela dziecko podaje imię osoby stojącej przed nim i za nim, np. *Przede mną stoi Ania. Za mną stoi Adaś*. Pozostałe dzieci kolejno postępują tak samo.
- Dzieci stoją w rozsypance. Nauczyciel podaje pierwszą głoskę. Dzieci, których imiona rozpoczynają się podaną głoską, grupują się we wskazanym miejscu. Następnie przeliczają, ile dzieci jest w grupach, i porównują liczebność grup, używając określeń *mniej, więcej, tyle samo*.
- Przyporządkowywanie szkolnych przyborów dzieciom na podstawie pierwszej litery ich imienia.
- Nauczyciel zawiesza na ścianach modele sylabowe wyrazów, np. na jednej ścianie model dwusylabowy, na drugiej trzysylabowy, na trzeciej czterosylabowy. Uczniowie z wyklaskiwaniem dzielą swoje imiona na sylaby, liczą, ile sylab mają ich imiona, i stają w grupach pod właściwymi modelami. Podobnie jak w poprzedniej sytuacji, uczniowie przeliczają członków każdej grupy i porównują ich liczbę.
- Kogo brakuje? – zabawa z chustą animacyjną.  
Dzieci siedzą w rozsypance z zamkniętymi oczami. Nauczyciel po cichutku wybiera jedno z nich i zasłania je chustą animacyjną. Pozostałe dzieci otwierają oczy, rozglądają się, starają się zorientować, kogo brakuje, i podać jego imię. Zabawę można powtórzyć kilka razy.
- Dzieci siedzą w kręgu, jedno miejsce pozostaje wolne. Osoba, która ma wolne miejsce po swojej prawej stronie, mówi *Moje prawe miejsce jest puste i zapraszam tu...* (podaje imię wybranej osoby). Każdy mówi imię w sposób określony przez nauczyciela lub dziecko samo wybiera ton głosu i sposób wypowiedzenia imienia (np. wesoło, poważnie, cichutko, głośno, wydłużając samogłoski).
- „Rymy do imienia” – każde dziecko mówi swoje imię i dobiera do niego rym, np. *Ela – cela, Hania – niania*.
- „Który pociąg dłuższy” – nauczyciel pokazuje kartonik z literą, a dzieci, które znalazły ją na swojej wizytówce, tworzą pociąg i wyruszają w „podróż” po sali. Nauczyciel pokazuje różne litery, aby każdy odnalazł literę w swoim imieniu.
- „Jak po sznurku” – nauczyciel trzyma w ręku pęk metrowych kawałków sznurka (musi ich być dwa razy mniej niż uczestników zabawy). Każde dziecko chwyta za jeden koniec sznurka. Gdy nauczyciel puści pęk, każde dziecko, nie puszczając sznurka, musi się wyplątać z kłębowiska i odnaleźć swojego partnera trzymającego drugi koniec. Dzieci w parach przedstawiają się sobie, wymawiając swoje imiona sylabami, głoskami.
- Globalne czytanie imion. Zwracanie uwagi na wielką literę w pisowni imion.
- Tworzenie imion z pierwszych głosek nazw przedmiotów, których zdjęcia lub rysunki wiszą na tablicy w szeregach.

- „Klaszczemy swoje imię” – dzieci poruszają się po sali zgodnie z rytmem muzyki. W czasie przerwy w muzyce wskazane dziecko pokazuje swoją wizytówkę i wymawia imię. Pozostałe dzieci wspólnie i indywidualnie wyklaskują sylaby i głosują imiona.
- Tworzenie zdrobnień imion dzieci z klasy.
- Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel inicjuje rozmowę o tym, co dzieci lubią, jakie mają usposobienie, co je charakteryzuje. Następnie krótko, na swoim przykładzie opisuje, na czym polega ćwiczenie. Mówi, jak ma na imię, dodaje coś o sobie i dołącza związane z tym określenie, np. *Mam na imię Ewa. Bardzo lubię bieganie i inne sporty. Chętnie jeżdżę na rowerze. Dlatego powiem o sobie „energiczna Ewa”*. Chętne dzieci mówią, na jaką głoskę zaczyna się ich imię. Starają się znaleźć pasujące do nich określenie, które zaczyna się tą samą głoską, co ich imię. Inne dzieci pomagają znaleźć właściwe określenie. Nauczyciel pomaga dzieciom, które się nie zgłosiły. Chętne dziecko powtarza imiona wszystkich dzieci po kolei. Cała klasa pomaga.
- Próba odczytania swoich imion na wizytówkach. Kolorowanie wizytówek w dowolny sposób.
- Odszukiwanie swojej wizytówki wśród innych umieszczonych na dywanie.
- Rozpoznawanie imion koleżanek i kolegów.  
Każde dziecko bierze dowolną wizytówkę ze stosiku i oddaje ją właścicielowi. Następnie dzieci umieszczają wizytówki na tablicy w kąciu plastycznym.
  - Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel pokazuje kartonik z wybraną literą, a dzieci, które mają tę literę w swoim imieniu, wstają.
- „Na sygnał” – zabawa ruchowa.  
Dzieci siadają w ławkach, zapamiętują swoje miejsce przy stoliku, a także imiona koleżanek i kolegów siedzących obok nich, za nimi i przed nimi. Wstają na umówione sygnały i swobodnie poruszają się po sali lub wracają na swoje miejsce. Następnie wypowiadają imię koleżanki/ kolegi z ławki, potem osoby, która siedzi przed nimi, za nimi.
- „Kręciołek”.  
Osoba w środku koła kręci butelką i mówi imię wskazanego dziecka. Z kolei to dziecko wchodzi do środka, puszcza w ruch butelkę i wywołuje imię kolejnej osoby.
- „Zgadnij kto?”.  
Po dwóch stronach zasłony utworzonej z chusty animacyjnej ustawiają się dwie grupki. Każda z nich wybiera jedną osobę i stają one naprzeciw siebie. Po opuszczeniu zasłony muszą powiedzieć imię osoby stojącej naprzeciwko. Wygrywa ten, kto pierwszy poda imię.

<p>Ruchowe zabawy integracyjne i orientacyjno-porządkowe doskonalące reakcję na sygnały</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzieci stoją w rozsypance. Na umówiony sygnał biegną do wyznaczonego miejsca, by ustawić się w szeregu. Następnie, wspinając się na palce i unosząc wysoko ręce, wdychają powietrze, a opadając na całe stopy i opuszczając ręce, głośno wydychają powietrze i jednocześnie wypowiadają głoskę <i>a</i>.</li> <li>• Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel mówi dowolną głoskę. Dzieci, których imiona zaczynają się tą głoską, obiegają koło po jego zewnętrznej stronie i wracają na swoje miejsca. Wśród wypowiadanych głosek powinny znaleźć się wszystkie, którymi zaczynają się imiona uczniów, tak aby żadne dziecko nie było pominięte.</li> <li>• Masz na imię ...” – ćwiczenia z piłką. Dzieci stoją, zwrócone twarzami do siebie, w dwóch kołach: wewnętrznym i zewnętrznym. Te z koła zewnętrznego trzymają piłki. Każdy rzuca piłkę do partnera naprzeciwko, zwracając się do niego po imieniu (<i>Marek, Kasia</i> itd.). Dziecko z koła wewnętrznego odrzuca piłkę, także zwracając się do partnera po imieniu. Po każdym podaniu i odebraniu piłki dzieci z koła zewnętrznego przesuwiają się o jedno miejsce w prawo, w ten sposób wykonują ćwiczenie z każdym dzieckiem z koła wewnętrznego.</li> <li>• Nauczyciel rozkłada w czterech kątach sali kartonowe koła w czterech kolorach symbolizujących Planety Odkrywców. Dzieci z karteczkami w kolorach planet swobodnie biegają po sali. Na zawołanie nauczyciela: <i>Lądujemy na Planecie Odkrywców!</i> – biegną do kół, które kolorem odpowiadają ich kartkom.</li> <li>• Dzieci z poszczególnych planet kładą się na podłodze, kładą przed sobą karteczki i, dmuchając, kierują je do koła na środku sali.</li> <li>• Siedząc w kręgu, uczniowie powoli wykonują skłon w przód i jednocześnie wypowiadają imię rówieśnika siedzącego z lewej strony. Wykonując wyprost, podają imię dziecka siedzącego z prawej strony.</li> <li>• „Literki” – zabawa orientacyjno-porządkowa. Uczestnicy zabawy swobodnie biegają po sali. Prowadzący wypowiada pierwszą głoskę. Dzieci, których imiona zaczynają się wywołaną głoską, zbierają się w środku koła. Pozostałe dzieci poruszają się wokół nich po okręgu, wykonując ruchy pokazywane przez nauczyciela, np. klaszczą, podskakują, wyciągają ręce w górę, krążą ramionami. Na umówiony sygnał (np. klaśnięcie) wszyscy rozbiegają się po sali.</li> <li>• „Znajdź kolegę, który ma takie same...” – zabawa integracyjna. Dzieci poruszają się swobodnie po wyznaczonym terenie. Na polecenie nauczyciela wyszukują odpowiednią osobę, np. <i>Znajdź kogoś, kto ma... ten sam kolor oczu, włosy tego samego koloru, taki sam wzrost, buty takiego samego koloru, rękawy takiej samej długości, jakiś element ubrania w czerwonym kolorze, sznurówki...</i></li> </ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Znajome kotki” – zabawa na czworakach. Dzieci poruszają się na czworakach. Gdy spotkają innego „kota”, oglądają się wzajemnie, obchodzą dookoła i wymieniają imię napotkanej osoby. Jeżeli odgadną właściwe imiona, miauczą na pożegnanie i ruszają w dalszą drogę. Dziecko, które zapomniało imienia kolegi, siada tyłem do niego. Kolega pisze palcem pierwszą literę swojego imienia na plecach „zapominalskiego kotka”, a ten wypowiada jego imię.</li> <li>• „Skały i okręty” Dzieci stoją w rozsypce; pół grupy stoi w miejscu (skały) i wymawia wydłużoną głoskę sssss, a pozostałe (okręty) muszą przejść z zamkniętymi oczyma na drugą stronę sali tak, by nikogo nie potrącić.</li> </ul>
Emocje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etiudy pantomimiczne. Wyrażanie mimiką emocji odczuwanych np. gdy znajdujemy piękną muszelkę, walczymy z parasolem podczas ulewnego deszczu, spotykamy w górach niedźwiedzia... Pokazywanie i nazywanie różnych uczuć – radości, strachu, zachwytu, zakłopotania, zdziwienia, złości.</li> <li>• Dzieci wraz z nauczycielem rozmawiają o sześciu podstawowych emocjach (radość, strach, smutek, zawstydenie, zdziwienie, złość), nazywają je i podają sytuacje, w których można je odczuwać – ważne, aby każdy uczeń miał szansę wypowiedzenia się. Następnie każdy uczeń rysuje na okrągłych karteczkach, jak – jego zdaniem – wygląda twarz przedstawiająca każdą kolejną, omawianą emocję. Dzieci będą gromadzić te emotikony w kopertach, uzupełniać rysunkami innych emocji i wykorzystywać w ćwiczeniach i zabawach w przyszłości.</li> <li>• Zabawa „Rozpoznaj emocje”. Zabawę można przeprowadzić w klasie jako ćwiczenie śródlekcyjne albo podczas zajęć na placu zabaw. Nauczyciel przynosi na zajęcia magiczne pudełko z kartkami, na których znajdują się rysunki ilustrujące różne emocje. Dzieci losują karteczki, a następnie wyrażają wylosowane emocje za pomocą mimiki, przyglądają się innym dzieciom i wskazują te, które mają takie same emocje (mogą dobrać się w grupy). Następnie kolejne zespoły nazywają swoje emocje i w rozmowie próbują odpowiedzieć na pytania, np. <i>Jakie emocje są przedstawione na wylosowanych obrazkach? Co to są emocje? Do czego człowiekowi są potrzebne emocje? Jakie znacie inne emocje? Czy potraficie je narysować/wskazać?</i></li> <li>• „Zagubieni piesi” – zabawa budująca zaufanie. – Dzieci stoją w parach jedno za drugim. Pierwsze dziecko z pary zamyka oczy i wyciąga ręce przed siebie. Osoba z tyłu prowadzi pieszego między ławkami (po drodze), trzymając go za wyciągnięte ręce. Na sygnał dzieci w parach zamieniają się rolami.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Wypowiedzi dzieci na temat odczuć, jakie towarzyszyły im podczas zabawy, gdy pełniły rolę prowadzącego i prowadzonego. Odniesienie się do uczestnictwa dzieci w ruchu ulicznym u boku osoby bardziej doświadczonej, dorosłej.</li> <li>• „Pokazuję emocje”       <p>Dzieci siadają w kręgu. Nauczyciel prosi, aby każde dziecko przedstawiło za pomocą mimiki swojej twarzy, co czuje gdy: <i>Mama chwali Cię za dobre zachowanie. Dostałeś nowe kredki. Ktoś sprawił Ci przykrość. Rodzic przyłapał Cię na kłamstwie. Przewróciłeś się i skaleczyłeś kolano. Boisz się, bo miałeś zły sen.</i> Dzieci mogą obserwować w lusterkach swoje miny, które wyrażają różne emocje. W dalszej części zabawy to dzieci będą podawać wymyślone przez siebie sytuacje.</p> </li> <li>• Zabawa „Radzę sobie z emocjami”       <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dzieci siedzą w kręgu, nauczyciel mówi kolejno zdania (może również pokazywać ilustracje), np. <i>Kasia przewróciła się na lekcji WF-u, bardzo boli ją kolano</i>, pyta uczniów, co może odczuwać Kasia. Dzieci podają swoje propozycje. Następnie rysują na karteczkach buzie (emotikony), które ich zdaniem przedstawiają daną emocję. Potem porównują swoje prace. To czas, aby uświadomić dzieciom, że niekiedy ta sama emocja jest różnie okazywana przez ludzi (np. smutek – milczenie, spuszczenie głowy, płacz) lub ta sama sytuacja może wywołać u ludzi różne emocje (np. Kasia może odczuwać złość lub smutek, lub zawstydzenie).</li> <li>– Można porozmawiać z uczniami o sytuacjach, gdy oni odczuwają takie emocje, poprosić o podanie przykładów. Rozmowa pozwoli uświadomić sobie, że ta sama sytuacja lub czynność może budzić różne emocje, np. ktoś jest smutny, gdy musi iść na basen, bo bardzo boi się wody, ktoś inny jest szczęśliwy z tego powodu.</li> <li>– Ten wariant zabawy można rozszerzyć o rozwijanie kompetencji argumentowania i dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych. Wystarczy, że nauczyciel zapyta dzieci, dlaczego są smutne w jakiejś sytuacji. Można też zrobić rundkę zdań: każde dziecko kończy zdanie, np. <i>Gdy jestem smutny, to... Jeśli nie chcę być smutny, to...</i></li> <li>– Zabawę należy powtórzyć, wskazując na inną emocję, np. strach, gniew, szczęście, wstręt, zaskoczenie. Dzieci ilustrują każdą omawianą emocję i przechowują swoje rysunki w kopertach.</li> </ul> </li> <li>• „Nić porozumienia”       <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozmowa o emocjach, które towarzyszyły dzieciom w pierwszym tygodniu szkoły (lęk, radość, ciekawość, podekscytowanie, zdziwienie...).</li> </ul> <p>Uwaga! Pytania mogą być otwarte, np. <i>Co czuliście...?</i>, lub zamknięte, np. <i>Kto obawiał się pierwszego dnia?</i></p> </li> </ul>
--	--



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Skierowanie rozmowy na temat nawiązywania relacji z koleżankami/kolegami i wytłumaczenie, co oznacza nić porozumienia.</li> <li>– Dzieci rysują siebie – przedstawiają, jak wyglądały w pierwszym tygodniu szkoły. Na rysunkach starają się przedstawić swoje uczucia (radość, lek, obawę, zdenerwowanie).</li> <li>– Nauczyciel łączy prace dzieci za pomocą dziurkacza i sznurka. W ten sposób powstaje „wisząca” galeria prac „Nić porozumienia”.</li> </ul>
Kto to jest?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzieci siedzą w kręgu. Jedno z nich uważnie się wszystkim przygląda, zwracając uwagę na oczy, włosy, ubrania (kolor, długość, rodzaj itp.). Następnie zamyka oczy i opisuje wygląd wybranego dziecka, a pozostali rozpoznają opisywaną osobę.</li> <li>• Zabawa „Narysuj mnie” – dzieci dobierają się parami i siadają tyłem do siebie. Ich zadaniem jest rysowanie portretu sąsiada zgodnie z jego słowną instrukcją, np. <i>Kiedy byłem mały, miałem długie czarne włosy, niebieskie oczy, zawsze się uśmiechałem.</i> Po wykonaniu rysunku dzieci zamieniają się rolami. W zadaniu ważniejsze jest uwzględnienie na rysunku wszystkich podanych cech niż staranność wykonania. Prezentacja i omawianie prac (co mają wspólnego, czym się różnią, czy rysownik właściwie przedstawił cechy podane przez „instruktora”?).</li> <li>• Zespołowe portrety. Nauczyciel dzieli klasę na 6–8-osobowe grupy. Rozdaje wszystkim dzieciom kartki z rysunkiem elipsy i mówi, że będą wspólnie tworzyły niezwykle portrety. Dzieci siedzą w kręgach. Każde dziecko rysuje w rogu swojej kartki znaczek (np. pierwszą literę swojego imienia), tak żeby potem potrafiło rozpoznać swoją kartkę. Zabawa rozpoczyna się od narysowania na własnej kartce jednego elementu. Następnie każdy przekazuje swoją kartkę koleżance/koledze z prawej strony. Teraz każdy dorysowuje jeden element na otrzymanej kartce i znów przekazuje kartkę osobie obok. Zabawa trwa do momentu, gdy kartka wróci do właściciela. Grupy prezentują klasie swoje „dziwne portrety”. Klasa wybiera najlepszy/najśmieszniejszy. Uwaga! Tu można wybierać najlepszy portret, gdyż jest to praca zespołowa.</li> </ul>
Tacy jesteście – wyszukiwanie podobieństw i różnic między dziećmi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „To potrafię!” – autoprezentacja w zabawie ruchowej. Dzieci biegają swobodnie po sali w rytmie dźwięków tamburynu. W czasie pauzy w grze stają w bezruchu. Wskazane przez nauczyciela dziecko pokazuje gestami i ruchem ciała, co potrafi robić najlepiej. Jeśli koledzy odgadną tę czynność, dźwięk tamburynu rozlega się w kolejnym rytmie, a nauczyciel podaje nowy sposób poruszania się (np. podskoki, chodzenie na czworakach, marsz).</li> <li>• Dzieci oglądają swoje zdjęcia z czasów, kiedy były młodsze, na zorganizowanej wcześniej wystawce. Starają się rozpoznać rówieśników. Podają cechy wyglądu, które pozwoliły im ich rozpoznać, i wskazują różnice.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jedno dziecko stoi w kręgu, który tworzą dzieci siedzące na krzeselkach, i mówi: <i>Niech zamienią się miejscami ci, którzy podobnie jak ja mają ciemne włosy</i>. Dzieci, których to dotyczy, zamieniają się miejscami. Ten, kto nie zajmie miejsca, zostaje w środku i kontynuuje zabawę.</li> </ul>
Zabawy integracyjne różne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzieci chodzą po sali, na sygnał wykonują polecenie, np. <i>Podejdź do sąsiada z ławki i podaj mu prawą/lewą rękę, dotknij jego prawego ucha, złap go za lewe kolano</i>.</li> <li>• Dzieci spacerują przy muzyce, wybierają kartkę w ulubionym kolorze i zgodnie z poleceniem wachlują nią, przekładają z ręki do ręki, unoszą i opuszczają. Później zgniatają kartkę (rytmicznie, raz jedną, raz drugą dłonią) i formują kulę. Wykonują różne ćwiczenia, np. podrzucają jedną ręką, oburącz, rzucają do celu (do kosza, pudełka), spacerują z kulą na głowie.</li> <li>• Zabawa w kręgu – liczenie wyrazów. Wszystkie kule znajdują się w środku koła. Nauczyciel wybiera trzy i układa zdanie z taką samą liczbą wyrazów, np. <i>To nasza klasa</i>. Chętny uczeń bierze kule, układa wzór, a koleżanka/ kolega wymyśla zdanie pasujące do kodu. Pozostali uczniowie sprawdzają poprawność wykonania zadania i podają inne przykłady.</li> <li>• Dziewczynki wchodzą do środka koła, kładą się swobodnie, a chłopcy lekko falują nad nimi chustą. Później następuje zmiana ról.</li> <li>• Zabawa z chustą animacyjną – dzieci stają dookoła „spadochronu”, falują lekko, mocniej, imitując fale; lekko porzucają piłkę lub nadmuchane balony i manewrują chustą tak, by przedmioty nie spadły.</li> <li>• Co tu się zmieniło? – zabawa doskonaląca pamięć i spostrzegawczość. Uczniowie przyglądają się przedmiotom zgromadzonym w sali. Jedno dziecko wychodzi za drzwi. W tym czasie osoby wskazane przez nauczyciela przestawiają 1–2 wybrane przedmioty na inne miejsce, najlepiej niewłaściwe dla danego przedmiotu. Zadaniem dziecka przywołanego z za drzwi jest wskazanie zmiany i uzasadnienie, dlaczego przedmiot nie powinien znajdować się w obecnym miejscu. Jeżeli dziecko będzie miało problem z odnalezieniem zmiany, dzieci z pomocą nauczyciela mogą podać nazwę danego przedmiotu, wypowiadając ją głoskami lub sylabami.</li> <li>• Zabawy podwórkowe ze śpiewem, np. „Stary niedźwiedź”, „Mam chusteczkę haftowaną”, „Kółko graniaste”, w chłopka, w klasy, węża, berka, skoki na skakankach, gra w gumę.</li> <li>• Improwizacje. – Letnie zajęcia. Wybrane dziecko staje twarzą do pozostałych i pokazuje jakąś czynność gestami i ruchem ciała, a pozostali zgadują, o co chodzi. W wypadku problemów nauczyciel może szeptem podpowiedzieć pokazującemu zadanie do wykonania.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Improwizacje ruchowe. Przedstawianie gestami i ruchem ciała zajęć i wydarzeń, które dzieci zapamiętały z letnich wakacji, np. pływanie, ucieczka przed ulewnym deszczem, obserwowanie tęczy po deszczu, skakanie przez kałuże, pomoc w wiejskim gospodarstwie, zbieranie jagód, opalanie się, zwiedzanie ciekawych miejsc.</li> <li>– Improwizacje dźwiękowe. Dzieci wydają różne odgłosy, naśladowując słyszane na wakacjach dźwięki, np. szum wody, poszumy lasu, odgłosy z wiejskiego podwórka.</li> <li>• Rakieta – zabawa ruchowa ze śpiewem. Dzieci bawią się na wzór popularnej zabawy ze śpiewem „Karuzela” z tą różnicą, że zamiast słowa <i>karuzela</i> śpiewają <i>rakieta już</i>, a słowa <i>do zabawy</i> zastępują słowami <i>na planetę</i>.</li> <li>• „Lustro”. – Dzieci stoją w parach naprzeciwko siebie, jedno z nich wykonuje dowolne gesty, a drugie je powtarza; na sygnał nauczyciela następuje zamiana ról. – Oglądanie własnego odbicia w lusterku, robienie min zgodnie z instrukcją nauczyciela: wesołej, smutnej, przestraszonej itp.</li> </ul>
Ulubione zabawy/zajęcia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jedno z dzieci gestami i ruchem ciała pokazuje, w co lubi się bawić, a pozostałe starają się zgadnąć nazwę zabawy, i do niej dołączają.</li> <li>• Dzieci z zawiązanymi oczami losują przedmiot z koszyka, starają się odgadnąć, co to jest. Po odgadnięciu próbują powiedzieć, z jakim hobby kojarzy im się ten przedmiot.</li> <li>• Zabawa „Kiedy... to...”. Dzieci stoją w kręgu. Nauczyciel rzuca piłkę do wybranej osoby i zaczyna zdanie, które dziecko kończy, np. <i>Kiedy jestem w szkole, to...</i>; <i>Kiedy bawię się z kolegą, to...</i>; <i>Kiedy byłem na wakacjach, to...</i> Następnie nauczyciel przekazuje piłkę chętnym uczniom, którzy będą prowadzić zabawę. Na zakończenie dzieci dobierają się w pary i kontynuują zabawę.</li> <li>• Zgadnij, w co i jak się bawimy – zabawa pantomimiczna. Dzieci w parach w scenie pantomimicznej przedstawiają zabawę, której nazwę wcześniej podał im nauczyciel. W przypadku udziału kilku par uczestnicy powinni przedstawiać sytuacje niebezpieczne, np. jazdę na rolkach bez kasku, skoki na trampolinie bez siatki osłaniającej, podstawienie nogi podczas zabawy w berka. Pozostałe dzieci starają się rozpoznać zabawę i ocenić, czy przebiegała zgodnie z zasadami. Po każdej scenie należy krótko omówić przedstawione sytuacje, zwracając uwagę na ich bezpieczeństwo.</li> </ul>

Propozycje zabaw pochodzą z „Książek Nauczyciela” przygotowanych do serii „Elementarz odkrywców” i „Wielka przygoda” dla klasy 1.