

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Gra Piotruś

Będziemy grać w parach lub zespołach.

Wytnijcie karty do gry.

Celem gry jest kompletowanie i układanie par kart w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary.

Połączcie w pary połówki zdań i wykonajcie opisane zadanie. Zadania należy wykonywać po kolei.

Wygrywa para/zespół, której/któremu jako pierwszej/pierwszemu uda się uzupełnić kartę zadań i pozbyć się wszystkich kart.

Można grać bez karty nr 13 lub używać jej i grać w Piotrusia na tradycyjnych zasadach.



Współpraca i integracja

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Każdy,
kto w tę
grę
się bawi,



niech
z imienia
się
przedstawi.



Aby
dalej
trwała
gra...



...pajacyki
zróbcie
dwa.



By się
dalej
liczyć
w grze,



...klepnij
drzwi
i ściany
dwie.



Współpraca i integracja

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Proszę,
aby każdy
wstał.



Zróbcie
rzeźbę
z waszych
ciał.



Znajdźcie
rym
do:
MARMOLADA



(można
pytać też
sąsiada)



Teraz
czas,
byście
nazwali...



...coś,
co widać
z okna
sali.



Współpraca i integracja

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Bez pytania
KTO,
DLACZEGO...



...znajdźcie
w sali
coś
jasnego.



Bez
pomocy,
każdy
z was...



...znajdzie
inny
rym do:
CZAS.



Teraz
z rękami
będzie
zabawa...



...do ucha
lewa,
na głowę
prawa.



Współpraca i integracja

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Bez
pomocy,
każdy
z was...



...skoczy
w górę.
Chociaż
raz.



Czas,
abyście
przybijali...



...piątkę
z każdym
w naszej
sali.



Bez pytania
KTO,
DLACZEGO...

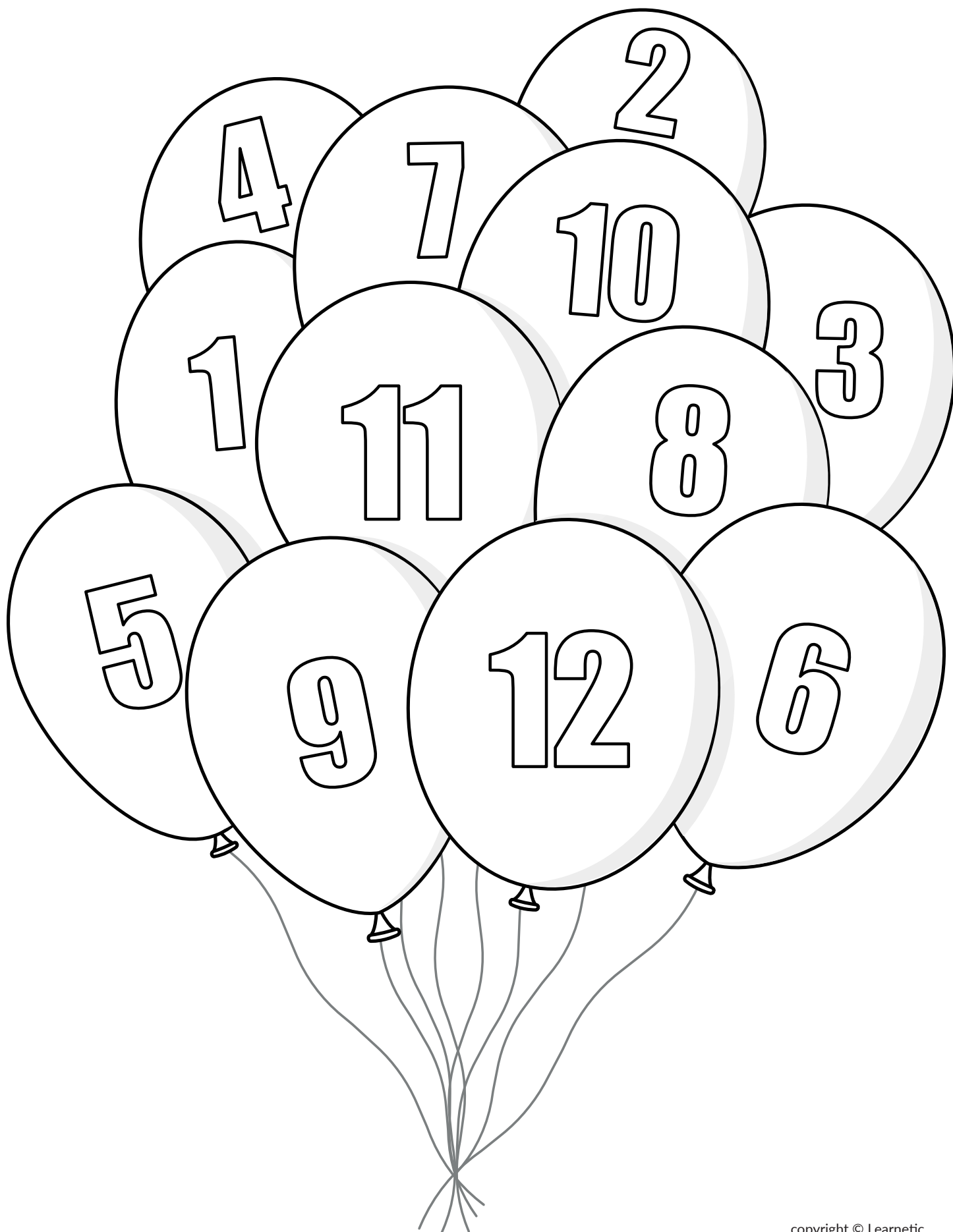


...znajdźcie
w sali
coś
czarnego.



Współpraca i integracja

Po każdym zadaniu z gry karcianej, które uda się wam wykonać, pokolorujcie jeden balon.



Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



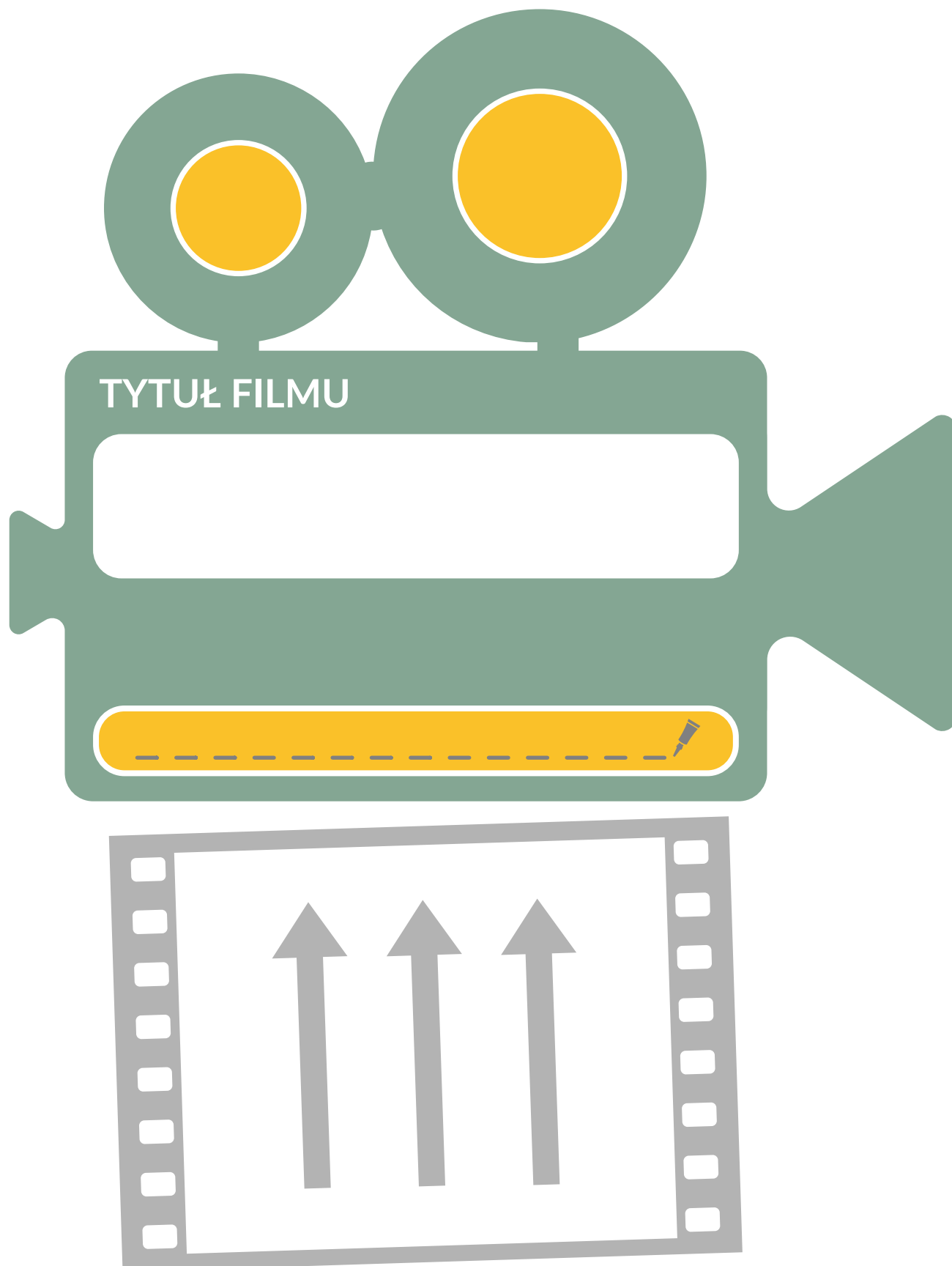
Współpraca w grupie. Zabawa ruchowa.

Podzielcie się na dwa zespoły. Przejdźcie do miejsca, gdzie prowadzących zajęcia wam rozłożył karty i stwórzcie taką rzeźbę z waszych ciał, by ciało dopasowało się kształtów na wydrukach: jeśli są narysowane dwie stopy - jedna z osób z zespołu musi stać obunóż na podłodze. Jeśli jest jedna dłoń - jedna konkretna dłoń jednej osoby z waszego zespołu musi być oparta na podłodze... I tak dalej. Powodzenia.



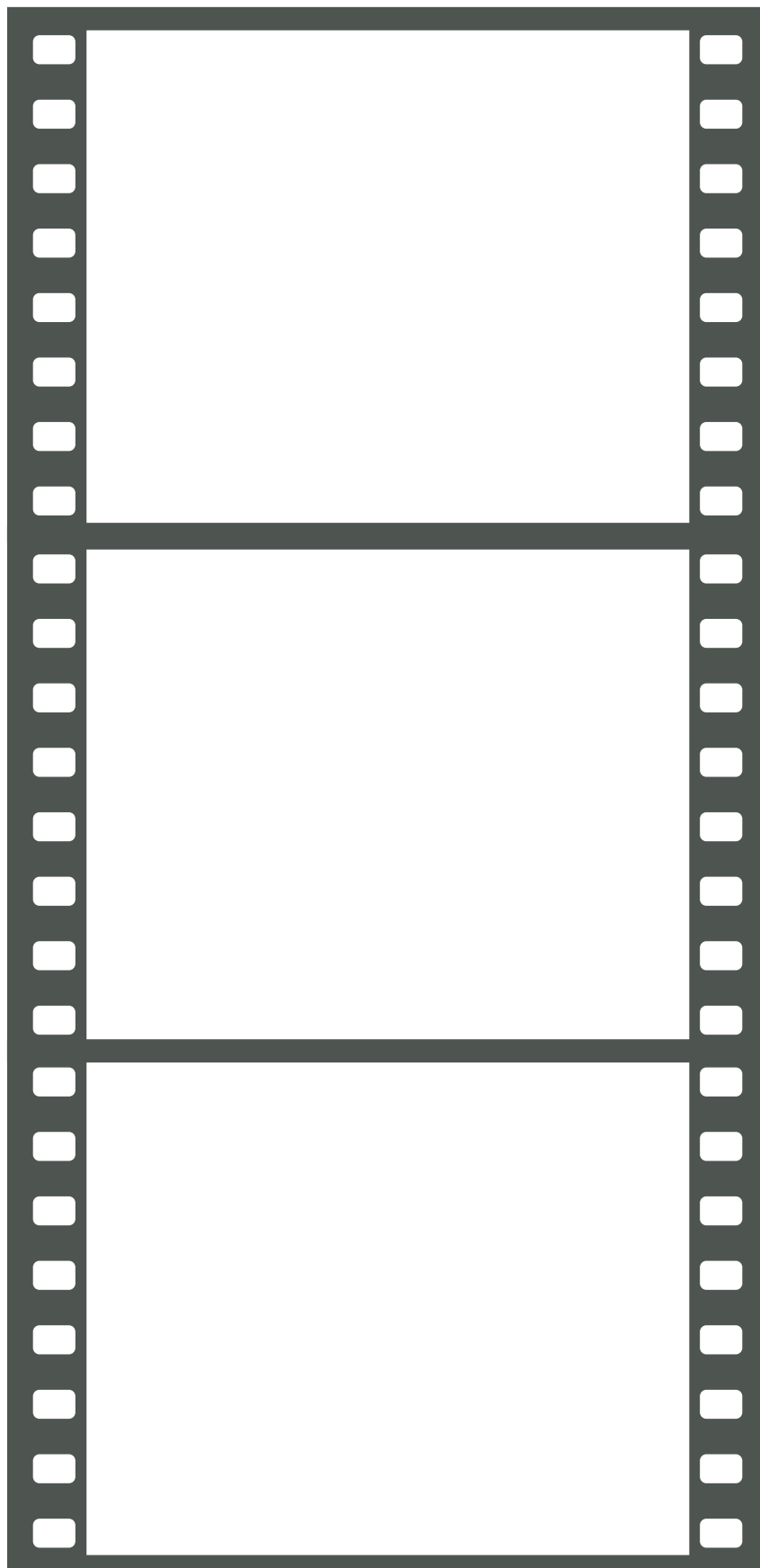
Nie uwierzycie, co mnie spotkało..., czyli opowiadamy historie.

W klatkach filmowych narysuj obrazki, symbole, scenki, które stworzą historię. Wytnij gotową „taśmę filmową” i przyklej do kamery. Opowiadaj tę historię reszcie grupy. Wymyśl tytuł dla filmu i napisz go w wyznaczonym miejscu. Możecie też tytuł wymyślić wspólnie w grupie, gdy już historię opowiesz. Wysłuchaj wszystkich pomysłów zanim podejmiesz decyzję.



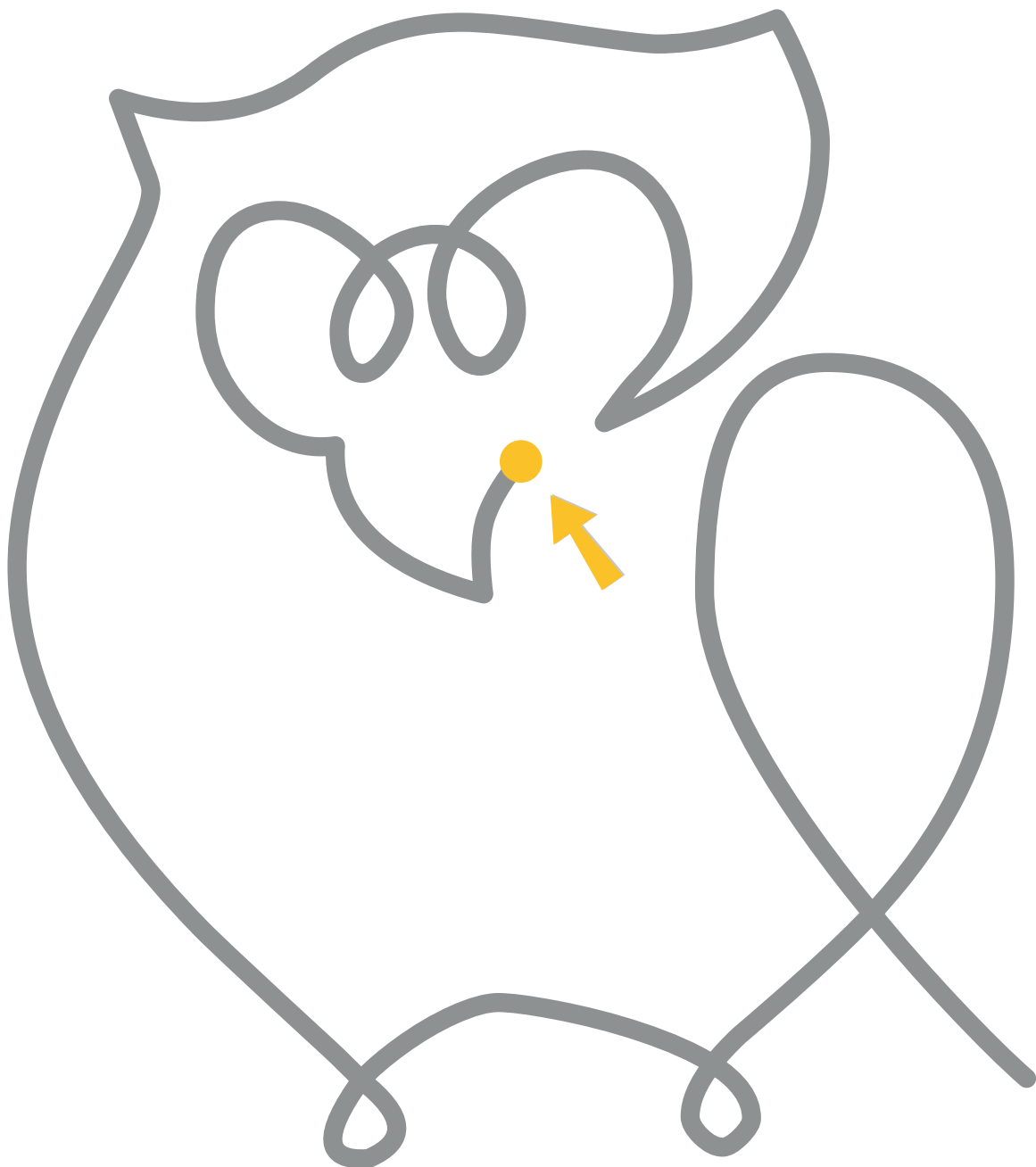
Nie uwierzycie, co mnie spotkało..., czyli opowiadamy historie.

W klatkach filmowych narysuj obrazki, symbole, scenki, które stworzą historię. Wytnij gotową „taśmę filmową” i przyklej do kamery. Opowiadaj tę historię reszcie grupy. Wymyśl tytuł dla filmu i napisz go w wyznaczonym miejscu. Możecie też tytuł wymyślić wspólnie w grupie, gdy już historię opowiesz. Wysłuchaj wszystkich pomysłów zanim podejmiesz decyzję.



Uważność i wyciszenie.

Wybierz jeden obrazek. Połóż jeden palec we wskazane miejsce. Wędruj palcem po linii, ale spokojnie, Podróż ma trwać przynajmniej 5 wdechów i wydechów. Możesz też wędrować palcem w czasie, gdy ktoś czyta rymowanąkę. Wędruj tak szybko, jak ktoś czyta.



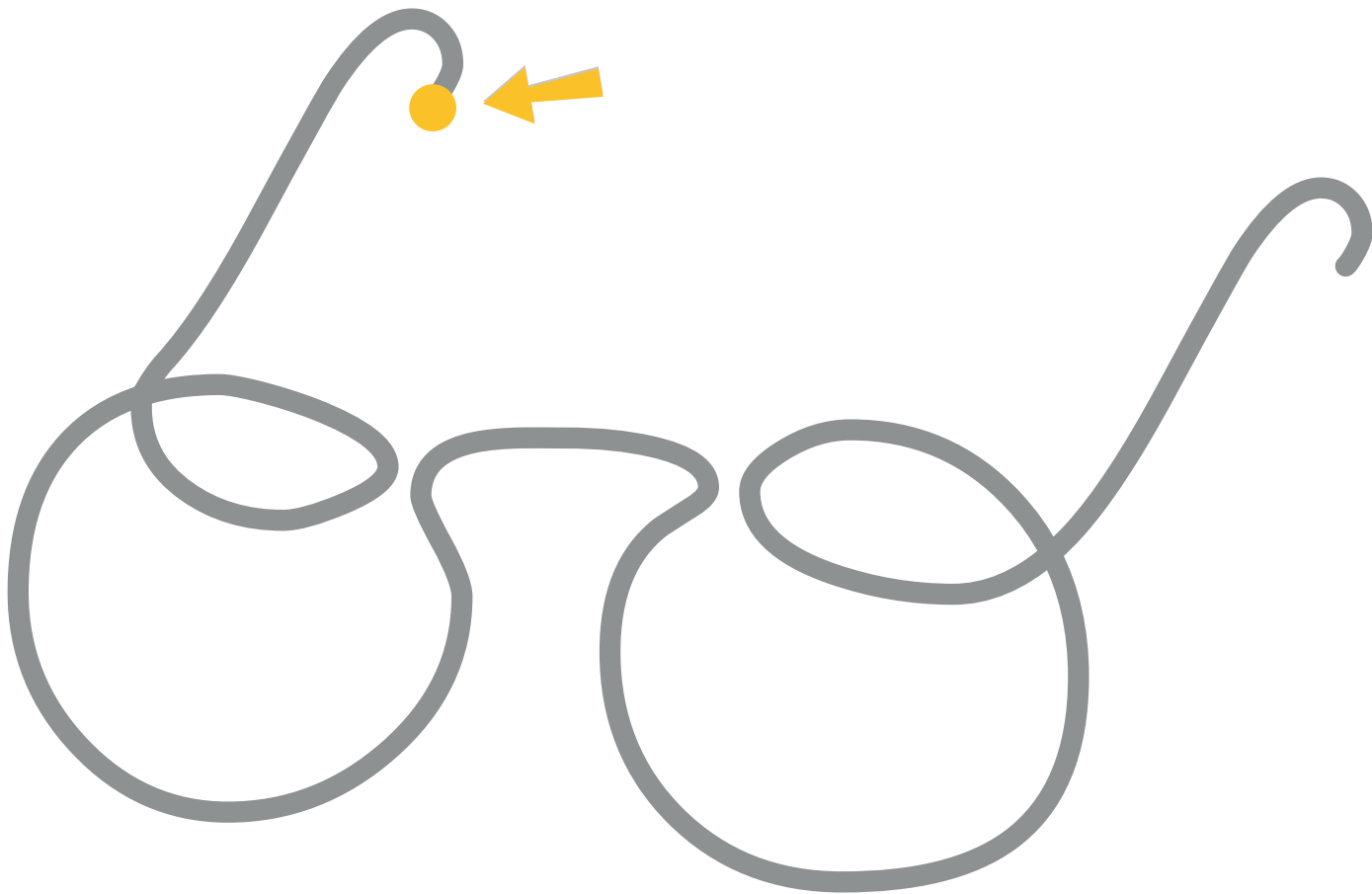
Szara sowa i schowek

Szara sowa, szeryf lasu,
schowek ma, na kształt szałasu.
W schowku tym to szara sowa
wszelkie sowie kąski chowa.

Autor: Monika Zielińska-Miętkiewicz

Uważność i wyciszenie.

Wybierz jeden obrazek. Połóż jeden palec we wskazane miejsce. Wędruj palcem po linii, ale spokojnie, Podróż ma trwać przynajmniej 5 wdechów i wydechów. Możesz też wędrować palcem w czasie, gdy ktoś czyta rymowanąkę. Wędruj tak szybko, jak ktoś czyta.



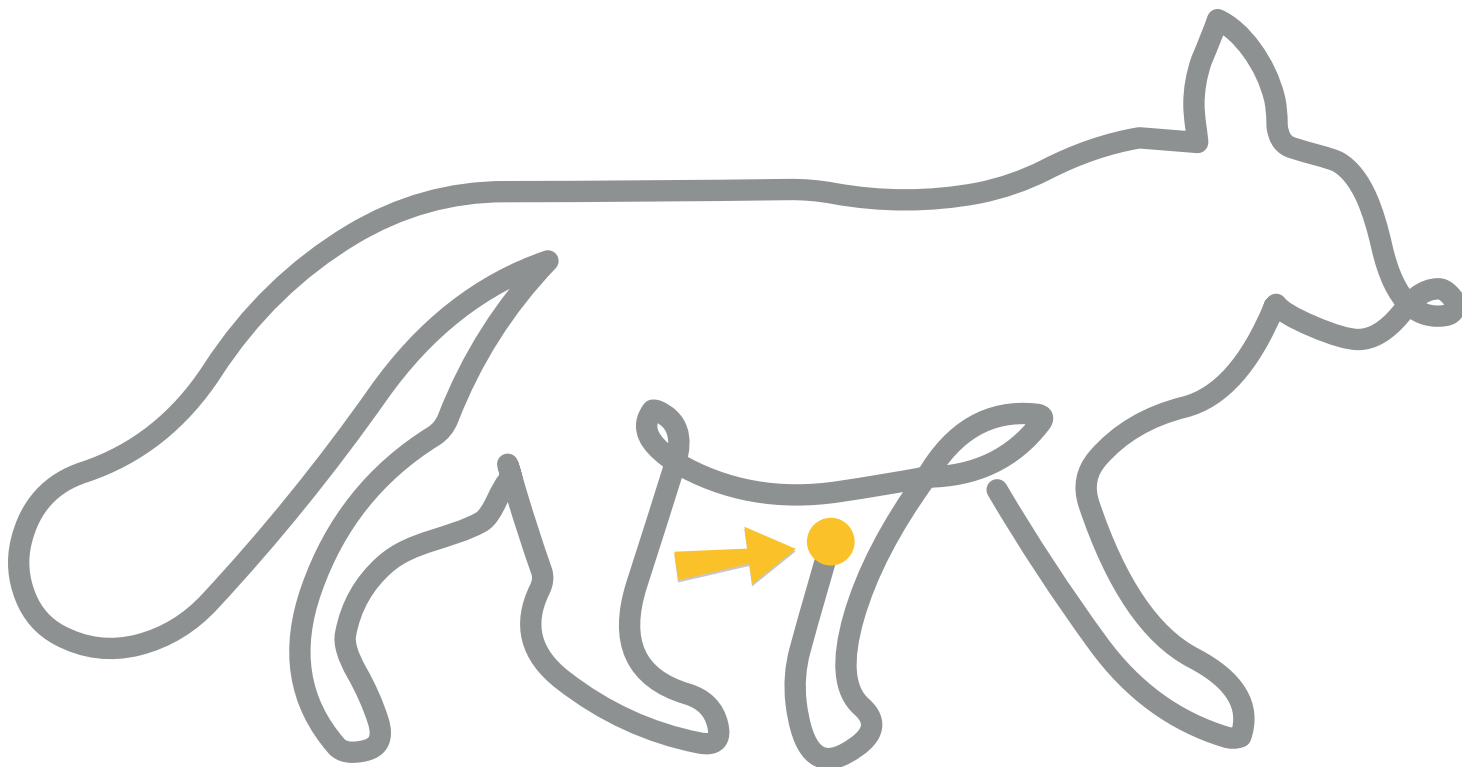
Bezokularnik

Na ulicy Koralewej,
w kamienicy kolorowej
mieszka okularnik stary,
który zgubił okulary.
Bez nich ledwo widzi, ale
barwnie o tym mówi stale.

Autor: Monika Zielińska-Miętkiewicz

Uważność i wyciszenie.

Wybierz jeden obrazek. Połóż jeden palec we wskazane miejsce. Wędruj palcem po linii, ale spokojnie, Podróż ma trwać przynajmniej 5 wdechów i wydechów. Możesz też wędrować palcem w czasie, gdy ktoś czyta rymowanąkę. Wędruj tak szybko, jak ktoś czyta.



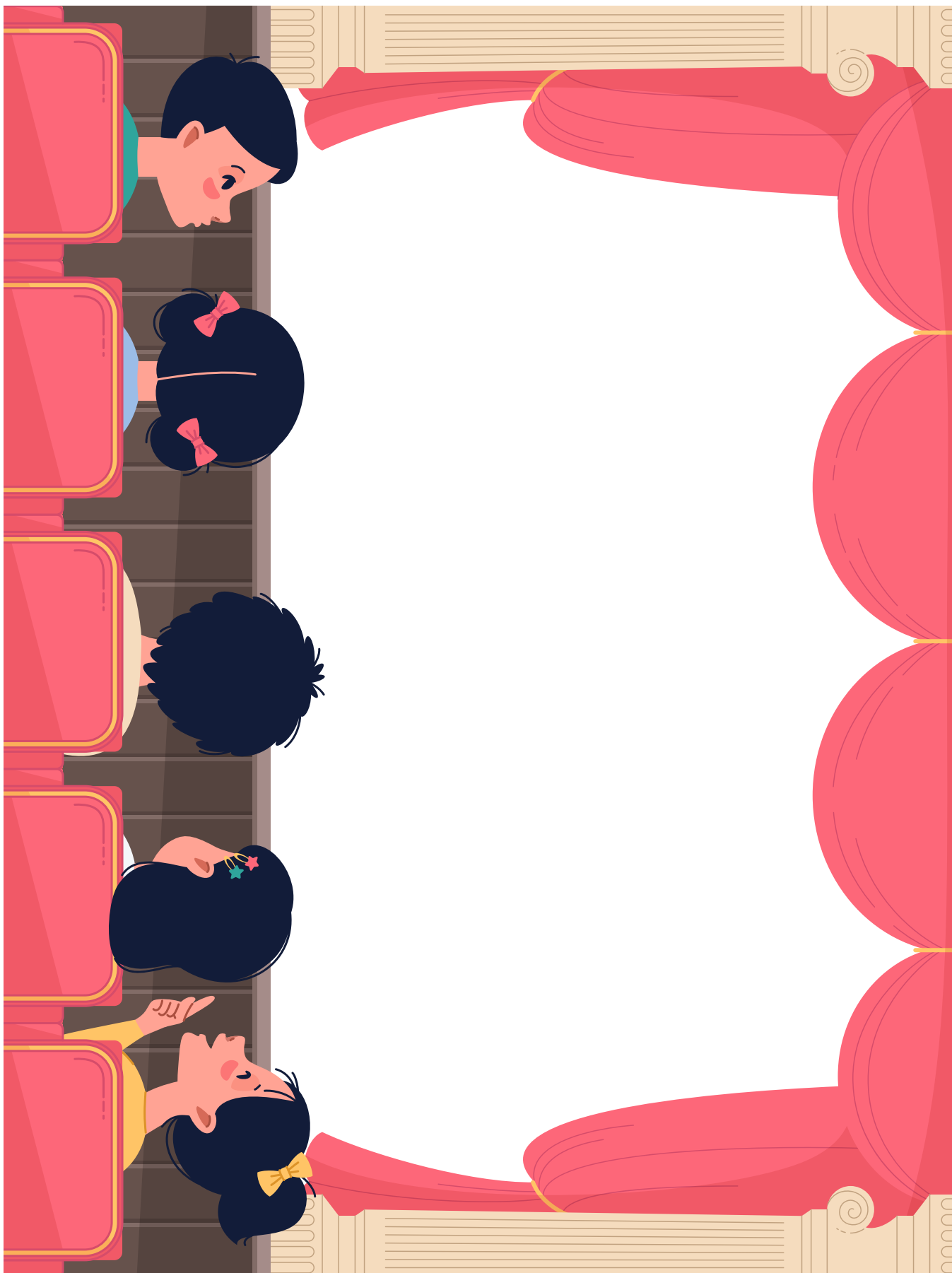
Słoń, słowik i list

Słoń i słowik są kumplami.
Raz, w sobotę, byli sami,
napisali list do sarny
w tonie słodkim i figlarnym:
Stan twój nas do sportu skłania.
Spraw nam prędkie kurs skakania.

Autor: Monika Zielińska-Miętkiewicz

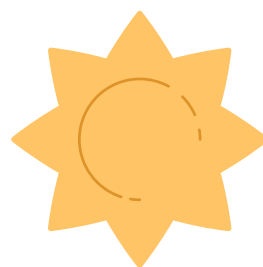
Spektakl o mnie – moje mocne strony.

Wyobraź sobie, że reżyserujesz przedstawienie w teatrze. Przedstawienie o TOBIE jako Superbohaterze. Udekoruj scenę. Opowiedz, o czym jest przedstawienie. Jeśli czegoś brakuje - dorysuj. Jakiego masz moce?



Spektakl o mnie – moje mocne strony.

Wyobraź sobie, że reżyserujesz przedstawienie w teatrze. Przedstawienie o TOBIE jako Superbohaterze. Udekoruj scenę. Opowiedz, o czym jest przedstawienie. Jeśli czegoś brakuje - dorysuj. Jakie masz moce?



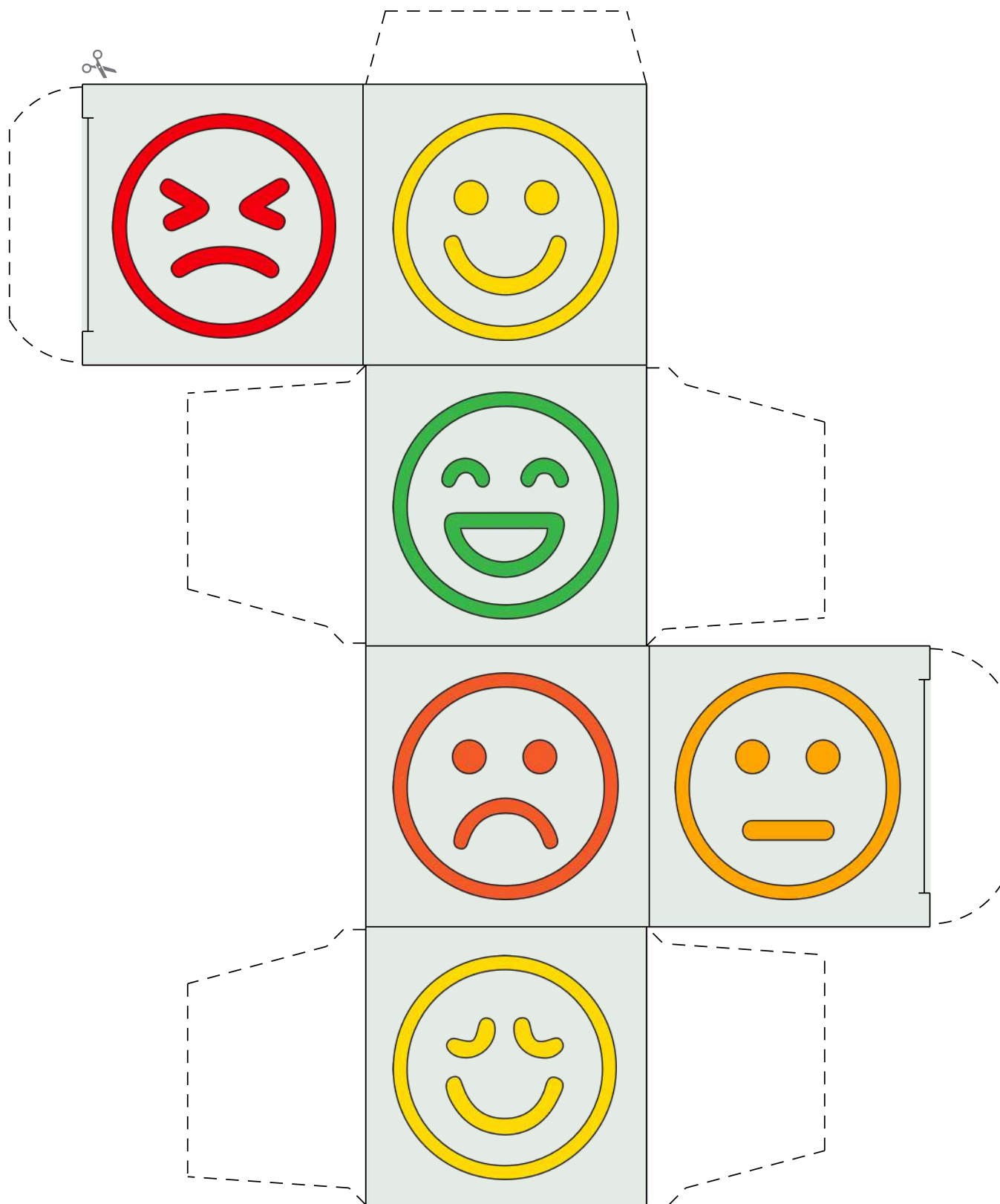
Spektakl o mnie – moje mocne strony.

Wyobraź sobie, że reżyserujesz przedstawienie w teatrze. Przedstawienie o TOBIE jako Superbohaterze. Udekoruj scenę. Opowiedz, o czym jest przedstawienie. Jeśli czegoś brakuje - dorysuj. Jakie masz moce?



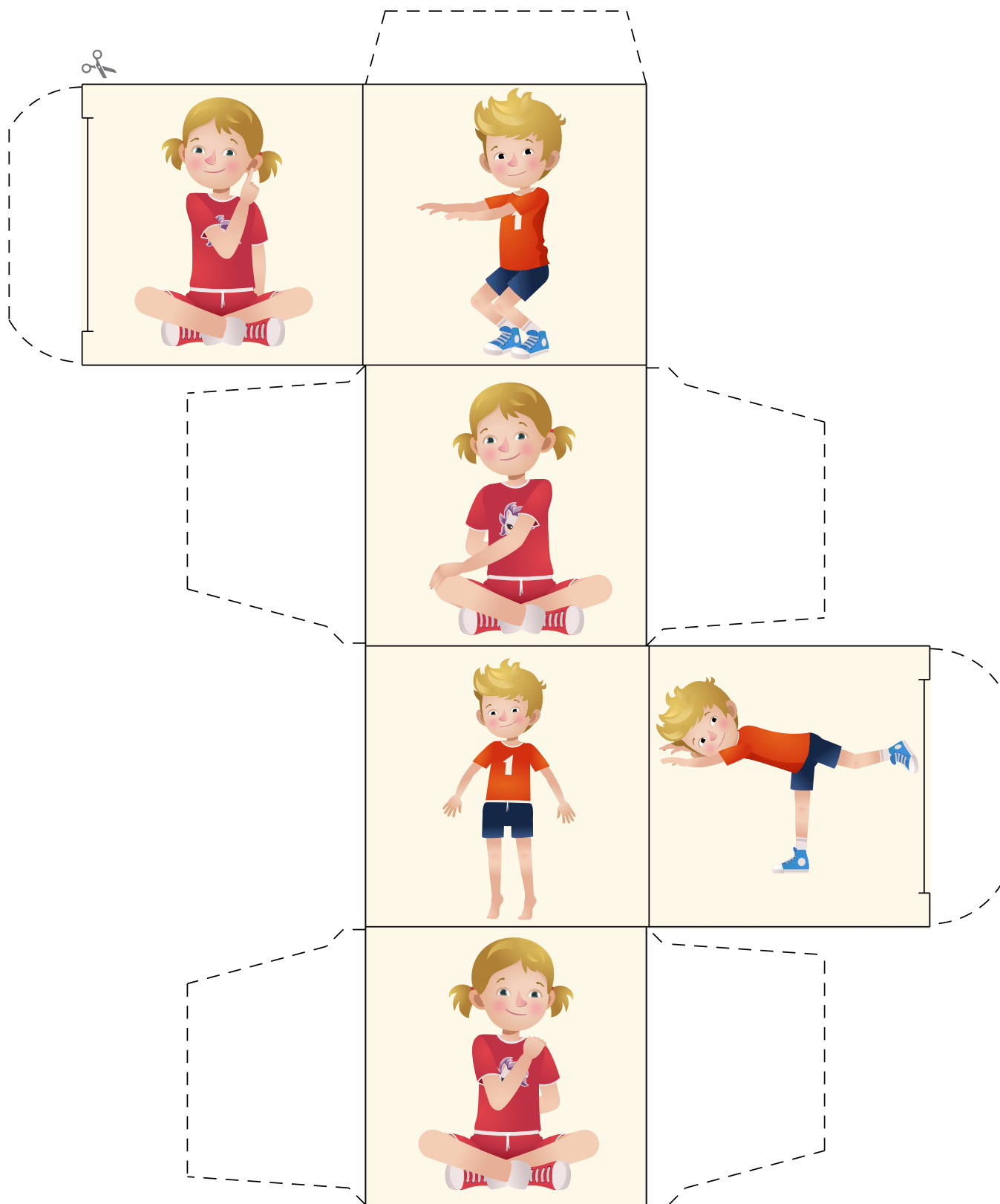
Przerywnik, łamanie lodów, zabawa ruchowa.

Rzuć kostką. Wykonaj taką minę, jaką wskazuje kostka. Reszta grupy powtarza po tobie.



Przerywnik, łamanie lodów, zabawa ruchowa.

Rzuć kostką. Wykonaj taką figurę, jaką wskazuje kostka. Reszta grupy powtarza po tobie.



START



META



1. Co mówimy, gdy wchodzimy do sklepu?

DZIEŃ DOBRY



2. Co mówimy, gdy wychodzimy z przedszkola?

DO WIDZENIA



3. Co mówimy, gdy coś zepsujemy?

PRZEPRASZAM



4. Co mówimy, gdy dostajemy truskawkę?

DZIĘKUJĘ



5. Co mówimy, gdy podajemy piłkę?

PROSZĘ



Zasady gry

Przygotujcie kostkę i pionki. Gdy pionek zatrzyma się na polu z obrazkiem, zadaj dziecku, które na tym polu stało pytanie, rozpoczynające się od „Co mówimy, gdy...”
Jeśli dziecko odpowie poprawnie, dostaje medal.



Wiem, że potrafię... czyli moje mocny strony.

Co umiesz? Co potrafisz? Czego możesz nauczyć innych? Narysuj medal dla siebie i opowiedz innej osobie z grupy o swoich supermocach. Wyśłuchaj też, co ta osoba opowie o sobie.



Emocje nasze i innych. Zawieszka-pocieszka.

Zrób dla drugiej osoby z grupy zawieszkę-pocieszkę. Wytnij postać. Ozdób ją tym, co uważasz, że pociesza cię w trudnych chwilach. Wytnij, złóż, sklej i nawlecz na sznurek. Podaruj ją innej osobie z grupy. Niech na nią spojrzy wtedy, gdy tego potrzebuje. Może zawieszka-pocieszka zadziała w trudnej chwili? Zapytaj następnym razem, gdy się spotkacie.

