

# Zabawownik

*czyli*

50 zabaw rozwijających kompetencje  
emocjonalno-społeczne

dla pedagogów, terapeutów i wychowawców



## Idea zabaw:

Długo brakowało mi zabaw, które będą dbały o emocje dzieci, rozbudzą w nich kreatywność, poczucie empatii, współpracy i wiele innych... Tworząc zabawy i „testując je” przy różnych okazjach zdałam sobie sprawę, że przy zabawie często można zobaczyć jaki świat żyje w głowie dzieci. Przyznam, że na początku miałam ogromną obawę, kiedy zlecałam dzieciom, by coś pokazali ruchem czy zaimprovizowali.

„Czy im się to spodoba, nie wyśmieją?”

Cóż...pewnie nie od razu będą chcieli bawić się, tak, jak wymyślimy.

Ale właśnie dzięki nim zobaczyłam, że mają w sobie duże pokłady kreatywności i to niesamowite patrzeć jak chcą próbować i działać. Nawet, gdy nie zawsze jest idealnie to wiem, że metoda małych kroków w tym przypadku sprawdza się doskonale.

Mam nadzieję, że te propozycje choć trochę pozwolą spędzić z dziećmi czas na poznawaniu siebie, odkrywaniu własnych pokładów i po prostu tworzeniu.

### UWAGI TECHNICZNE:

Zabawy oparte są na improwizacji, melodie podawane są w linkach i odnoszą się do utworów na portalu youtube.

Zachęcam także do tworzenia swojej własnej playlisty.

Przy każdej zabawie umieszczone są potrzebne przedmioty.

Niektóre zabawy mają dwa stopnie trudności.

W takich sytuacjach jest informacja: I STOPIEŃ, II STOPIEŃ

Owocnej pracy, Małgorzata Czynnek Strefa Dobrej Edukacji

Oświadczam, że wszystkie zabawy prezentowane w „Zabawowniku” są mojego autorstwa.

# Zabawy integracyjne

1

„Mój nastrój”

Uczestnicy podają swoje imię (NOWA GRUPA) oraz opisują jaki nastrój towarzyszy im w dniu dzisiejszym. Wybierają zapisane emocje spośród dostępnych:

RADOŚĆ

SMUTEK

ZMĘCZENIE

CIEKAWOŚĆ

nazywanie  
emocji

## WARIANT 1

Zapisane emocje to wycięte koła. Jedno koło to jedna emocja wypisana na nim. Uczestnicy wybierają koło i dzielą się jaką emocję odczuwają i uzasadniają swój wybór.

## WARIANT 2

Uczestnicy otrzymują wycięte puste koła i zapisują emocję, którą odczuwają. Następnie uzasadniają swój wybór wybranej emocji.

**WAŻNE:** Wcześniej można przeprowadzić rozmowę na temat tego jakie znamy emocje.

2

**Potrzebne:**  
dowolny sznurek

„Sznurek poznania”

Każdy uczestnik otrzymuje kawałek sznurka (może być to dowolny sznurek, który można związać bez obaw, że zostanie przerwany w trakcie zabawy).

Uczestnicy siedząc w kręgu mają za zadanie powiedzieć np. swój ulubiony film, ulubioną postać z bajki, swoje zainteresowanie etc. Można uczestnikom podać hasło np. ulubiony film lub uczestnicy dzielą się między sobą po prostu czymś ulubionym (sami wybierają co, to będzie)

Gdy uczestnik wypowie się, przywiązuje swój kawałek sznurka, który z czasem wydłuża się coraz bardziej.

Gdy wszyscy dodadzą swój kawałek nauczyciel związuje sznurki, aby powstało koło.

#### WARIANT 1

Dzieci wchodzi do koła i próbują tak ustawić się, aby nikt nie przekraczał granic sznurka.

poznawanie  
siebie

#### WARIANT 2

Każdy chwyta się sznurka stojąc wokół niego. Następnie grupa próbuje znaleźć najlepszą nazwę, jaką będzie można nadać sznurkowi.

3

praca w grupie

### „Księga marzeń”

Każdy uczestnik otrzymuje kartkę papieru na której rysuje swoje największe marzenie. Następnie wrzuca kartkę do pojemnika. Kartki zostają wymieszane i poszczególne osoby- np. po kolei od prawej do lewej kolejno wyciągają po jednej kartce z koszyka i zgadują jakie marzenie zostało narysowane (dzielą się swoim pomysłem, interpretacją).

Właściciel marzenia potwierdza bądź dodaje od siebie jakie naprawdę ma marzenie.

DODATKOWO:

Kartki można spiąć ze sobą i stworzyć KSIĘGĘ MARZEŃ.

Kartki mogą być związane sznurkiem/ wstążką i podziurkowane, by sznurek można było swobodnie przełożyć przez dziurki.

**Potrzebne:**

kartki papieru  
kredki  
koszyk lub pojemnik

4

### „Kto to taki?”

Uczestnicy zapisują na kartkach swoje trzy charakterystyczne cechy.

OSOBY, KTÓRE NIE ZNAJĄ SIĘ: Opisują swój wygląd bądź ubiór.

OSOBY, KTÓRE ZNAJĄ SIĘ: Mogą dodać jakiś fakt na swój temat czy cechę charakteru.

**Potrzebne:**

kartki  
długopisy dla uczestników

Następie wszyscy wrzucają swoje kartki do pojemnika i każdy losuje jedną. W przypadku wylosowania swojej kartki- następuje wymiana (dlatego uczestnicy mogą od razu zerkać do wylosowanych kartek). Zadaniem osób jest znalezienie właściciela kartki na podstawie opisu. Po odszukaniu właściwej osoby uczestnicy dowiadują się trzech informacji na temat tej osoby:

praca w grupie

ZAINTERESOWANIA

DZIEŃ URODZIN

ULUBIONA POTRAWA

Następnie uczestnicy dzielą się w grupie poszczególnymi informacjami zdobytymi od tych osób.

WARIANT II: Uczestnicy po odnalezieniu właściwej osoby mogą od niej uzyskać trzy dowolne informacje (np.wymyślone przez grupę)

**Potrzebne:**  
kupony (załącznik 1)