

Scenariusze zajęć integracyjnych

Ćwiczenie 1: Przedstawienie celu spotkania

Prowadzący informuje uczniów o celu spotkania: spotkanie ma na celu poprzez zabawę nauczenia się pewnych umiejętności, które pomogą w porozumiewaniu się z kolegami i koleżankami, a także pozwolą przyjrzeć się ich własnym zaletom i mocnym stronom.

Cel ćwiczenia: zapoznanie uczniów z celem zajęć

Ćwiczenie 2: Zawarcie z klasą kontraktu (ze względu na warunki terenowe może być ustny)

Prowadzący ustnie przedstawia zasady, które będą obowiązywały na zajęciach:

- gdy mówi jedna osoba inne słuchają,
- nie przerywamy i nie oceniamy wypowiedzi innych,
- o tym co wydarzy się w klasie nie mówimy osobom spoza grupy,
- do siebie zwracamy się po imieniu,
- mówimy w swoim imieniu,
- mamy prawo nie uczestniczyć w wybranym ćwiczeniu,
- podczas zabaw mamy wyłączone telefony komórkowe.

Uczniowie podają swoje propozycje zasad i norm, które dobrze wpłyną na atmosferę w klasie
Wspólne zebranie i zapisanie wszystkich propozycji na dużym arkuszu papieru (alternatywnie)

Prowadzący pyta każdego ucznia o zgodę na uczestnictwo w tych zajęciach i przestrzeganie obowiązujących zasad.

Po uzyskaniu zgody każdy uczeń składa podpis pod zapisanym kontraktem.

Cel ćwiczenia: wspólne ustalenie zasad panujących w grupie.

Ćwiczenie 3: Wywiad (wybieracie jedno z ćwiczeń 3 lub 4 lub 5)

Uczniowie dobierają się parami. Rozmawiają ze sobą zbierając informacje na temat partnera jak spędza wolny czas?, jakie są jego zainteresowania, ulubiony zespół muzyczny; mój ulubiony film/serial ;co lubię jeść itd., ulubiony sposób spędzania wolnego czasu; następnie na forum klasy każda osoba prezentuje swojego rozmówcę zgodnie z zebranymi o nim informacjami.

Cel ćwiczenia:

- lepsze poznanie się,
 - próba przełamania oporu przed wystąpieniem na forum klasy,
 - rozwój komunikacji.
-

Ćwiczenie 4: Autografy

Uczniowie otrzymują kartkę z poniższymi zdaniami, z których mają wybrać 5 dowolnych zdań i oznaczyć je krzyżykiem.

1. Ma taki sam znak zodiaku jak ja.
2. Czyta dużo książek.
3. Lubi pracować w ogrodzie.
4. Gra na jakimś instrumencie.
5. Lubi rywalizację.
6. Wolny czas spędza przed telewizorem.
7. Uprawia jakiś sport.
8. Marzy o podróżach po świecie.
9. Lubi plotkować przez telefon.
10. Chciał założyć jakąś fundację na rzecz osób potrzebujących.
11. Posiada jakieś zwierzę.
12. Uważa, że wszystko można załatwić dzięki pieniądзом.
13. Lubi się uczyć.
14. Pisze wiersze.
15. Ma niecodzienne zainteresowania.
16. Lubi sobie sprawiać przyjemność.

Następnie uczniowie wyszukują osoby w klasie, które odpowiadają wybranym kategoriom. Osoby powinny złożyć podpisy przy właściwych zdaniach i chwilę porozmawiać ze sobą. Chętni uczniowie prezentują swoje spostrzeżenia na forum.

Cel ćwiczenia:

- zebranie informacji o uczniach z klasy,
- bliższe poznanie się uczniów,
- odszukanie uczniów o takich samych zainteresowaniach, poglądach.

Ćwiczenie 5 : Plotkowanie

Prowadzący pokazuje małą kartkę podzieloną na 4 części

1. Mój ulubiony kolor	3. Moje ulubione zajęcie po szkole
2. Mój ulubiony sport	4. Mój ulubiony film

INSTRUKCJA:

1. Każdy dostanie karteczkę, dzieli ją na cztery części i wypełnia zgodnie z poleceniem,
UWAGA : bez użycia liter !

2. Dobieramy się w pary i pokazując swoją kartkę przedstawiamy się : Nazywam się, mój ulubiony kolor to ..., mój ulubiony sport

3. Po wzajemnym przedstawieniu się, wymieniacie się karteczkami (musicie zapamiętać wszystko ,co dotyczy kolegi/ koleżanki , z którym się wymieniliście kartką, bo dobieracie się w parę z kolejną osobą i opowiadacie sobie nawzajem , itd..

Prowadzący w pewnym momencie przerywa zabawę: STOP ! Siadamy w kręgu z kartkami, które mamy aktualnie w ręku. Dwa warianty zakończenia zabawy: Każdy po kolei przedstawia osobę, której kartkę posiada lub: „niech podniosą rękę wszyscy którzy lubią kolor niebieski, wszyscy, którzy lubia piłkę nożną”, itd.

Ćwiczenie 6 : Oda (alternatywnie ćwiczenie 6 lub 7)

Uczniowie dzielą się na grupy 5-6- osobowe. Każda grupa ma za zadanie ułożyć „odę” do łopatki, wielbłąda, kaloszy, słonia. Odczytanie prac na forum grupy.

Cel ćwiczenia:

- rozbudzenie myślenia twórczego,
 - uczenie się przeżywania sukcesu i porażki.
-

ćwiczenie 7: Wyścig konny

cel: uaktywnienie uczestników

- **czas trwania:** ok. 10 minut

przebieg:

Wszyscy uczestnicy zabawy siedzą na podłodze, na piętach, blisko siebie. Podczas gry grupa uderza dłońmi o swoje uda tak, aby imitować bieg koni. Narrator czyta wcześniej ustaloną historię związaną z wyścigiem koni, a uczestnicy starają się za pomocą dłoni uderzanych o uda, dźwięków oraz ruchu zaopatrzyć historię w efekty wizualno-dźwiękowe. Poniżej przedstawiamy historię:

- „Zaczyna się wyścig konny. Wszystkie konie podchodzą do linii startu (uczestnicy powoli uderzają dłońmi w uda), gdy dochodzą do niej, następuje cisza i skupienie. Start! Konie zaczynają galopować (bardzo szybkie uderzenia), wchodzą w zakręt w prawo (wszyscy ramię przy ramieniu przechylają się w prawo), wchodzą w zakręt w lewo (przechylił w lewą stronę), przeskakują przeszkodę (wszyscy się trochę unoszą i podnoszą rękę, krzycząc „Hop”), druga przeszkoda (z okrzykiem „Hop, hop”), konie przebiegają przez most (wszyscy stukają się pięściami w klatkę piersiową). Następnie mijają trybuny, na których siedzą rozentuzjzmowane panie (wszyscy krzyczą wysokim głosem „Oooojjjj”) i zaaferowani panowie (wszyscy wykonują ruch, jakby zdejmowali z głowy kapelusz i mówią basowatym głosem „Woow”). Konie zbliżają się do mety, przyspieszają i kończą bieg. Szczęśliwi widzowie biją brawo !
-

Ćwiczenie 8: Bezludna wyspa

Przygotowujemy dwa duże brystole, sklejamy. Zaczynamy opowieść rysując linię, która na koniec zamknie się w pętli symbolizującej wyspę:

„Wygraliśmy wycieczkę jako klasa i wyruszyliśmy samolotem do Malezji. W trakcie lotu nastąpiły turbulencje spowodowane straszną burzą, przyrządy nawigacyjne oszalały i pilot stracił orientację, gdzie się znajduje... Musieliśmy awaryjnie lądować. Znaleźliśmy się na bezludnej wyspie i musimy zorganizować na niej życie....” , można wymyśleć nazwę osady, wymyśleć zawołanie, totem.

Reszta jest zadaniem dla uczestników. Muszą przydzielić poszczególnym członkom role i zorganizować na niej życie. (pytania pomocnicze: *musicie zbudować osadę i zorganizować życie na wyspie: dbać o wyżywienie, podział zapasów żywności, zdobywanie, racjonowanie, dbać o bezpieczeństwo, obrona przed zwierzętami, zimnem, deszczem, słońcem; urzędźcie*

miejsca do spania, spożywania posiłków; sygnalizujcie obecność na wyspie dla przepływających statków.

Co mogą robić najlepiej, żeby służyć innym – wszystkim, dobrze byłoby zbudować swoją siedzibę np. ktoś może chcieć zostać fryzjerem i strzyc mieszkańców wyspy ☺; na wyspie potrzebne są reguły (*światny wstęp do ustalenia norm i zasad panujących w klasie – kontynuacja na lekcjach wychowawczych*)
(rozdajemy klej, nożyczki, kredki, papier)

Można na koniec zabawy zrobić badanie socjometryczne: rozdajemy każdemu kartkę z pytaniami do wypełnienia anonimowo:

1. Z kim chciałbym mieszkać w szałasie ?
2. Kogo zabrałbym ze sobą, gdybym znalazł sposób opuszczenia wyspy ?
3. Kogo wybrałbym na organizatora ewakuacji z wyspy ?
4. Czy jest ktoś, kto Cię złości na wyspie ?

Ćwiczenie 9 : Kwiat grupowy lub herb lub drzewo

Propozycja nr 1

Ćwiczenie „Kwiat grupowy”- klasa na dużym arkuszu papieru rysuje kwiat, ma być tyle płatków ile jest osób w klasie. Na płatkach każdy z uczestników wpisuje coś co go wyróżnia, w środku kwiatu uczestnicy wpisują coś, co mają wspólnego (zabieramy do klasy i wieszamy w sali). Inny wariant - płatki wycinamy, każdy podpisujemy imieniem, członkowie klasy mają za zadanie we wspólnej rozmowie znaleźć elementy, które są szczególne i wyjątkowe dla danej osoby, w środku wpisują to co ich łączy – doświadczenia, zainteresowania.

Propozycja nr 2

Ćwiczenie „Drzewo afirmacji” – klasa na dużym arkuszu papieru rysuje drzewo, wspólnie decydują jakie. Następnie każdy z uczestników projektuje jedyny w swoim rodzaju liść i pisze na nim coś pozytywnego o sobie. Na koniec każda z grup prezentuje swoje prace.

Propozycja nr 3

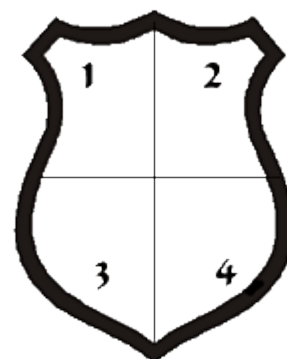
Ćwiczenie: **Herb**

Rozdajemy szablony herbów



Instrukcja:

Na dzisiejszych zajęciach porozmawiamy sobie na temat herbów. Kto spróbuje powiedzieć co to jest herb? (wypowiedzi)
Większość z was opisywała herb jako symbol miasta, ale może on też mieć inne znaczenie. W bardzo dawnych czasach, kiedy władza była w rękach króla, herby noszono na zbrojach. Dzięki nim można było zorientować się jakie imię nosił rycerz, jakie miał osiągnięcia. Herb mógł należeć albo do jednej osoby, albo do całej rodziny.



Popatrzcie teraz na rysunek herbu, który rozdałam. Spróbujmy go teraz wypełnić tworząc symbol własnej osoby wpisując w oznaczone miejsca:

1. W czym jestem bardzo dobry
2. W czym chciałbym być lepszym?
3. Cztery słowa, coś co najbardziej podoba mi się u innych
4. Cztery słowa, które chciałbym bardzo usłyszeć od innych o sobie.

Dzieci wypełniają herb.

- Kto chciałby zaprezentować swój herb?

Prezentacja i odczytanie zapisanych zdań o sobie.

- Jak myślicie, którą część herbu było wypełnić najtrudniej?

- Teraz zbierzemy wszystkie herby i na lekcji wychowawczej utworzymy wielki herb klasowy.

Ćwiczenie 10: Data urodzenia. Może być też numer butów, kolejność alfabetyczna imion – tylko w kompletnej ciszy; mogą stać na sznurku

Cele: zdolność komunikowania się bez słów.

Pomoce: niepotrzebne.

Czas: 10 minut.

Uczniowie ustawiają się w rzędzie według daty urodzenia (nie uwzględniając roku) porozumiewają się, nie używając słów.

Ćwiczenie 11: Chciałbym aby

Każdy uczeń kończy (na dwóch oddzielnych karteczkach) zdania rozpoczynające się od słów:

Chciałbym, aby w mojej klasie

Aby moja klasa była zgrana, mogę.....

Każda osoba odczytuje swoje zdania i nakleja je na dużym arkuszu papieru.

Mogą to być kartki anonimowe, bądź podpisane przez danego ucznia.

Cel ćwiczenia: refleksja każdego ucznia nad tym:

- „jaka może być jego klasa”
- „co on może dla niej zrobić”.

Ćwiczenie 12: Krąg kończący zajęcia.

Cele: umożliwienie ujawnienia własnych przeżyć.

Pomoce: niepotrzebne.

Czas: 10 minut.

Uczniowie siadają w kręgu. Każdy mówi o swoich najlepszych chwilach w trakcie zajęć - co najbardziej mu się podobało.

II CZĘŚĆ

PODCHODY DLA WSZYSTKICH KLAS RAZEM

INSTRUKCJA:

OZNACZAMY umownie KLASY KOLORAMI (ŻÓLTA, NIEBIESKA , ZIELONA)

Do każdej klasy mówimy: Jesteście drużyną , trzymacie się razem, razem rozwiązujecie zadania. Zadań jest 24, zadania są ukryte na tej łące i są oznaczone waszym kolorem. Nie wolno idąc i odkrywając kolejne zadania –niszczyć lub podpowiadać innym klasom, jeśli traficie na ich zadania (za to punkty karne odbieracie sobie szansę na wygraną). Tu macie arkusz, na który nanosicie odpowiedzi (arkusz trzyma wybrany przez grupę lider drużyny). Nie wszystkie zadania wymagają odpowiedzi, wystarczy przy danym numerze zadania postawić plus, zorientujecie się ,jak odnajdziecie zadanie. Zbieracie materiały pozostawione po rozwiązanych zadaniach do worka, tak, aby nie pozostał ślad po nas na tej łące. Wygrywa ta klasa, która pierwsza znajdzie i rozwiąże prawidłowo zadania i nie pozostawi po sobie śladu.

Propozycje pytań do podchodów w terenie

Odpowiedzi grupy zapisują na arkuszu [ROZWIĄZANIA]

1. Ułóż puzzle. „**Puzzle**” — np. zasady w postaci pociętych puzzli. Zadaniem jest złożyć puzzle i nakleić na karton,. Przykładowe zasady: szanujemy siebie wzajemnie, słuchamy zdania innych, dbamy o wzajemne bezpieczeństwo (każda grupa inną zasadę ?)

2. Ułóż litery tak, aby powstało słowo związane z miejscem, w którym się codziennie spotykamy SZŁAKO [SZKOŁA]

3. Ułóż litery tak, aby powstało słowo związane z miastem.

ORMET [METRO]

4. Wait 30 second and count loudly to 20 in English.

Czekaj 30 sekund i policz głośno do 20 po angielsku.

5. Która rocznica nadania imienia GIMNAZJUM NR 1 w OTWOCKU przypada w październiku ?

5. Przełóż jedną zapalkę tak, aby równanie wskazywało prawdę.

$VI+II=V$ [VII-II=V lub VI-II=IV]

7. Dopasuj polecenie po polsku do polecenia po angielsku. Następnie wykonaj zadania.

Find seven rocks.

8. Znajdź siedem kamieni.

9. Move foreword jumping like frog (to the second task).

Poruszaj się naprzód skacząc jak żabka (do następnego zadania).

10. Wymień pięć zwierząt, które zasypiają na zimę.

11. Ułóż litery tak, aby powstało słowo związane z miejscem, w którym się znajdujemy. ŚDLOCIORY (DOLORYŚCI).

12. W podanych zdaniach znajdźcie ukryte nazwy roślin:

6.

1. Rumaki pasły się na kwiecistej łące. [maki]

2. Robert cofnął się o krok, ustępując miejsce koleżance. [krokus]

3. Grzali wino z goździkami i cynamonem. [goździk]

4. Bez pracy nie ma kołaczy. [bez, mak]

5. Nieznani sprawcy spalili akta. [lilia]

6. Przypadkowo podróż Adama zakończyła się w polu. [róża]

7. Dzieci lubią malować i rysować. [irys]

8. Jego brat kiwał potakująco głową. [bratki]

9. Pomięta koperta leżała jeszcze na stole. [mięta]

10. Zamyślony Jaś minął obojętnie cukiernię. [jaśmin]

13. Wchodzisz do ciemnego pokoju. Na stole stoją dwie lampy: naftowa i gazowa. Co najpierw zapalasz? [zapałkę]

14. Wymień wszystkie miesiące, które mają 31 dni.

15. Skompletuj drużynę piłkarską wymieniając 11 znanych piłkarzy.

16. Przetawcie podane litery tak, by powstała z nich nazwa drzewa lub krzewu.

1. LNOK [klon]

2. SNOAS [sosna]

3. OINEJS [jesion]

4. ZAZORB [brzoza]

5. NIAJRZAĘB [jarzębina]

6. ZSATKAN [kasztan]

7. ZYCANLEZS [leszczyna]

8. IREZWBA [wierzba]

17. Którym dniem roku jest dzień 23 września 2015 roku?

18. Policzcie ile razem wasza grupa ma lat.

19. Znajdźcie nazwę zwierzęcia, z jakim kojarzy się podane słowo.

1. łuska

2. jajo

3. upór

4. chytrość

5. wzrok

20. Wstajesz o godzinie 9.00, kładziesz się spać o godzinie 8.00. Ile godzin śpisz? [1 godzinę]

21. Przetwórz litery tak, aby powstały z nich nazwiska trzech znanych autorów książek dla dzieci:

MRIGM [GRIMM]

ARZBEWCH [BRZECHWA]

MITWU [TUWIM]

22. Wymień 10 zwierząt, których nazwa nie zaczyna się na literę „K”.

23. Wypiszcie nazwy 5 roślin, które widzicie w pobliżu.

24. Spróbuj odgadnąć prawidłową odpowiedź:

Kim jest bukinista?

a) osoba układająca bukiety z kwiatów

b) uliczny antykwariusz (sprzedawca książek)

c) malarz abstrakcjonista

d) ogrodnik sadzący buki

Podpowiedź: Odpowiedź związana z biblioteką. [b]

25. Który miesiąc ma 28 dni? [luty]

26. Ile gatunków zwierząt zabrał Mojżesz na arkę? [to Noe miał Arkę]

27. Kto jest patronem szkoły ?

28. Jakie ryby można złowić w jeziorze ?

29. INSTRUKCJA w **Ukrytym liście**. Odczytują treść odnalezionego listu. Wykonują polecenia wg instrukcji zawartej w liście – 2 kroki w przód, 3 kroki w stronę Itd.

Odnalezienie torby z cukierkami

ćwiczenia do wykorzystania dodatkowo, jeśli Wam się spodobają:

EMPATIA

Ćwiczenie.: Tratwa ratunkowa.

Cele: budowanie zaufania.

Pomoce: trzy kartony 60 x 90 cm.

Czas: 10 minut.

Uczniowie dzieleni są na trzy zespoły. Każdy zespół otrzymuje karton . Jest to tratwa ratunkowa. Wszyscy członkowie zespołu mają zmieścić się na tej tratwie, stojąc na niej przynajmniej jedną nogą i wytrzymać w tej pozycji przynajmniej 30 s. Każdy zespół ma 3 minuty na przygotowanie.

Poczucie własnej wartości.

Ćwiczenie.: Zwierzęta.

Cele: rozwój otwartości i samoświadomości.

Pomoce: kartki papieru, pisaki.

Czas: 25 minut.

Uczestnicy na kartkach rysują sylwetkę zwierzęcia, z którym się utożsamiają. Nie należy niczego pisać. Gdy rysunek jest gotowy, składają papier tak, by nie było widać rysunku. Kartkę kładą na podłodze. Każdy z uczestników losuje jeden rysunek. Pod ilustracją wypisuje wszystkie pozytywne cechy, jakie się kojarzą z tym zwierzęciem. Rysunki są kolejno prezentowane, pozostałe osoby odgadują, kto jest autorem rysunku. Po prezentacji rysunek wraca do autora.

Po prezentacjach omówienie:

- czy trudno było zdecydować się na dane zwierzę,
- czy trudno było znaleźć autora,
- w jaki nastrój wprowadziło cię to ćwiczenie.

Ćwiczenie: wprawki pantomimiczne

zaktywizowanie grupy

Uczestnicy próbują przedstawić sami lub w parach następujące sytuacje:

- przechodzenie przez strumyk po kamieniach
- niesienie tacy ze szklankami pełnymi wody
- chodzenie po oblodzonej drodze
- chodzenie po krawędzi przepaści
- chodzenie po polu minowym w ciemnościach
- wspinanie się na skałę
- otwieranie paczki po kryjomu
- zamykanie jadowitego węża w skrzynce
- rozbijanie bomby
- budowanie domku z kart itp.

Ćwiczenie: „maszyna”

Dzielimy klasę na 5-8 osobowe zespoły. Zadaniem każdego zespołu jest zbudowanie maszyny, w której każdy uczestnik będzie stanowił jakąś część. Każdy element musi być połączony z innym, powinien też wydawać jakiś dźwięk. Współpraca wszystkich części maszyny powinna być widoczna. Zespoły demonstrują po kolei swoje maszyny. Po skończonej zabawie krótkie podsumowanie: co wspólnego mają ze sobą maszyny i grupy?

BUTY SIEDMIOMILOWE

Uczniowie siedzą w kręgu. Każdy kolejno mówi gdzie i dlaczego chciałby się znaleźć gdyby miał buty siedmiomilowe

AUTOPORTRET

Każdy uczestnik rysuje swój autoportret, realistycznie bądź symbolicznie. Rysunki wieszamy na ścianie i wszyscy podczas zwiedzania „wystawy” odgadują autorów prac.

ZACZAROWANY STAW

Materiały: opaska na oczy. Osoba z zasłoniętymi oczami stoi w środku. Wszyscy pozostali poruszają się dookoła niej do momentu, kiedy osoba w środku powie: Zaczarowany staw. Wtedy ona zaczyna się poruszać wśród nieruchomych postaci. Dotyka twarzy pierwszej napotkanej osoby i odgaduje, kto to jest. Jeżeli odgadnie, zdejmuje opaskę z oczu.

Co mi się w tobie podoba

Każdy odrysowuje swoją dłoń na papierze wycina ją. Po środku łapki wpisuje swoje imię. Każdy wypisuje na jednym palcu to co podoba mu się w danej osobie. Po zakończeniu wspólnie omawiamy, jak uczniowie czują się po otrzymaniu tych informacji. **Co nas łączy**

cel: poznanie się członków grupy, integracja, zaktywizowanie uczestników

czas trwania: w zależności od liczebności grupy – ok. 15 minut

przebieg:

Grę zaczyna jeden uczestnik stojący ok. 5-6 metrów dalej od wszystkich pozostałych, którzy stoją w grupie. Osoba stojąca sama mówi: „Na moją prawą stronę zapraszam tego, kto lubi czekoladę” (albo jakąś inną rzecz). Z grupy wybiegają wszyscy, których dotyczy

to wypowiedziane zdanie, ale zostaje tylko ta osoba, która pierwsza dotknęła prawej ręki uczestnika rozpoczynającego grę. Pozostali wracają do grupy. Gracz zaczynający mówi: „Na moją lewą stronę zapraszam tego, kto lubi spotkania młodzieżowe”. Sytuacja się powtarza. Gracze stojący po bokach podają kolejne cechy, aby do ich wolnych rąk dołączyły następne osoby. Wszyscy wygrywający cały czas trzymają się za ręce. Pod koniec gry osoby stojące ostatnie mają wolną jedną rękę, dlatego – aby połączyć krąg – muszą znaleźć jakąś cechę, którą mają wspólną.

wariant:

Uczestnicy stoją w kręgu, jedna osoba wykrzykuje cechy. Te osoby, których one dotyczą, wstępują do środka. W ten sposób wszyscy widzą, co ich łączy. Później wszyscy wracają na miejsce, do kręgu, a prowadzący(-ca) wymienia kolejną cechę.

Dzień dobry

cel: zaktywizowanie uczestników

czas trwania: 5 minut

przebieg:

Grupa stoi w kręgu. Prowadzący(-ca) opowiada historię, wykonując przy tym ruchy ilustrujące to, co właśnie mówi, a grupa je naśladuje. Oto przykład następującej historii:

„Budzimy się rano i przecieramy oczy (ruch: przecieranie oczu, jak przy porannej pobudce), potem rozciągamy się (ruch jak rano przy wstawaniu – rozciągamy ciało, obie ręce jak najwyżej w górę, potem jedna w dół, druga w górę). Wreszcie wstajemy i idziemy do łazienki (ruch: rzeński marsz). Tam odkręcamy wodę, myjemy twarz i zęby (ruch jak przy myciu twarzy i zębów). Wchodzimy pod prysznic (opuszkami palców stukamy po całym ciele, jakby na nas leciała woda), potem wycieramy się ręcznikiem (imitacja ruchów wycierania się ręcznikiem) i ubieramy (ruch jakbyśmy nakładali spodnie i koszulkę). Potem oglądamy okno i wyglądamy przez nie (odpowiednie ruchy naśladujące te czynności). Spoglądamy w prawo, a tam nasza sąsiadka, mówimy jej: «Dzień dobry!». Spoglądamy w lewo, tam sąsiad. Witamy się z nim: «Dzień dobry!».

Teraz możemy zaczynać dzień!».

wskazówka:

Spróbujcie wymyślać swoje historie. Zaproponujcie, aby na każdy dzień Waszego spotkania została zaproponowana przez uczestników nowa historia. Pobudzajcie ich kreatywność!

Mikser

cel: zaktywizowanie uczestników

czas trwania: ok. 15 minut

przebieg:

Wszyscy uczestnicy stają w kręgu, jedna osoba stoi w środku. Wskazuje ona na dowolną osobę z kręgu, która będzie musiała wraz ze swoimi sąsiadami stworzyć jakąś figurę. Ten, kto źle wykona figurę lub będzie zbyt powolny, wchodzi do środka.

przykładowe Figury:

Toster: osoby po bokach chwytają się za ręce tak, aby otoczyć środkową osobę, która podskakuje – jak gotowy tost wyrzucany z tosterka i wydaje dźwięki „ding, ding, ding”.

Słoń: wskazana osoba robi trąbę (lewą ręką trzyma się za nos, a prawą przekłada i prostuje w taki sposób, żeby powstała trąba), sąsiedzi robią wielkie uszy słonia (przykładają ręce po obu bokach osoby po środku). Wszyscy wydają dźwięki ryczącego słonia.

Mikser: wskazana osoba trzyma ręce nad głowami sąsiadów, a ci obracają się wokół własnej osi.

Pralka: osoby po bokach łapią się za ręce, aby otoczyć środkową osobę, która kręci głową i wydaje dźwięki pracującej pralki.

James Bond: osoba w środku udaje, że ma w ręku pistolet i mierzy do jakiegoś celu, a dwie pozostałe

patrzą na nią zauroczone i mówią słodkim głosem: „Oh, James!”.

wskazówka:

Figur do tej gry jest wiele! Zachęcamy do podpatrywania ich na różnych spotkaniach oraz wymyślania nowych!

Ewolucja

cel: zaktywizowanie uczestników

czas trwania: ok. 10 minut

przebieg:

Uczestnicy znajdują się w pomieszczeniu. Na znak prowadzącego (-cej) wszyscy kucają i przycupnięci udają kury – gdakają, otrzepują się. Równocześnie dobierają się w pary, bawiąc się w „Papier, nożyczki, kamień”. Wygrywający wstępuje na wyższy poziom ewolucji i staje się psem.

Zaczyna szczekać i poszukuje równocześnie partnera – też psa. Znow grają w „Papier, nożyczki, kamień”, a wygrywający wstępują na kolejne wyższe poziomy: prosięcia, ptaka i człowieka. Grę możemy zakończyć, gdy pierwszy uczestnik stanie się człowiekiem lub gdy wszyscy zostaną ludźmi.

wariant:

Możecie także obniżać o jeden poziom ewolucji tych graczy, którzy przegrają w „Papier, nożyczki, kamień”. Dodatkowo zachęcamy do samodzielnego ustalenia poziomów ewolucji. Sami zobaczycie, jaka to może być świetna zabawa!

UWAGI:

Dobrze jest robić zdjęcia – fotogazeta z integracji, całą atmosferę przenieść do klasy na zdjęciach !

Mamy pomysł na jakieś nagrody ?