Propozycje zabaw:

1. Piraci na pokładzie

Uczestnicy tańczą, a gdy muzyka ucichnie, wszyscy wykonują polecenia kapitana pirackiego statku:

- **piraci na lewą burtę** - dzieci biegną na lewą stronę sali.

- **piraci na prawą burtę** - dzieci biegną na prawą stronę sali.

- **szorujemy pokład** - uczestnicy pochylają się i wykonują ruchy naśladujące mycie pokładu

- **stawiamy żagle-** uczestnicy wykonują ruchy naśladujące ciągnięcie lin przy stawianiu żagli.

- **zwijamy żagle-** uczestnicy naśladują ruch zwijania żagli,

- **wypatrujemy lądu-** uczestnicy przykładają do oczu zwinięte dłonie i udają, że wypatrują na horyzoncie lądu.

1. List w butelce

Uczestnicy otrzymują butelkę, w której znajduje się zaszyfrowany list. Zadanie polega na jak najszybszym przeczytaniu listu:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 | + | 7 | 2 | / | 0 | ! | 4 | @ | + | . | ? | & | @ | 5 | 0 | ! | + | $ | ! | & | + | 3 | + |

Animacja może być prowadzona w formie rywalizacji zespołów.

Szyfr:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| A | I | S | E | P | N | T | Y | C | J | Z | R | K | M |
| + | ! | . | 2 | $ | 0 | 3 | 5 | 4 | 7 | @ | & | ? | / |

Pomoce: zakorkowana butelka z listem, ołówek, kartka (zestaw dla jednego zespołu)

1. Taniec piratów z Karaibów

Uczestnicy tańczą swobodnie na całej sali. Gdy milknie muzyka, chwytają się w parach za ręce i wykonują polecenia Jacka Sparrowa:

- **Kulas do kulasa**- dotykają się kolanami

- **czacha do czachy**- dotykają się głowami

- **graba do graby**- dotykają się dłońmi

- **kilon do kilona** – dotykają się nosami itp.

4. Dziewczynka z zapałkami

Uczestnicy biegają swobodnie po sali. Na sygnał nauczyciela starają się zebrać jak najwięcej porozrzucanych na podłodze zapałek lub patyczków do liczenia. Wygrywa ten, kto zbierze ich najwięcej. Można wcześniej dzieci podzielić na zespoły.

1. Bocian i żaby

Spośród dzieci wybieramy jedno, które będzie bocianem, pozostałe to żabki. Bocian chodzi unosząc wysoko kolana, pozostałe dzieci wykonują żabie skoki. Uczestnicy poruszają się na ograniczonym terenie. Bociany starają się upolować żaby które ratują się bocianem wskakując do stawu.

- staw jest wyznaczony np. skakanką.

6. Kłapouchy bez ogonka

Na tablicy korkowej przypinamy duży rysunek osiołka pozbawionego ogonka. Zadanie polega na przypięciu ogonka we właściwe miejsce. Dziecko przypinające ogonek ma przysłonięte oczy.

Pomoce: tablica korkowa, przepaska na oczy, pinezka.

1. Bajkowe kalambury

Dzieci dzielimy na dwa zespoły. Każdy zespół otrzymuje karteczki z tytułami bajek. Zadaniem dzieci jest wykonać scenkę obejmującą tematykę bajki. Grupy prezentują scenki na zmianę. Można przyznawać punkty za podanie prawidłowego tytułu bajki.

Proponowane tytuły bajek: „Królewna Śnieżka”, „Kot w butach”, „Gumisie”, „Alladyn”, „Mała Syrenka”, „Król Lew” itp.

Tytuł bajki lub scenkę przedstawia jedno dziecko. Dobrze, jeśli każde dziecko będzie mogło wykazać się swoją kreatywnością.

Tytuł bajki lub scenkę może przedstawiać cały zespół.

1. Czy o to mi chodziło?

Dzieci siadają w kole. Każdy otrzymuje kartkę papieru, którą podpisuje swoim imieniem i nazwiskiem. Na środku koła leżą kredki. Nauczyciel wymyśla, co uczestnicy mają narysować. Co 15 sekund nauczyciel klaszcze w dłonie i na ten znak uczestnicy przekazują swoją kartkę osobie po prawej stronie i dorysowują cos do obrazka, który otrzymali. Gdy obrazki wykonają pełne okrążenie oglądamy pracę i wybieramy najśmieszniejszą (oczywiście wszystkie wygrywają).

1. Szymon mówi

Jeden z uczestników zabawy zostaje „Szymonem”. Jego zadaniem jest wydawać polecenia pozostałym uczestnikom zabawy. Każde polecenie musi rozpocząć się słowami: „Szymon mówi zrób przysiad!” Zadaniem dzieci jest wykonywać tylko te polecenia, które rozpoczynają się słowami Szymon mówi. Jeżeli „Szymon” wyda polecenie bez „Szymon mówi” a ktoś je wykona, wtedy ta osoba musi wykonać dwa przysiady. Po kilku rundach następuje zmiana „Szymona”.

Bibliografia:

"Vademecum Animatora Kompendium zabaw animacyjnych, 150 zabaw animacyjnych na każdą okazję". Ewa Mostek, Marcin Maszka, Magdalena Siwczyńska, Kamila Wegrzynek, Irena Mydlarz. Centrum Akson

"Animacja czasu wolnego" częęść 1 Imprezy tematyczne dla dzieci i młodzieży Bogumiła Przysiężna wyd. uczelniane Akademia Wychowania Fizycznego i sportu