

SCENARIUSZ ZAJĘĆ WARSZTATOWYCH DLA DZIECI 6 – LETNICH.

TEMAT:

**„Grupa bawi się i pracuje – zajęcia kształtujące umiejętność współpracy
w zespole oraz lepszego porozumiewania się”.**

CELE OPERACYJNE:

Po zajęciach uczestnicy potrafią:

- zgodnie bawić się i współpracować
- grupowo dążyć do osiągnięcia celu
- nawiązywać kontakty z wszystkimi członkami grupy
- przegrywać i wygrywać
- wspierać się nawzajem
- koncentrować uwagę na zadaniu

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ: 45 min.

METODY I FORMY PRACY:

- praca zespołowa, grupowe gry i ćwiczenia psychologiczne, rundka w kole, zabawy ruchowe

MATERIAŁY I ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- wizytówki, pierścionek, nitka, sznurek, wycięte z kolorowego papieru ryby 20 – 30 cm długości, gazety, stoper, prześcieradło, ok. 10 piłeczek pingpongowych lub balony, hula – hoop lub szarfa, piłka, duży arkusz papieru, kredki lub mazaki, puzzle z gazety, „kamienie” (papierowe talerze lub kawałki wykładziny), tekst S. L. Roth „Opowieść o świetle”

PLANOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Powitanie, przedstawienie się grupie.
2. Zapoznanie się z grupą, rozdanie wizytówek.
3. **To jestem „ja”.** Dzieci siadają w kręgu i po kolei od lewej strony przedstawiają się, jednocześnie opisując swój nastrój poprzez dokończenie zdania:
 - Mam na imię ... Jestem dzisiaj ...

Na zakończenie ćwiczenia dzieci otrzymują karteczki z imionami i buziami wskazującymi na dzisiejsze samopoczucie.

4. **„Wszyscy, którzy tak, jak ja potrafią ...”**. Uczestnicy ćwiczenia siedzą w kręgu na krzesłach. Uczestników jest więcej niż krzesel o 1 osobę. Jedno z dzieci wychodzi na środek i rozpoczyna zdanie od słów:
- „Wszyscy, którzy tak, jak ja potrafią ...”
- a następnie dowolnie je kończy np.:
- śmiać się głośno
 - dzielić wyrazy na sylaby
 - złapać piłkę itd. ... zamieniają się miejscami”.
- Osoba, dla której zabraknie krzesła staje na środku i kontynuuje zabawę. Zabawa trwa do momentu, gdy wszyscy wezmą w niej udział.
5. **„Pierścionek na sznurku”**. Dzieci siadają w kole, w rękę trzymają nitkę, na której zawieszony jest pierścionek. Zadanie polega na przeciągnięciu pierścionka przez całe koło, tak aby nie przerwać nitki.
6. **„Latające ryby”**. Każde dziecko dostaje papierową rybę i gazetę. Pośrodku pokoju prowadzący „rysuje” za pomocą sznurka kontur stawu. Dzieci ustawiają się wokół w odległości ok. 1 metra i kładą swoją rybę na podłodze, tuż przed sobą. Następnie każdy wachluje gazetą tak, aby jego ryba znalazła się w stawie. Chodzi o to, żeby jak najwięcej ryb dostało się do stawu w limitowanym czasie np. w ciągu 1 min.
7. **„Nie zbudźmy olbrzyma”**. Jedno z dzieci zostaje wybrane na olbrzyma i odwrócone tyłem siada na krześle. Reszta dzieci gromadzi się w końcu sali. Na sygnał prowadzącego na palcach, nie robiąc hałasu starają się podejść do olbrzyma, ale ten, gdy tylko usłyszy jakikolwiek szelest odwraca się i odsyła śmiałków, których zauważył w ruchu i odsyła ich do punktu wyjścia. Na swoich miejscach mogą pozostać tylko ci, którzy zastygli w bezruchu, gdy olbrzyma zbudził hałas. Wygrywa ten, który jako pierwszy podejdzie do olbrzyma i dotknie go, następnie zajmuje jego miejsce.
8. **„Uparty osiołek”**. Zabawa polega na wykonywaniu odwrotności poleceń osoby prowadzącej. Gdy mówimy „idziemy do przodu”, dzieci chodzą do tyłu, „płaczymy” – śmieją się, „mówimy dzień dobry” – mówią do widzenia itp. Odpadają z gry osoby, które się pomylą.
9. **„Ogon smoka”**. Jedno z dzieci zostaje wybrane do roli smoka. Smok goni wszystkich członków grupy. Jeśli ktoś zostanie złapany, staje za smokiem, łapie go za ramiona i teraz oboje kontynuują łapanie. Zabawa trwa, dopóki smok nie złapie wszystkich osób i nie włączy ich do swojego ogona.
10. **„Wędrujące hula – hoop”**. Uczestnicy stają w kręgu trzymając się za ręce. Zabawę rozpoczynają dzieci, na rękach których znajduje się hula – hoop. Należy je tak podawać od jednej osoby do

drugiej, aby nie rozerwać kręgu. Żeby to się udało, każdy musi przejść przez środek wędrującego koła. Hula – hoop powinno rozpocząć i zakończyć wędrowkę na tych samych osobach.

11. **„Wędrująca piłka”**. Grupa siedzi na podłodze w ciasnym kręgu, tak aby każdy dotykał swojego sąsiada, nogi znajdują się w środku koła. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze podanie piłki od jednej osoby do drugiej bez użycia rąk. Musi ona przewędrować przez cały krąg, nie upadając przy tym na podłogę. Jeżeli się to przydarzy, trzeba rozpocząć wędrowkę piłki od początku. Prowadzący mierzy czas, a dzieci w każdej kolejnej próbie starają się poprawić najlepszy wynik. Po kilku próbach można dodać jakieś utrudnienia, np. okrzyk „odwrót” który będzie oznaczał, że piłka musi natychmiast zostać podana w przeciwnym kierunku.
12. **„Gra w prześcieradło i piłeczki”**. Uczestnicy na wysokości ramion trzymają napięte prześcieradło, a na środku prowadzący kładzie piłeczki pingpongowe. Ich zadaniem jest poruszanie jak największej liczby piłeczek, ale tylko jednej osobie wolno pociągać za prześcieradło. Od wyznaczenia tej osoby rozpoczynamy grę. Następnie obserwujemy, ile piłeczek się poruszyło (niewiele). Dobieramy drugą osobę, potem trzecią itd., aż wszyscy będą współpracować. Dopiero teraz piłeczki naprawdę się poruszają. Osiągnięcie sukcesu było niemożliwe, gdy tylko jedno z dzieci działało w tym kierunku. Ale kiedy próbowali wszyscy, wtedy cały zespół mógł dojść do celu. Ważne jest, aby utrzymać piłeczki na prześcieradle.
13. **„Rysowanie na plecach”**. Dzieci stają w kole. Prowadzący rysuje wybranemu uczestnikowi na plecach bardzo prosty rysunek, figurę geometryczną lub literę, natomiast on próbuje narysować taki sam rysunek na plecach kolegi/koleżanki stojące przed nim itd. Zabawa polega na tym, aby rysunek obiegił koło w możliwie nie zmienionej wersji.
14. **„Wspólne malowanie obrazu”**. Dzieci ustalają, jaki rysunek chcą wspólnie namalować, a następnie ustalają, kto i za jaki fragment będzie odpowiadał. Każdy rysuje wyłącznie wyznaczony wcześniej element obrazu.
15. **„Puzzle”**. Prowadzący rozkłada na dywanie zrobione samodzielnie puzzle (należy wyciąć z gazety duże zdjęcie lub inny obrazek, nakleić je na brystol i pociąć na kawałki o różnych kształtach i wielkości, potrzebny jest przynajmniej jeden kawałek układanki na osobę). Zadaniem dzieci jest ułożenie obrazka w całość.
16. **„Księżycowa piłka”**. Grupa ma za zadanie utrzymać jak najdłużej piłkę w powietrzu, podbijając ją do góry. Jedna osoba może podbić piłkę tylko jeden raz, potem musi oddać ją innemu uczestnikowi (nie wolno podbijać piłki dwa razy pod rząd). Jeśli piłka upadnie na ziemię, liczymy ilość uderzeń od początku.
17. **„Przeprawa przez rzekę”**. Prowadzący oznacza linię startu i mety. Zadaniem uczestników jest dotarcie do mety bez dotykania podłogi. Mogą stawać tylko na „kamieniach” (papierowe talerze

lub kawałki wykładziny). Jeden „kamień” przypada na trzy osoby. Dystans do pokonania powinien być taki długi, aby nie można było go pokonać, układając jeden „kamień” po drugim. Grupa musi przeprowadzić wszystkich na drugi brzeg, korzystając wyłącznie z „kamieni”. Ponieważ jest ich za mało, wszyscy muszą się zastanowić, jak tego dokonać. Wszyscy powinni przeprowadzać się jednocześnie lub w mniejszych grupkach, ale wówczas niektórzy będą musieli odbyć podróż kilkakrotnie. Przede wszystkim należy sobie pomagać i podawać „kamienie”. W podsumowaniu należy podkreślić, że każdy członek grupy jest potrzebny, ważny i każdy może na swój sposób przyczynić się do osiągnięcia celu.

18. **„Poplątane ręce”**. Dzieci stają w kręgu i łapią się za ręce, ale nie obok siebie i nie na wprost, np. co drugie dziecko. Ich zadaniem jest rozwiązanie powstałego węzła w taki sposób, aby nie rozerwać kręgu np. poprzez przechodzenie pod ramionami.
19. **„Plątanina”**. Cała grupa trzyma się za ręce, tworząc łańcuch. Pierwsza osoba prowadzi ten łańcuch, przechodząc pomiędzy ramionami, pod nogami itp. Należy uważać, aby nie rozerwać łańcucha, dzieci powinny więc poruszać się powoli i spokojnie. Kiedy grupa jest zaplątana, że nie może wykonać już żadnego ruchu jedna osoba stara się ją rozplątać, wydając słowne polecenia.
20. **„Szymon mówi”**. Dzieci wybierają sobie prowadzącego – Szymona, którego będą naśladowali. Przed każdym poleceniem wybrana osoba rozpoczyna zdanie od słów: *Szymon mówi wam*: np. połóżcie się. Jeśli Szymon wyda polecenie bez tego zwrotu, to nikomu nie wolno go naśladować. Jeśli ktoś się pomyli wypada z gry.
21. **„Opowieść o świetle”**. Prowadzący czyta dzieciom opowieść S. L. Roth, opowiadającej o grupie zwierząt wspólnie starających się przynieść światu światło. Stworzenia te w ciemnościach ciągle na siebie wpadały, aż w końcu opracowały plan, jak przechwycić dla siebie odrobinę słońca. Na zakończenie prowadzący podkreśla, że aby poradzić sobie z kłopotami, trzeba dzielić się uzdolnieniami i współpracować.

LITERATURA:

- J. Griesbeck, „Zabawy dla grup”, Jedność, Kielce 2003
- M. Jachimska, „Grupa bawi się i pracuje”, Unus, Wałbrzych 1994
- J. i B. Luvmour, D. i T. Weistar, A. i A. Kara, Wszyscy wygrywamy. Gry i zabawy uczące, jak pogłębiać relacje z ludźmi, GWP, Gdańsk 2003
- D. Ch. Weston, M. S. Weston, „Co dzień mądrzejsze. 365 gier i zabaw kształtujących charakter, wrażliwość i inteligencję emocjonalną dziecka, Prószyński i S – ka, Warszawa 2002