❖ *Prezenty*

- Uczestnicy siadają w kręgu. Na początku każdy z uczestników mówi na ucho swemu sąsiadowi z prawej, jaki prezent dostanie, a potem sąsiadowi z lewej, co ma zrobić ze swoim prezentem. Później uczestnicy zabawy mówią kolejno, jaki prezent dostali i co mają z nim zrobić.

❖ *Krzesła*

Do tego ćwiczenia potrzebujemy 15 krzeseł. Dzielimy uczniów na trzy grupy i mówimy, że za chwilę, każda z nich otrzyma swoją instrukcję. Od tego momentu zabronione jest komunikowanie werbalne pomiędzy uczestnikami oraz pokazywanie innym grupom swoich instrukcji. Instrukcje dla poszczególnych grup są następujące:
1. ustawić co najmniej 5 krzeseł w kształcie litery "L

2. ustawić co najmniej 9 krzeseł w kształcie litery "T"

3. Wykorzystując co najmniej 11 krzeseł, ustawić je w szeregu, pamiętając przy tym, że co najmniej 7 z nich musi leżeć.

Np.

```
  x
  x
  x
  x
  x
x x x x x x
  x
  x
  x
  x
  x
```

AKCJA REINTEGRACJA

Propozycje gier i zabaw na zajęcia z uczniami

zebrała Karolina Szostak-Lubomska

Propozycje gier i zabaw:

❖ *Wspólne zdania*

- Uczniowie dobierają się w pary. Każda para szuka innej pary. Osoby stają naprzeciwko siebie i prowadzą rozmowę w taki sposób, aby każda z par mówiła jedno zdanie, wypowiadając wyrazy na zmianę, tzn. raz jedna osoba, raz druga. Temat dialogu może być dowolny, choć można podać jeden, np. Czas poza szkołą, Wakacje…itp.

❖ *Gdyby ta osoba była…*

- Uczniowie siadają w kręgu. Jedna osoba wychodzi z sali. Pozostali ustalają, o kim z klasy będą za chwilę mówić. Zadaniem osoby powracającej jest ustalenie, o kim mówią uczniowie siedzący w kręgu. Zadaje pytania konkretnym uczniom według schematu: - gdyby ta osoba była, np. kwiatem (samochodem, przedmiotem, kolorem, ubraniem, książką…itp.), to jakim?

Każde pytanie powinno być inne. Gdy już uda się wskazać ustaloną osobę, warto, by podzieliła się swoimi odczuciami, bo wysłuchaniu takiej ilości porównań.

❖ *Klucz*

- Uczniowie zostają podzieleni na 5-6-osobowe grupy. Każda z grup ustala „klucz", według którego ustawi się przed klasą (np. wg dziennej daty urodzin, miesiąca urodzin, odcienia koloru oczu, numeru z dziennika, długości sznurówek..itp.). Zadaniem pozostałych uczniów jest określenie klucz, według którego grupa się ustawiła.

❖ *Komplementy (coś miłego)*

- Potrzebny jest motek włóczki. Uczniowie ustawiają się w kręgu. Nauczyciel rozpoczyna zabawę. Trzyma włóczkę, luzuje nitkę i rzuca motek do ucznia, mówiąc jemu coś miłego/komplement. Uczeń łapie włóczkę, luzuje nitkę i rzuca motek do kolejnej osoby, mówiąc jej coś miłego/komplement. Można rzucać do osób, które nie trzymają swojej części nitki. Tym sposobem w środku okręgu powstaje sieć. Zabawa kończy się, gdy wszyscy uczestnicy usłyszą na swój temat coś miłego. Można w tym momencie przeciąć nić – każdy bierze swoją część na pamiątkę lub zrobić rundę powrotną po nici. Uczniowie odrzucają motek do osoby, od której wcześniej usłyszały coś miłego i rewanżują się komplementem. Tym razem zamiast luzować nić, zwijamy ją.

❖ *Krzyczmy razem*

- Zabawa na dworze. Grupa kuca razem. Prowadzący zaczyna mruczeć uczestnicy mu wtórują, potem - powoli podnosząc głos - wstają. Na koniec wszyscy wyskakują do góry i krzyczą razem. Ćwiczenie powtarza się tak, aby wszyscy naprawdę głośno krzyknęli.

❖ *Znajdź swojego partnera*

- Wszyscy stają w kręgu. Osoba prowadząca wręcza każdemu kartkę, na której napisana jest nazwa zwierzęcia. Wszyscy próbują naśladować głosy tych zwierząt i starają się, chodząc po pokoju, znaleźć drugą osobę, która wydaje odgłosy takie jak oni (czyli takie s samo zwierzę). Kiedy pary się dobiorą, można dalej formować większe grupy, np. ptaki i ssaki, zwierzęta domowe i leśne itp.