

Zabawy na deszczowe dni.

Gdy na dworze deszcz, wiatr i niepogoda, to warto – by nie poddawać się przygnębieniu, nudzie i zniechęceniu – obudzić w sobie isierkę radości i pomysłowości. Zachęcam Was do wspólnej zabawy ! Nie dajmy się nudzić i melancholii !!! 😊

Propozycja zabaw

W domu możecie – sami lub z pomocą innych domowników – stworzyć „**Żarłocznego potwora**”. Wasz potworek może mieć różne kształty. Może stać się żarłocznym krokodylem (prosto z nad Nilu), czy groźnym dinozaurem, siejącym postrach w okolicy. Wystarczy użyć szczyptę fantazji i pomysł gotowy ! Aby wykonać naszego stwora należy zbudować jego sylwetkę z kartonów, wyciąć w niej otwór gębowy, zaznaczyć oczy, nos i inne szczególne cechy, które posiada. Oczywiście całą sylwetkę naszego „trolla” malujemy farbą w wybranym kolorze. Z tyłu naszego potwora umieszczamy pudełko lub torbę, do której będą wpadać piłeczki (mogą być papierowe kulki, woreczki z grochem, kasztany itp. „gadżety”). Zabawa polega na rzucaniu piłeczkami do buzi potwora. Po zakończonej turze przeliczamy celne rzuty i notujemy wynik.

Z kartonu możemy też wykonać domek, bazę wojskową lub raketę odrzutową. Chcecie spróbować ? Do dzieła !!! I pokażcie, jak działa.



Kliknij na obrazek, a zobaczysz film.

Można też wykonać „**tęczowego glutka**”, sami zobaczcie.



Stworki – potworki z kamieni (film poniżej)



A teraz zaproponuję Wam troszkę rozrywki umysłowej i nieco ruchu. Pamiętajcie, ruch to bardzo ważna sprawa ! Można powiedzieć, że **życie to ruch** 😊 Oczywiście zawsze polecam: grę w piłkę nożną, skoki przez szur, gumę i skakankę, biegi, spacerowanie na świeżym powietrzu. Róbcie wszystko, by nie siedzieć tylko przed monitorem, jeżeli chcecie być zdrowi i mieć energię do działania !

Potwór głębinowy – zabawa ruchowa.

Potwór głębinowy jest stworzeniem wywołującym strach. Śpi w wodzie i wpada w wściekłość, gdy ktoś zakłóci mu spokój. Jeśli zbliży się do niego jakiś mały człowiek, to wówczas tupie jak dziki zwierz i znika za horyzontem. Komu mimo to uda się dotknąć potwora głębinowego, może go zastąpić. Jedna osoba przeobraża się w uciekającego, rozwścieczonego potwora, a inne dzieci – gonią go wytrwale.

Ciuciubabka – zabawa dla każdego, bez limitu wiekowego.

Wybranej osobie (za pomocą wyliczanki) należy zasłonić oczy opaską. Pozostałe dzieci skaczą dookoła ciuciubabki. Jednak gdy uda się jej schwytać jedno z dzieci, nie wolno mu uciekać, lecz zostaje nową ciuciubabką.

Zły wilk

Ustawiacie się wzdłuż linii. Jedno z was zostaje złym wilkiem. Staje w pewnej odległości od pozostałych dzieci i woła:

- *Kto się boi złego wilka ?*

Dzieci odpowiadają:

- *Nikt !*

Zły wilk grozi:

- *jeśli jednak nadejdzie ?*

Dzieci wspólnie odpowiadają:

- *Wtedy nas już tu nie będzie !*

Zły wilk rzuca się na dzieci, które próbują przejść obok niego na przeciwległą stronę pola zabawy. Jeśli złemu wilkowi uda się schwytać jedno z dzieci, staje się ono jego więźniem i pomaga mu schwytać następne dzieci. Kto jako ostatni pozostanie na wolności, ten wygrywa.

Tajemnicze miejsce

Ukrywamy niewielki przedmiot (np. pompon) w dowolnym miejscu naszego pokoju. Wybrana osoba musi zlokalizować położenie pompona. Naprowadzamy ją na trop ukrytego przedmiotu w nietuzinkowy sposób.

Przykład:

Lokujemy naszego pomponika w szafce. Naprowadzamy poszukiwacza „naszego skarbu” w taki oto sposób: *Widziałam małego, włochatego stwora (mowa o pomponie) ukrytego w pewnym miejscu, które miało wrota. Aby dostać się do tego miejsca, trzeba te wrota energicznie otworzyć, pociągając za uchwyty. Nasz włochacz ukrywa się wśród kolorowych rzeczy, posegregowanych i ułożonych w kosteczkę na twardym podłożu w lewym kącie naszego pokoju.* Jeżeli osoba odgadująca nie orientuje się jeszcze, gdzie ukryliśmy nasz „skarb”, to staramy się w niebanalny sposób dalej ją naprowadzać, aż dotrze do celu.

Inny przykład:

Lokujemy naszego włochatego stworka lub inną drobną rzecz za telewizorem. Możemy naprowadzać w ten sposób:

Poszukiwany włochacz ukrywa się za dużym, czarnym pudłem, które to pudło – po naciśnięciu czarodziejskiego guzika – gada non stop. Można jednak tym gadaniem sterować. Nie tylko gadaniem, można sterować też obrazem, który w nim się pojawia. Czy już wiesz, gdzie ukrył się nasz włochacz ?

Znajdź zielone (czerwone, niebieskie, pomarańczowe ...) w swoim otoczeniu.

Zabawa polega na wyszukiwaniu przedmiotów w danym kolorze w swoim otoczeniu.

Taniec liści na wietrze – zabawa ruchowa z kontynuacją opowiadania.

Wyobraź sobie, że pewna wróżka zamieniła Cię w złoty liść klonu. Nagle zerwał się silny wiatr i uniósł Cię wysoko i daleko. Zacząłeś tańczyć, wirować, obracać się wokół własnej osi i w końcu poszybowałeś w dalekie przestworza.

Dokończ swoją opowieść: dokąd trafiłeś, co Cię spotkało, kogo poznałeś, czy powróciłeś w rodzinne strony ?

Zapraszam do wspólnego śpiewania



„ Marzenia się spełniają” (Majka Jeżowska)



O czym marzą dzieci („Radiowe Nutki”)