



ZAŁĄCZNIK Nr 2 - Przykłady ćwiczeń i zabaw stosowanych w zajęciach teatralnych z dziećmi

Przykłady ćwiczeń i zabaw stosowanych w zajęciach teatralnych z dziećmi



Spis treści

Zabawy i ćwiczenia usprawniające poprawną wymowę	3
1. ARTYKULACJA	3
2. DYKCJA	3
3. AKCENT WYRAZOWY	4
4. AKCENT LOGICZNY	4
5. ODDECH	4
6. GŁOŚNE I WYRAŻNE MÓWIENIE	5
7. ĆWICZENIE PAMIĘCI	6
8. WZBOGACANIE SŁOWNICTWA	6
9. DOSKONALENIE WŁASNYCH WYPOWIEDZI	7
Zabawy ruchowe z elementem gry aktorskiej	8
Zabawy zręcznościowe przy muzyce	10
Zabawy naprężające i rozluźniające	12
Po męczących ćwiczeniach wspaniałymi wypoczynkowymi zabawami są:	13
Zabawy kształtujące koncentrację	14
Zabawy doskonalące koordynację ruchów	17
Zabawy pantomimiczne	18
Zabawy kształtujące wyobraźnię	19
Zabawy kształtujące interpretację głosową	21
Gry dramatyczne z tekstem	26
Zabawy twórcze	27
Zabawy logorytmiczne	30
Zabawę inicjuje jedna lub dwie osoby-	33
Zabawy inspirowane tekstem literackim	33
Zabawy w straszenie lub rozśmieszanie	33
Zabawa w teatr	34



Zabawy i ćwiczenia usprawniające poprawną wymowę

1. ARTYKULACJA

ćwiczenia szczęki:

„**Zabawa w rybę**”- szerokie otwieranie i zamykanie ust

ćwiczenia języka:

- „**Szminka**”- przesuwanie wysuniętym językiem wokół otwartych ust od strony wewnętrznej, oblizywanie warg

- „**Mówiąca ryba wirtualna**” powtarzanie zestawu sylab od szeptu do krzyku; wolno i bardzo szybko:

da- de- di- do- da

ta- te- ti- to- tu

ra- re- ri- ro- ru

la- le- li- lo- lu

dza- dze- dzi- dzo- dzu

ćwiczenia warg:

- „**Parskanie**”- wypuszczanie powietrza przy zamkniętych ustach

„**Dmucham na to**”- dmuchanie na wyobrażane rzeczy: świecę, piórko, samochód, czołg, bałwana

2. DYKCJA

wymawianie samogłosek ustnych:

- „**Gaworzenie**”- wymawianie sylab z każdorazowym przedłużaniem samogłosek

Staccato w rytmie punktowym legato płynnie łącząc

Ma-ma ta-ta ba-ba maa-ee-oo-uu-ii-yy

Bo-bo be-be bu-ba taa-tee-tou-tyi

du-du gu-gu zu-zu maaeeoouuiy





pa-pa gru-pa pu-pa taateetoui

zu-pa ze-za zo-zo aeouiy

no-sa ne-se no-so

gro-za gry-zie gro-so

ba-ba bie-ga bo-so

wymawianie samogłosek nosowych:

„**Gong**”- wymawianie wyrazów z ą na końcu z przedłużaniem jej nosowego brzmienia:

Mąą, ćmąą, dmąą, złąą, lgnąą, klnąą, brnąą, mknąą, mnąą, pnąą

wymawianie spółgłosek:

„**Gaworzenie**”- wymawianie sylab ze zwróceniem szczególnej uwagi na dźwięczność i

bezdźwięczność spółgłosek: be-be-bu pa-pe-pu

3. AKCENT WYRAZOWY

Akcent wyrazowy polega na wyróżnieniu jednej z sylab w wyrazie kilkusylabowym przez mocniejsze jej wymówienie. Ćwiczenia z dziećmi dotyczą wyrazów, w których akcentuje się trzecią lub czwartą sylabę od końca wyrazu.

4. AKCENT LOGICZNY

Najmocniej wypowiedziany wyraz stanowi akcent logiczny.

Np.: Dać ten zeszyt?

Daj ten zeszyt!

Dać ten zeszyt?

Daj ten zeszyt!

5. ODDECH

Podczas mówienia na scenie nieodzowne jest stosowanie oddechu przeponowego, w którym klatka piersiowa, rozszerzając się na boki, maksymalnie zwiększa pojemność płuc.





6. GŁOŚNE I WYRAŹNE MÓWIENIE

- **„Zabawa z lusterkiem”** – każde dziecko ma swoje małe, kieszonkowe lusterko. Dzieci obserwują usta nauczyciel, który dokładnie wymawia głoski, sylaby i wyrazy. Patrząc w lusterko, naśladowują ruch warg, zębów i języka. Jeśli dziennie poświęcimy na taką zabawę 3-4 minuty, narządy mowy będą elastyczne, a wypowiedane przez dzieci słowa – wyraźne i słyszalne.
- **„Dmuchanka”** – zdmuchiwanie świecy; wyścigi piłeczek pingpongowych.
- **„Zabawa w oddechy”** – A. Nabieramy nosem powietrze i na wydechu powtarzamy wielokrotnie wybraną agłoskę („mi, „pa”, „zu”, „le” itp.) B. Wielokrotnie wypowiedamy na wydechu krótki wyraz (np. „koza”, „magia”, lizak”). C. Wypowiadamy na wydechu krótką frazę („Pies i kot”, „Ala ma kota”).
- **Rozkazy”** – dzieci stoją w jednym końcu sali w rozсыpce. W przeciwnym końcu stoi tyłem do pozostałych jedno dziecko. Wydaje ono szeptem polecenia całej grupie (np.: „Podnieście ręce”, „Stańcie na jednej nodze”, „Pokręćcie głową” itp.). po każdym poleceniu dziecko sprawdza, czy grupa słyszała jego polecenia.
- **„Powtórz bez błędu”** – celem tej zabawy jest staranne powtórzenie zdania, wypowiedzianego przez nauczyciela. Np.:
Dzwonek dzwoni: dzyń, dzyń, dzyń!
Szumy- szumią, a szelesty – szeleszczą.
Ciocia Klocie przyniosła łakocie.
Deszcz dzwoni o szyby.
W oknach wiszą wyprasowane firanki.
Korale koloru koralowego.
Panienki noszą śliczne sukienki.





7. ĆWICZENIE PAMIĘCI

• „Wyliczanki”

Pan Majewski miał trzy pieski:

Czerwony –zielony – niebieski.

Raz, dwa, trzy,

Kryjesz ty!

*

Bum – bum,

Misia – Bela,

Misia –Kasia, kąfacela.

Misia – a, Misia – be,

Misia – Kasia, ką-fa- Ce!

• „Klepanki i żarciki

Siała baba mak,

Nie wiedziała jak.

A dziad wiedział,

Nie powiedział,

A to było tak...

*

Ecie pecie, gdzie jedzicie

Ele mele, na wesele!

8. WZBOGACANIE SŁOWNICTWA

- Nazywanie przedmiotów, osób i czynności na podstawie obserwacji otoczenia oraz plansz.
- Wyszukiwanie obrazka na podstawie nazwy, podanej przez nauczyciela.
- Wymienianie cech przedmiotów (poznawanie i stosowanie przymiotników):
 - zabawa w określanie cech przedmiotów (jabłko, film, lekarstwo, smok)

- „**Powiedz inaczej**” – „Ta babka jest ekstra!- „To piękna kobieta”





9. DOSKONALENIE WŁASNYCH WYPOWIEDZI

- Samodzielne układanie zdań do obrazka połączone z próbą układania zdań rozwiniętych (np. zamiast zdania: „Motyl lata” należy ułożyć zdanie: „Kolorowy motyl lata nad łąką”).
- Samodzielne układanie opowiadań do trzy-, czteroobrazkowych historyjek.
- Zabawa w „plotki”
 - układanie miłych zdań na temat kolegów
 - układanie niemiłych zdań na temat znanej dzieciom, negatywnej postaci literackiej
 - opowiadanie na bliski dzieciom temat (np. „Co wczoraj robiłem?”, „Ulubione potrawy”)
 - wypowiedź na abstrakcyjny temat (np. „Jestem czarodziejem i mam kłopoty z czarowaniem lub: „W nocy przez okno wleciał talerz latający”).
 - dialog z rówieśnikiem na zadany temat: (- „Mam kłopoty z dzieckiem”, „Lubię uprawiać ogródek”)



Zabawy ruchowe z elementem gry aktorskiej

CEL: dziecko swobodnie porusza się, zna możliwości swojego ciała.

„Marsz”

- Szybkość (wolniutko, szybko, bieg, zmiana tempa)
- Intensywność (lekko, ciężko, spokojnie, agresywnie)
- Sposób chodzenia (ze zgiętymi kolanami, na nogach wyprostowanych, na palcach, na piętach, na całych stopach)

Utrudnienia:

Np.: na klaśnięcie dzieci idą do tyłu, idą z zamkniętymi oczami, trzymając ręce w górze, itp.

„Uczestnicy zabawy chodzą po całej sali”

Zwiększa się tempo, każdy chodzi w dowolnym kierunku. Nie wolno zderzać się z innymi osobami. Po chwili zostaje ograniczona przestrzeń. W niezmiennym tempie można poruszać się tylko po jednej stronie sali. Kolejne ograniczenie przestrzeni- zasady zostają takie same-wzrasta stopień trudności. Osoby, które się zderzą, odchodzą na bok.

„Chodzenie po sali, swobodne, w dowolnym kierunku”

na umówiony sygnał następuje zmiana tempa. Np. jedno klaśnięcie oznacza tempo przyspieszone, dwa klaśnięcia- tempo zwolnione, trzy klaśnięcia- tempo normalne. Kto się pomyli odpada.

„Spotkanie dotykem”

Grupa chodzi po sali i każdy każdego ma dotknąć prawą dłońią w prawy bark, złapać za prawą kostkę u nogi albo lekko dotknąć czubka głowy, itp.

Grupa stoi w kręgu, wyciąga przed siebie ręce i idzie do siebie, do środka; w środku ręce spotykają się, opierają się o siebie.





Grupa stoi w kręgu tyłem do siebie, zaczynają iść do środka, spotykają się plecami, każdy znajduje jakieś plecy, aby się na nich oprzeć.

„Berek”

Uczestnicy zabawy stoją w kole. Jedno dziecko jest berkiem. Berek wybiera sobie osobę, którą zamierza gonić. Powiadamia ją o tym gwałtownym, bardzo wyraźnym spojrzeniem. Uciekający i berek poruszają się po całej sali- pozostałe osoby stoją na swoich miejscach. Gdy berek dotknie uciekającego, zajmuje jego miejsce w kole. Nowy berek w ten sam sposób daje znak osobie, którą zamierza gonić.

Inny wariant tej zabawy:

Wszyscy dobierają się parami. Jedna z par jest berkiem i uciekającym. Jeżeli berek złapie uciekającego, następuje odwrócenie roli. Uciekający może się jednak uchronić przed berkiem stając przy jakiejś parze, jako osoba trzecia. Pierwsza osoba zostaje wtedy uciekającym. Przy obu zabawach w berka wskazane jest, aby dzieci wydawały głośne okrzyki.

„Wszyscy stoją po jednej stronie sali”

Wybieramy dziecko, które przechodzi na przeciwległą stronę sali. Jego zadaniem jest wydawanie różnych dźwięków, na które pozostałe dzieci muszą reagować. Ten sam dźwięk w każdym uczestniku wywołuje różne uczucia. Dając im wyraz dzieci zbliżają się do prowadzącego.

Poszczególne dźwięki mogą odczytywać jako polecenie: zatrzymania się, cofnięcia, zrobienia kroku do przodu, obrotu, itp. Kto pierwszy dotrze do prowadzącego, zamienia się z nim i zabawa zaczyna się od nowa.

”Zadania”- uczestnicy zabawy chodzą po sali prowadzący podaje zadania, dzieci muszą je wykonać:

- „Niesiemy ciężki plecak”
- „Spacerujemy przy silnym wietrze, każdy trzyma ogromny balon w ręce”
- „Przejdźcie po błocie”
- „Przejdźcie po rozżarzonym węglu”
- „Wchodzimy pod górę”





Zabawy zręcznościowe przy muzyce

CEL: dziecko dostosuje ruchy do słyszanego rytmu.

„Krople wody”

Uczestnicy zabawy, rozproszeni po sali, siedzą lub stoją. Mają za zadanie wyobrazić sobie, że tuż przed nimi, co chwilę kapie z góry woda. Kapaniu towarzyszą uderzenia w dzwonki. Na umówiony sygnał wszyscy podstawiają ręce pod kapiące krople. Tempo ich ruchów musi być zgodne z tempem akompaniamentu.

„Babie lato”

Uczestnicy zabawy stoją w dowolnym miejscu- przodem do osoby prowadzącej. Mają wyobrazić sobie, że z ich prawej strony znajduje się na podłodze długa nić babiego lata. Na dźwięk fletu lub cichego uderzenia w gong, schylają się delikatnie, ujmują palcami prawej dłoni, wyimaginowaną nić, wolnym ruchem przenoszą ją na swoją prawą stronę i kładą na podłodze. Czynność powtarzają lewą ręką i nić zostaje przeniesiona na poprzednie miejsce.

„Śnieżki”

Wszyscy siedzą ze skrzyżowanymi nogami w rzędzie-jedno za drugim. Uderzenie w gong lub inny instrument perkusyjny, będzie oznaczało rzut śniegową kulą z jednej strony rzędu. Wszystkie dzieci wychylają się jednocześnie w bok, aby uniknąć uderzenia śniegową kulą. Następnym sygnałem będzie oznaczał rzut z drugiej strony rzędu.

„Żyrafa”

Dzieci poruszają się po sali zgodnie z akompaniamentem. Na przerwę w muzyce zatrzymują się i –nie stając na palcach- starają się wyciągnąć jak najwyżej. Podczas prawidłowo wykonanego ćwiczenia następuje wciągnięcie mięśni brzucha, ściągnięcie do tyłu łopatek i pośladków. Należy dopilnować, aby dzieci trzymały głowę w pionie i nie unosiły barków w górę. Ręce i nogi pozostaną swobodne. Początkowo nie należy długo pozostawiać dzieci w tej pozycji. Ćwiczenie to doskonale kształtuje prawidłową postawę.





„Z czym kojarzy Ci się muzyka?”

Dzieci słuchają wybranego fragmentu muzycznego i wyobrażają sobie sytuację, do której ta muzyka pasuje. Prowadzący włącza ten sam fragment jeszcze raz i prosi dzieci, aby tym razem przedstawiły ruchem to, z czym kojarzy im się ta muzyka.



Zabawy naprężające i rozluźniające

CEL: dziecko rozluźnia swoje ciało, usuwa napięcie.

„Ślimaki”

Dzieci leżą na podłodze luźno wyciągnięte w dowolnej pozycji. Na umówiony znak zwijają się w kłębek tak jak ślimak chowa się do skorupki. Po odwołaniu rozluźniają mięśnie i powracają do pozycji wyjściowej.

„Figurki”

Uczestnicy zabawy stoją w dowolnych miejscach. Jedno dziecko, odwrócone tyłem do pozostałych, poleca wykonanie figurki, np. tancerki. Następnie odlicza do 10, odwraca się i ogląda figurki. Wybiera tą, która najbardziej mu się podoba. Dzieci zamieniają się rolami. Chcąc uatrakcyjnić zabawę można pozwolić figurkom poruszać się i wydawać dźwięki.

„Bajka”

Prowadzący przyjmuje rolę narratora. Opowiada dzieciom bajkę lub jakąś historię. Gdy w opowieści pojawiają się bohaterowie, wybiera kilka osób i przypisuje im kolejne role. Ciężar kontynuowania powieści przenosi się na dzieci. Np. narrator mówi: „Król zawołał swoje dwie córki i powiedział...” Zadaniem dziecka jest wybranie dwóch dziewczynek, które będą księżniczkami i wydanie im jakiegoś polecenia. „Księżniczki” muszą dać odpowiedź i wykonać polecenie ojca.

Można zostawić dzieciom całkowitą swobodę w przedstawianiu bajki.

„Nakręcane zabawki”

Uczestnicy naśladują ruchy zabawek mechanicznych. Ruch ten musi być ostry, krótki i zdecydowany. Zależnie od zamierzonego celu, w napięciu pozostają mięśnie całego ciała lub określone grupy. „Zabawki” mogą poruszać samą głową, rękami, jedną nogą, itp. Mogą też oczywiście poruszać się całe. Akompaniament powinien sugerować dzieciom rodzaj ruchów.





Po męczących ćwiczeniach wspaniałymi wycoczynkowymi zabawami są:

„Zabawa w balony”

Dzieci mają sobie wyobrazić, że są dużymi balonami pełnymi powietrza. Powoli powietrze uchodzi z balonów. Opadając na ziemię, stają się bezwładne.

„Góra lodowa”

Dzieci stoją w dowolnych miejscach. Prowadzący prosi, aby wyobraziły sobie, że są górą lodową. Góra roztapia się pod wpływem słońca. Powoli staje się rozlanym jeziorkiem – leniwie rozlaną wodą.

„Dzieci leżą na podłodze”

Są rozluźnione. Jest cisza. Najlepiej, jeśli na sali panuje półmrok. Na sygnał podnoszą ręce do góry, obserwują własne dłonie. Bawią się nimi. Starają się odkryć wszystkie właściwości własnych rąk.

„Chory pajac”

Dzieci leżą na plecach. Napinają i rozluźniają ciało. Potem następuje zmiana pozycji ciała krótkimi, naprężanymi przesunięciami.

„Manekin”

Dzieci stoją w rozkroku z uniesionymi rękoma w górze. Na sześć następujących po sobie następujących sygnałach odprężają: palce rąk, dłonie, przedramiona, ręce do ramion, głowę i górną część tułowia. Po odprężeniu całego ciała dziecko opada na podłogę.

„Jaskółki”

Dzieci stoją w rozkroku. Unoszą do boków na wysokości ramion wyprostowane ręce i zwracają je dłońmi w przód, następnie stają na jednej nodze i pochylają się do przodu.





Zabawy kształtujące koncentrację

Cel: dziecko skupi uwagę na przedmiocie zabawy lub osobie.

„Morze- brzeg”

Dzieci ustawiają się przodem do prowadzącej. Ich zadaniem jest wyobrazić sobie, że idą nad morzem i stoją w miejscu zetknięcia się wody z piaskiem. Na hasło oznaczające określenie miejsca, jak „piasek” –robią krok do przodu. Na hasło określające odwrotny kierunek, jak: „woda” cofają się o krok. Dziecko, które pomyli kierunek ruchu, odchodzi na bok.

„Maszyna do pisania”

Grupa stoi lub siedzi w kręgu, wybiera jakiś wyraz, na początku łatwy, np. koncentracja. Dzieli ten wyraz pomiędzy siebie w ten sposób, iż każdy z uczestników ma jedną literę z tego wyrazu. Jeżeli dana litera występuje w wyrazie dwa razy, np. „n” w wyrazie koncentracja, to osoba, która ma tę literę używa jej dwa razy. Grupa wypowiada ten wyraz, każda osoba swoją literę po kolei, równocześnie klaszcząc w dłonie. Potem wybiera się jakieś proste zdanie, a następnie zdanie trudniejsze. Wszyscy muszą się skupić, aby dobrze wymówić ten wyraz. Dodatkowym utrudnieniem jest tempo, które można przyspieszyć.

„Wszyscy w szeregu”

Dzieci stają w szeregu z zamkniętymi oczami. Jedna osoba porusza się wzdłuż szeregu. Wybiera sobie kogoś i staje przed nim, jeżeli osoba z szeregu czuje, że ktoś przed nią stoi, wyciąga przed siebie rękę. Jeżeli jej odczucia są trafne to zamienia się rolami i zabawa trwa dalej.

„Klaskanie”

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Mają zamknięte oczy. Prowadzący klaszcze – raz lub kilka razy. Zadaniem dzieci jest klasnąć zaraz za prowadzącym tyle razy, co on. Ćwiczenie będzie poprawnie wykonane, jeżeli uczestnicy zabawy- wszyscy razem, zaraz po klaśnięciu prowadzącego- klasną tyle razy, co on.



„Wszyscy siedzą w kole”

Zabawa polega na tym, że jej uczestnicy umawiają się, że będą klaskać, gdy w czasie odliczania wypadnie liczba parzysta, a gdy będzie liczba nieparzysta powinni głośno ją wymówić.

Np. pierwsza osoba mówi „jeden”; kolejna klaszcze dwa razy; trzecia osoba mówi- trzy; czwarta- klaszcze cztery razy, itd.(Zabawę można urozmaicać umawiając się np., że będzie się klaskać, gdy wypadnie liczba np. większa od pięć).

Kto się pomyli odpada z zabawy.

„Lustra”

Dzieci ustawiają się parami, naprzeciw siebie. Prowadzący prosi o wykonanie prostej czynności. Jedna osoba tę czynność wykonuje, druga powtarza jej ruchy- zachowuje się jednak jak lustrzane odbicie pierwszej osoby. Ruchy powinny być powolne i płynne. Ćwiczenie będzie poprawnie wykonane, gdy dwie osoby stojące naprzeciw siebie, wykonają w tym samym tempie te same ruchy w ten sposób, że ktoś stojący obok nie zauważy, która z osób jest wiodąca.

„Przypatrz się dokładnie”

Dajemy uczestnikom tej zabawy czas, aby się sobie uważnie przyjrzeni. Następnie wszyscy stają w szeregu. Kolejno do wszystkich kierujemy pytania, np.:

- Jak ubrana jest osoba stojąca po twojej prawej stronie?
- Jakiego koloru bluzkę ma Agatka?
- Ile guzików jest przy sweterku Bartka?

„Most”

Na podłodze są ułożone równolegle dwie długie linki, które wyobrażają most. Dzieci przechodzą przez most. Most zwężamy, kto dotknie linki, odchodzi.



„Labirynt”

Nauczyciel rysuje kredą na podłodze dowolną figurę linią ciągłą. Dzieci przechodzą po linii, kto pomyli drogę lub stanie stopą na podłodze obok linii odchodzi na bok. Kto ukończy trasę zaznacza swoje przybycie instrumentem perkusyjnym, który czeka na mecie.

Wersja utrudniona: przejście po linii w określonym czasie (śpiew piosenki, liczenie)

„Slalom”

Pomoce: małe krzeselka, chorągiewki, znaki drogowe:

- przejście krokami w tył,
- bieg, skoki obunóż, podskoki, cwał boczny, na czworaka, w określonym rytmie – marsz na palcach, na piętach,
- przejście z rekwizytem na głowie (np. woreczek)

Przeszkody nie wolno dotknąć!

„Piłeczki i obręcze”

Tyle samo piłek i obręczy.

- uderzenie piłki w obręcz zgodnie ze słyszonym rytmem,
- toczenie piłki tuż przy wewnętrznej krawędzi obręczy (zmiana rąk),
- toczenie piłki po zewnętrznej stronie obręczy.

„Tańcząca piłka”

Dzieci w rytm akompaniamentu wprawiają piłki w ruch okrężny jedynie przy pomocy trzymanej w obu rękach obręczy. Komu piłka wytoczy się poza obręcz, ten przegrywa i odchodzi.

„Zaczarowana obręcz”

Dzieci dobierają się parami. Jedno dziecko jest w środku, drugie trzyma obręcz na zewnątrz. Pierwsze dziecko porusza wolno obręczą i posuwa się z nią w różnych kierunkach po Sali. Dziecko w środku nie może dotknąć do obręczy.



Zabawy doskonalące koordynację ruchów

„Ósemki”

Równoczesne rysowanie prawą i lewą ręką w powietrzu lub przy ścianie dwóch dużych ósemek.

- równoległe prawą i lewą ręką,
- liniami symetrycznymi – jak w lustrze: przebieg ruchów obu rąk jest symetryczny – jednocześnie do środka lub na zewnątrz,
- równoległe w położeniu poziomym,
- w położeniu poziomym symetrycznie,
- dwie ósemki w różnym położeniu – jedna poziomo, druga pionowo.

„Kukiełki”

Siad skrzyżny, ręce w przód, na „raz” zwrot głowy w prawo, na „dwa” w lewo. Jednocześnie na zmianę opuszczają i unoszą przedramiona (położenie dłoni i ramion nie zmienia się). Zmiana: głowę wykonują na „raz” ruch w dół, na „dwa” w górę, przedramiona, na „raz” ruch od łokcia w bok na zewnątrz, na „dwa” powrót do pierwotnego ułożenia.



Zabawy pantomimiczne

Cel: dziecko odtworzy ruchem i gestem proste czynności

„Przy stole”

Prowadzący opowiada krótką historyjkę 2-3 zdaniową, np.: „Siadasz przy stole. Częstujesz się ciastkiem. Chcesz postudzić herbatę i rozsypujesz cukier. Co robisz?” Zadaniem dziecka jest wykonać zadanie wykorzystując ruch i gesty.

„Do szkoły”

Późno wychodzisz z domu, biegiesz do szkoły, przy bramie słyszysz dzwonek, co robisz?

„Odwiedziny”

Przychodzisz do najlepszej koleżanki w odwiedziny. Jak się zachowujesz?

„Zjawiska przyrody”

CEL: dziecko odtworzy ruchem zjawiska ze świata przyrody.

Prowadzący proponuje wykonanie zadania, np.: „Na polu stoi drzewo. Nagle zrywa się wiatr, szarpie gałęzie drzewa”, „Jesteś małym nasionkiem, powoli zaczynasz rosnąć, rozwijają się gałęzie, tworzy się korona drzewa” lub „Jest las, bardzo dużo drzew, gałęzie jednego drzewa zachodzą na gałęzie innego”.



Zabawy kształtujące wyobraźnię

Każdy uczestnik zabawy wyobraża sobie siebie samego w różnych wymiarach:

Jest małym płaskim kamyczkiem; leży mocno wciśnięty w ziemię. Zostaje dotknięty przez czarodzieja i zaczyna powoli rosnąć. Kamień zmienia się – w górę, rycerza, drzewo, słonia (zależy to od wyobraźni ćwiczących).

Dzieci pojedynczo wchodzi do sali. Każde z nich wybiera sobie 3-4 przedmioty. Prowadzący prosi, aby dokładnie te przedmioty obejrzeć – z bliska, z daleka, z góry, od dołu. Następnie należy je dotknąć, podnieść i zachować się tak, jakby: 1) było się ich właścicielem i chciało się nimi pochwalić; 2) ukradło się je i chciało szybko gdzieś schować; 3) chciało się je narysować itd.

Prowadzący prosi dziecko, aby wyobraziło sobie, że jest samo w pokoju. Ściany pokoju są ruchome i zaczynają się przesuwać w jego stronę. Dziecko musi pokazać, co widzi i jak się zachowuje.

„Magiczna skrzynia”

Na środku Sali stoi wyobrażona magiczna skrzynia; każdy członek grupy podchodzi do niej i pantomimicznie otwiera ją i wyjmuje coś z niej. Musi to pokazać, a grupa zgaduje, co to jest;

„ Jaki to przedmiot?”

CEL: dziecko określi za pomocą dotyku ciężar, kształt i inne cechy przedmiotu.

Dziecko ma zawiązane oczy. Prowadząca podaje mu jakiś przedmiot. Dziecko musi powiedzieć jak najwięcej o tym przedmiocie: określić ciężar, kolor, kształt, temperaturę itp. po jakimś czasie dziecko powinno powiedzieć także wszystko to, co kojarzy mu się z tym przedmiotem, np.: określić porę roku, otoczenie, w którym występuje, itp.

„Malowanie obrazu”

Grupa siedzi w kręgu, prowadzący podaje temat; jest to opowieść o obrazie, na którym jest namalowany zachód słońca nad morzem, ogród z altanką, bitwa morska, stare miasto, itp. Kolejno osoby opowiadają o tym, co widzą, aż powstanie w miarę spójne wyobrażenie „obrazu”.





„Zaczarowany zamek”

CEL: dziecko własnym ciałem przedstawi różne elementy wymyślonej rzeźby.

Dzieci siedzą w dowolnych miejscach sali. Za chwilę muszą zbudować zamek. Pierwsza osoba, która jest gotowa wychodzi na środek i buduje z siebie jakiś element zamku (jest tym elementem). Potem podchodzi do niego następna osoba i staje się następnym elementem. Każdy tworzy jakiś element zamku. Wszyscy razem są budowlą. Gdy włączą się wszyscy, budowla stoi przez chwilę. Pierwsza odchodzi osoba, która przyszła ostatnia- dalej (w odwrotnej kolejności jak podchodzili) kolejno pozostali członkowie zabawy do momentu, gdy na sali nie będzie nikogo.

„Samochód”

Zasady gry są takie same jak w poprzedniej zabawie. Dodatkowym niezbędnym elementem jest dźwięk. Dźwięk, który można wydobyć klaszcząc lub stukając w podłogę lub np. posługując się własnym głosem. Każda, kolejno wchodząca do zabawy osoba, musi wprowadzony przez siebie dźwięk (jego rytm) dostosować do tego, co słyszy – do wspólnej melodii.





Zabawy kształtujące interpretację głosową

„Wdech –wydech”

CEL: dziecko dostosuje rytm ruchu i głosu do rytmu oddechu.

Dzieci siedzą na dywanie, nogi skrzyżowane, ręce złożone z tyłu na karku. Prowadząca prosi, aby dzieci, patrząc w niebo, wyobraziły sobie gwiazdy- towarzyszy temu głęboki wdech. Po chwili coś ciekawego na ziemi absorbuje uwagę dzieci. Następuje głęboki skłon w przód i wydech powietrza.

„Orkiestra”

Jedna osoba jest dyrygentem, dzieli grupę na kilka podgrup i każdej z nich przydziela jakiś dźwięk, np. „laa”, „iii”, „ooo”, wysoki lub niski, wolny lub szybki. Potem po kilku próbach dyryguje „orkiestrą” tak, aby powstał dłuższy utwór wyśpiewany przez grupę.

„Powiedz wyraźnie”

CEL: dziecko wyraziście wymawia głoski.

Zabawa dźwiękowa polegająca na jak najwyraźniejszym wypowiedaniu sylab, np.: dra, dru, dro, ma, me, mi, mo, mu. Dzieci stoją w kole i wymawiają wybrany zestaw sylab w określonym rytmie i wszyscy razem.

„Spróbuj powiedzieć”:

„Nie marszcz czoła”

„Zmiażdż dżdżownicę”

„Przeleciały trzy pstre przepiórzyce przez trzy pstre kamienice”

„Jola lojalna”

„Stój z powyłamywanymi nogami”

„Poczmistrz z Tczewa”

„Koszt poczt w Tczewie”

„Trzech Czechów szło ze Szczepieszyna do szczecina”

‘Trzmiel brzęczy w powietrzu”

„Korale koloru koralowego”





„Świerszcz strzyka za ścianą”

„Nie pieprz Pietrze wieprza pieprzem, bo przepieprzysz wieprza pieprzem”

„Czy tata czyta cytaty Tacyta?”

„Tarcz tarł tarcicę tak takt w takt jak takt w takt tarcicę tartak tarł”

„Chrząszcz brzmi w trzcinie w Szczepreszynie, że przepiórki pstre trzy podpatrzyły jak raz w Pszczynie cietrzew wieprza wietrzył. Wietrzył cietrzew wieprzy szereg oraz otomanę, która miała trzy z nóg czterech powyłamywane”

„W puszczy”

W starej puszczy dzięcioł – lekarz

Na brak pracy nie narzeka.

Leczy drzewa i ma w planie

Sto korników na śniadanie.

„Trzewiki”

Raz stonoga każdą z nóg

Przekroczyła szewca próg.

- Obój nóżki, mistrzu słynny,

W sto trzewiczków, każdy w inny!

„Sprzątanie”

Tańczy szczotka, tańczy wiadro

I ściereczka – z twoją mamą.

Już mieszkanie posprzątane!

Pomóż mamie, zrób to samo!

„Skrzat”

Szczypiorek z twarożkiem,

Marcheweczka z groszkiem,

Z pietruszką sałata-

To obiad dla skrzata.





„Szwaczka”

W Szczepanowie mieszka kaczka
Pierwszorędna z niej jest szwaczka.
Przyjaciołom szyje fraczki
Bardzo cenią szwaczki kaczkę

„Wujaszek”

Żyje w borze sójka - plujka,
W Szczebrzeszynie zaś ma wujka,
Zabaweczki sójka psuje.
A wujaszek? Reperuje!

„W gąszczu”

W gąszczu puszczy szpak ze szpakiem,
Pszczoła z muszką, szczupak z rakiem,
Komar, tancerz pełen zalet,
Utworzyli leśny balet.

„Przylaszczki”

Oczy bystre, pyszczek wąski,
W rudym futrze, z rudą kitą,
Do przyjaciół z przylaszczkami
Przyszedł rudy lis z wizytą.

„Trzpiot”

Szczygieł cioci ze Szczekocin
Dżem posolił. Dalej psocił.
Pieprz pocukrzył. Ciocia mdleje.
Kiedy trzpiot ten spowaźnieje?



„Szczygiełek”

Szczygiełek w Szczyrku

W Szczawnicy był w cyrku-

W Szczytnie znalazł szcnotkę

W Szczecinie zjadł szprotkę.

„Pociągi”

Dwa lub trzy pociągi ruszają po sali w dowolnych kierunkach. Prowadzący prosi dzieci, aby naśladowały odgłosy wydawane przez lokomotywę (psss, pufff, wufff itp.). Na sygnał „pociągi” zatrzymują się i na samogłosce „w” wydają wysoki długi dźwięk – „gwizd pociągu”. W następnej przerwie dzieci mogą naśladować syczenie par w lokomotywie (sss) – na jednym oddechu.

„Liczymy”

Powolny wdech i dobre gospodarowanie oddechem można połączyć z liczeniem:

Siedzi kura nad Dunajem

Nad trzydziestym pierwszym jajem

Jedno jajo,

Drugie jajo...itd.

Siedzi kura w koszyku

Liczy jaja do szyku,

1 jajo, 2 jajo itd. (póki starczy powietrza).

„Wypowiedz zdanie”

Każdy przygotowuje w myśli jakieś krótkie zdanie. Na sygnał każdy wybiera sobie jakąś osobę i mówi do niej przygotowane wcześniej zdanie. Ponieważ w tym samym czasie mówią wszyscy, należy tak wypowiedzieć zdanie, aby było ono zrozumiałe dla odbiorcy.





„Szczepy indiańskie”

Dwie grupy dzieci to 2 różne szczepy. Jeden szczep wypowiada zakłęcie bardzo rytmicznie zwiększając tempo i wzmagając napięcie głosu. Druki szczep odpowiada z daleka innymi dźwiękami w innym rytmie.

„Echo”

Jedna grupa dzieci naśladuje bicie dzwonu – raz z bliska, to znów z daleka. Druga powtarza dźwięk – jak echo.

„Wiadomość”

Dzieci stoją w dwóch grupach, po dwóch stronach sali. Jedna strona podaje drugiej krótką wiadomość – nie głosem, ale samym niemym poruszaniem warg. Prowadzący sprawdza, czy odebrana informacja jest zgodna z nadaną. Potem dzieci zamieniają się rolami. Można zwiększyć odległość między parami i długość podawanych zdań.

„Wypowiedz w różny sposób”

Uczestnicy wypowiadają sylaby, np.: ura, aru, ari, aro, lub zdanie np. „Jest ładna pogoda”, w innej intonacji: prosząco, pytająco, złośliwie, radośnie, smutno, itd.





Gry dramatyczne z tekstem

„Dokończ opowiadanie”

CEL: dziecko kontynuuje rozpoczęte opowiadanie.

Prowadzący prosi uczestników zabawy o wymienienie kilku dowolnych przedmiotów np. piłka, telefon, samolot i zaczyna opowiadanie: „Kiedy zadzwonił telefon, ktoś uderzył piłkę w moje okno, ale dźwięk ten został zagłuszony przez przelatujący samolot”. Po skończeniu opowiadania zadaje dzieciom kilka pytań. Z wielu odpowiedzi wybiera jedną, jej zdaniem najciekawszą i prosi kogoś o to, aby dalej na podstawie tej opowieści kontynuować opowiadanie. W chwilę potem przerywa opowieść, znowu kieruje do dzieci kolejne pytania. Zabawa toczy się dalej.

„Dubbing”

CEL: dziecko ułoży dialog do obserwowanej sytuacji.

Uczestnicy zabawy dobierają się w pary. Prowadząca proponuje im wykonanie prostego zadania, np.: dwie osoby rozmawiają ze sobą przez telefon (nie wolno im posługiwać się głosem). Dwie inne osoby będące obserwatorami starają się podłożyć głos do ich działań.

„Przedstaw scenkę”

CEL: dziecko przedstawi w formie scenki temat wcześniejsze rozmowy.

Prowadzący omawia z dziećmi dowolny temat. Prosi dzieci, aby przedstawiły w formie prostej scenki to, o czym wcześniej rozmawiały.



Zabawy twórcze

„Co się kręci? – sporządzamy listę przedmiotów i innych, np. ptaki, stosując kryteria: - Co się kręci? – Co się toczy? – Co skacze? – Co leci w górę? – Co spada w dół?.

Wykorzystujemy słowo i ruch do tworzenia zagadek, np. ktoś mówi – „To leci w górę”, po czym ilustruje ruchem lot rakiety albo piłki. „Co to jest? – pyta pozostałych.

„Komik” – przygotowujemy mini spektakl oparty na scenariuszu wiersza „W cyrku” lub innym zaprojektowanym przez dzieci wspólnie z prowadzącym. Niech uwzględnia: sztuczki kuglarskie, akrobacje, komiczne gagi, żonglowanie, hula – hop i inne. Niezbędne będą kostiumy i zabawne makijaże.

„Ga, Ga, Ga” – wymyślamy historyjki i bajeczki, a następnie przedstawiamy je koleżankom i kolegom, posługując się „językiem niemowlaka”, np. „Mała Ania mówi ga, ga, ga, do musi i musia daje papu Ani. Ania pije piju piju i śmieje się gru, gru, gru, musia”.

„Komputer” – jeden z uczestników zabawy jest „komputerem”. Próbuje zapamiętać, a następnie powtórzyć jak najwięcej nazw przedmiotów, zwierząt itp., powiedzianych mu na ucho przez kolegów i koleżanki. Możemy uwzględnić zasadę – „słówka” – nazwy jednej rodziny rzeczy, np. zabawek albo kwiatów.

„To co mam na myśli” – dzieci odgadują i tworzą zagadki, uwzględniając kryterium i pojęcie „egzotyczne” np. „to co mam na myśli jest egzotyczne, żółte i słodkie: to przysmak małp” lub „to co mam na myśli nie jest egzotyczne – zabieram to , kiedy pada deszcz”.

„Trójkolorowe zadanie” – dzieci projektują zadania dla kolegów i koleżanek, wykorzystując np. pomysł: rysują ciąg kwadracików składających się na fundamenty domu potwora. Kolorują kilka kolejnych krutek wg własnego pomysłu np. czerwona, zielona, żółta (używając trzech kolorów), i przekazują zadanie koledze, koleżance – do dokończenia.





„**Jestem potworem**” – dzieci wykorzystują swoje fotografie do przedstawienia się w roli potwora. Nakleją fotografie na kartonie, a następnie dokomponowują elementy: malują, wycinają z kolorowego papieru dokleją, żeby stać się potworami. Mogą również wykorzystać włóczkę, wstążki, watę i itp. według własnej inwencji.

„**Kalambury – smoki**” – dzieci rysują smoki według wskazówek kolegów i koleżanek – uczestników zabawy: jedno z dzieci opisuje element smoka, np. „Zielona głowa z ogromnymi zębami” – inne dzieci rysują ten element, według własnej inwencji czekają na dalszy opis. Kolejne z dzieci pisują kolejny element, np. „ogon jak u wieloryba” – uczestnicy dorysowują smocze ogony, itd. Porównujemy nasze smoki.

„**Guzik**” – dzieci fantazjują, układają opowiadanie o guziku. Planują bohaterów i miejsce historii, i jakie będzie jej zakończenie.

„**Straszydełko**” – jedno spośród dzieci wylicza Straszydełko – recytuje fragment wiersza „Strasne Straszydełko straszyło nad rzeczką. Biegało, krzychało, swą paszczą kłapało...”. Wyliczony straszek straszy według własnej inwencji (biega, skacze, krzyczy, huczy, kłapie, itp.).

„**Najpiękniejszy strach na świecie**” – przygotowujemy się do konkursu na „Najpiękniejszy makijaż na Stracha Straszydełka” – dzieci same malują sobie twarze farbami do makijażu, uczą się straszenia.

Organizujemy „Wielką rewię straszydełek”.

„**Tajemniczy worek**” – w „tajemniczych workach” znajdują się przedmioty, które wykorzystują – kucharz: drewniana łyżka, solniczka, ściereczka, pokrywka..., - uczeń: zeszyt, książka, ołówek, gumka..., malarz: pędzel, farby plakatowe... itd.

Dzieci badają przedmioty ukryte w „tajemniczych workach” wykorzystując dotyk, słuch, węch. Opiniują, kim są właściciele „tajemniczych worków”.





„**Uszaki, nosaki i inne stworki**” – dzieci rysują swoje fantazje na temat „tajemniczych stworków”, które nie mają oczu – ich receptory słuchu, dotyku, węchu i smaku rekompensują im brak wzroku, nie przypominają naszych, ludzkich, bo „tajemnicze uszaki, nosaki i inne stworki żyją na tajemniczej planecie”, na której nie ma światła.



Zabawy logorytmiczne

„**Hop – hop, w górę**” - prowadzący lub jeden z uczestników zabawy gra na klawesach – jeden, dwa, trzy lub więcej dźwięków. Zadaniem jednej grupy słuchających jest wykrzyknięcie „ho”, a drugiej skakanie obunóż, tyle razy, ile było dźwięków.

„**Wesoła kula**” – wokół kilku obręczy gromadzą się „kule” (kilkoro dzieci). Narrator recytuje pierwszy fragment wiersza „Wesoła kula” – po czym, przy akompaniamencie walczyka lub mazurka (Fryderyka Chopina) dzieci – kule kręcą się, dostosowując tempo wirowania do tempa muzyki. Drugi narrator opowiada, jak kula skacze (kolejny fragment wiersza). Kiedy pojawia się akompaniament polki (np. Johana Straussa), dzieci – kule skaczą. Końcowy fragment wiersza recytują „kule”, zaraz po fragmencie trzeciego „Kula kuli się ze śmiechu”.

„Wesoła kula” A. Walencik – Topińko

Koło koła kula leży i się kręci jak należy.

Kręci się w koło, bo wesoło w naszej kuli gra muzyka.

Gra mazurka i walczyka.

Nasza kula skacze, skacze

Czy ja jeszcze ją zobaczę,

Jak spokojnie sobie siedzi?

Kula kuli się ze śmiechu:

- „Bo ja skakać bardzo lubię!

Hej – ho, w górę!

I hop, w górę!

Hej – ho, w górę!

I hop, w górę!

„**Klak, klak, pac, pac**” – śpiewamy refren piosenki, uzupełniając niepodpisane tekstem fragmenty (po „Nie do wiary, co za czary, czary – mary ...) dźwiękami i onomatopejami, np.





„Nie do wiary, co za czary, czary – mary: klik, klak (kłaśnięcia) lub „...pac, pac: (uderzenia dłońmi o kolana), „... skik, skik, skik” (skoki) itp.

„**Co na to żaba?**” – uczestnicy zabawy gromadzą w centralnym miejscu Sali, przedmioty lub obrazki przedstawiające przedmioty, w których nazwie jest głoska „ż”, po czym jeden z uczestników wychodzi. Wraca, zaproszony pytaniem „Co na to żaba?”. Podczas jego nieobecności pozostali ukryli jeden, dwa lub więcej przedmiotów (obrazków). Dzieci pytają: „Co na to żaba?” – odgadujący mówi: „Jest żaba, jest żółw, jest żmija itp. Nie ma ..(żyrafy) itp.

„**Tworzymy zagadki**” – tworzymy zagadki, stosując onomatopeje, zadajemy je kolegom i koleżankom, np. „Pac, pac, pac – odbija się i leci wysoko”, „fur fur – to furkoce spódniczka”, „klasku – klask” itp.

„**Zaszyfrowane zabawy, zaszyfrowane śpiewanki**” – dzieci odszyfrowują proponowane zadania – wzory realizując je ruchem i śpiewem, np.:

~` - długi krok

- skok obunóż

O – pełny obrót

* - śpiewanka – rymowanka wg własnego pomysłu

Każde z dzieci otrzymuje swoje zdanie na kartce, np. ~`~`~`##oo*. Odmianą zadania będzie projektowanie wykonania zadań w grupach: kilkoro dzieci otrzymuje szyfr, umawiają się do sposobu wykonania, np. krótki skok każdy sam; skoki: wspólnie skacząc, obroty: każdy sam i śpiewankę – jedno z dzieci.

„**Nie nadepnij śpiącego jeża**” – dzieci chodzą, skaczą (podskok, przeskok) wśród rozłożonych woreczków gimnastycznych. Woreczki rozkładamy w taki sposób, żeby poruszanie się między nimi koncentrowało uwagę i rozwijało precyzję ruchu. Dostosowujemy tempo akompaniamentu do możliwości dzieci.





„Szumi las” – szumią morskie fale” – każdy z uczestników zabawy podaje przykład – wymyśla bajeczkę albo rymowanekę, której pojawiają się: szum, szelest albo chrzęst.

Prezentują wyżej wymienione starając się poprawnie nazwać (chodzi o wymowę) i przedstawić dźwięki, np. „Było miasto szumiące, szumiął tam las – sz sz sz i trawa: sz sz sz , tylko mała brzoźka nie potrafiła szumieć i płakała. Przyleciał wiatr i mówi do brzoźki” itp.



Zabawę inicjuje jedna lub dwie osoby-

Krzeseł lub kilka krzeseł ustawionych w odpowiedni sposób może stać się tramwajem, samochodem, karetką pogotowia, wozem strażackim...

Skakanka skojarzona z sikawką strażacką jest punktem wyjścia do zabawy w pożar.

Tego rodzaju zabawą jest zabawa w dom, w lekarza, w szkołę, itp., które to zabawy towarzyszą dzieciom, na co dzień.

Zabawy inspirowane tekstem literackim

Np. wiersz J. Tuwima „Rzepka”, bajka pt. „Królowna Śnieżka”, „O rybaku i złotej rybce”, „Czerwony Kapturek”.

Zabawy w straszenie lub rozśmieszanie.

Dziecko przez swoje zachowanie, strój, rekwizyt zwraca na siebie uwagę grupy i w ten rozpoczyna zabawę. Dziecko ubrane na białą może skojarzyć się np. z postacią lekarza. Dziewczynka w długiej kwiecistej spódnicy może przypominać cygankę. Robiąc tzw. głupie miny dziecko prowokuje innych i zmusza do reakcji. Podobnie- wyskakując z ukrycia i strasząc pozostałych – organizuje sytuację.

Reakcja grupy może być różna – nie można z góry przewidzieć, jak potoczy się dalej zabawa.





Zabawa w teatr

Dzieci organizują zabawę:

- W oparciu o obejrzany spektakl teatralny,
- W nawiązaniu do konkretnego wydarzenia, którego były świadkiem
- W nawiązaniu do określonego tekstu literackiego.

Jest to scenariusz tworzony przez same dzieci, ale tutaj jest już ważna kolejność zdarzeń, charakterystyka postaci, określony tekst, który musi być zgodny z oryginałem i dotyczyć tego właśnie zdarzenia, – chociaż opowiedziany jest jeszcze własnymi słowami.

Na tym etapie powinna się już uwidaczniać rola prowadzącego, który wprowadza już scenariusz swojego pomysłu, realizowany w oparciu o dowolny materiał literacki. Początkowo są to małe etiudy teatralne tworzone przez dzieci w oparciu o krótki tekst. Nie pojawia się jeszcze słowo- dzieci budują narzucone im przez prowadzącego zadania aktorskie tylko w oparciu o ruch, gest, mimikę, rekwizyt.

Przykłady etiud

- Obrazujące słowo, postać: las, kot, policjant, lekarz, wiatr, drzewo
- Obrazujące zdarzenie: pożar, wypadek, wycieczka do ZOO

- **Przysłowia:**

„Kto pod kim dołki kopie, ten sam w nie wpada”

„Jak sobie pościelisz, tak się wyśpisz”

„Ziarnko do ziarnka, aż zbierze się miarka”

„Gdyby kózka nie skakała, to by nóżki nie złamała”

Etiudy grupowe

Wiersze:

- „Pan kotek był chory”

- „Stefek Burczymucha”

- „Skarżypyta”





- „Paweł i Gawel”
- „Kwoka”
- „Leń”
- „Na straganie”
- „Spóźniony słowik
- „Lokomotywa”
- „Okulary”
- „Wrona i lis”

Inscenizacje zawodów

Kelner-nosi talerze, przeciska się pomiędzy stolikami, podaje kartę, pisze rachunek, odbiera pieniądze.

Krawiec- bierze miarę, zapisuje, ogląda materiał, kroi, szyje, przymierza, itp.

Pokaż, co widzisz?

Dzieci losują obrazki, na których przedstawione są różne czynności, np. podlewanie kwiatów, czytanie książek, pranie ręczne, gra w piłkę, odkurzanie, rozmowa przez telefon itd. Zadaniem dziecka jest pokazać ruchem, gestem, mimiką czynność przedstawioną na obrazku.

Maski

Dzieci podzielone na zespoły siadają w dowolnym miejscu w sali. Nauczycielka podchodzi do każdego zespołu i umawia się, jaki rodzaj uczucia, emocji będą pokazywać za pomocą mimiki i gestów: pokaż, że jesteś wesoły, smutny, zamyślony, przestraszony i zdziwiony.

Zadaniem pozostałych dzieci jest odgadnięcie, jaki rodzaj emocji przedstawia dany zespół.

Co można powiedzieć?

Dzieci na krzesłkach siedzą w półkolu. Nauczycielka zadaje pytania każdemu dziecku z osobna: - Powiedz, o czym mógł myśleć Czerwony Kapturek, idąc polną dróżką do babci? Dziecko odpowiada: - Żeby tylko podłódze nie spotkał wilka. – Co mógł myśleć Kopciuszek, gdy usłyszał bicie zegara o północy?





Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

