

10. Propozycje zabaw i aktywizacji

Złości mnie

Każde dziecko wypisuje na kartce papieru litery swojego imienia, jedna pod drugą i szuka dla nich dowolnych wyrazów, nazw zdarzeń, np. na temat tego, co dziecko złości albo raduje, co je charakteryzuje. Zabawę można zmodyfikować i poprosić np. o znalezienie dla każdej litery występującej w imieniu terminów związanych z konkretnym świętem albo wydarzeniami z życia Pana Jezusa itp.

Niedokończone zdanie

- Jestem smutna, gdy...
- Jestem wesoła, gdy...

Wymień rzeczowniki

Jedno dziecko wymienia litery alfabetu. Inne w dowolnym momencie mówi: STOP. Wszyscy zapisują rzeczownik zaczynający się na literę, na której zakończono wyliczanie liter. Mogą to być rzeczowniki ograniczone do jakiejś dziedziny wiedzy, do jakiegoś tematu (warto wykorzystać tę metodę w lekcjach podsumowujących, np. przy katechezach o sakramentach świętych, o zmartwychwstaniu Jezusa).

Gazetowe buzie

Przygotowujemy powycinane z gazety buzie, mające różne wyrazy twarzy.

- Porównujemy widoczne uczucia;
- Omawiamy charakterystyczne cechy (układ brwi, kierunek patrzenia, kształt ust, zmarszczone czoło).

Co by ta osoba mogła powiedzieć?

Wykorzystujemy twarze wycięte z gazety. Łączymy je w pary i układamy dialogi.

Dalszy ciąg

Wycinamy z gazety twarze wesołą, ponurą, smutną, złą. Nauczyciel czyta fragment prozy i zadaje pytania, np.: jaki dalszy ciąg opowiedziałyby twarz wesołą, a jaki smutną?

Opisujemy uczucia

Uczniowie wybierają sobie jakieś uczucie, np. agresję, radość, strach, zadowolenie. Starają się opisać:

- Jaki kolor ma to uczucie?
- Jak pachnie?
- Jak wygląda?
- Jaki ma dźwięk?

Zabawa słowami

Próbujemy ułożyć krótki wiersz opisujący jedno wybrane uczucie. Ważne, by w wierszu zawierało się jakieś słowo. Dzieci odczytują kolejno ułożone przez siebie wiersze. Prace uznane za najciekawsze „wędrują” do kącika literackiego.

Ilustrowanie przysłów, cytatów biblijnych

Uczniowie dzielą się na trzy grupy 3-osobowe i wybierają jedno z przysłów (np. Czego Jaś się nie nauczył, tego Jan nie będzie umiał). Następnie do wybranego przysłowia układają bajkę lub historyjkę. Poczym prezentują swoje prace na forum klasy. Wspólnie dokonuje się wyboru najlepszej historyjki.

Historyjka długa jak imię dziecka

Każde dziecko ma za zadanie utworzyć historyjkę (np. ilustrującą jakiś problem, sytuację rodzinną, szkolną, koleżeńską albo scenę biblijną) składającą się z tylu zdań, ile liter ma imię dziecka. Każde zdanie rozpoczyna się od wyrazu, którego początek stanowi litera imienia (kolejne litery). Istotne jest, aby każde zdanie łączyło się ze sobą i żeby zdania tworzyły logiczną całość. Zachęcamy dzieci, aby historyjki były zabawne i pomysłowe.

Wartościowanie pomysłów

Jesteście na bezludnej wyspie. Macie co jeść i gdzie się schronić, ale macie tylko jeden przedmiot – butelkę. Wymyślcie, jak najwięcej sposobów użycia tej butelki. Uczniowie zachęceni są do tworzenia wielu oryginalnych pomysłów.

Co by był gdyby...? Jak powinno być?

- Gdyby ludzie nie potrafili się śmiać, jaki byłby świat bez śmiechu?
- Jaki powinien być zeszyt ucznia?

Skojarzenia

Co przychodzi wam do głowy, gdy powiem wyraz: radość, smutek...?

Zagraj rolę

Nauczyciel przygotowuje różnego rodzaju teksty. Trzeba je odczytać, naśladując czyjeś głosy, np. mamy, spikera, młodszej siostry (chodzi o sposób wypowiedzi, nie naśladowanie brzmienia głosu).

Kalambury

Dzieci gestem lub mimiką próbują przekazać sobie jakąś informację, inni odgadują.

Skończ wyraz

Rozpoczynający rzuca piłeczkę i wymawia dowolną sylabę. Ten, kto chwycił, musi dokończyć wyraz.

Francuska poczta

Duży karton przechodzi z rąk do rąk. Każda kolejna osoba coś na nim dopisuje. Chodzi o napisanie uprzejmych słów pod adresem kolegów i koleżanek z klasy.

Kaligram

Są to słowa ułożone tak, by przypominały kształt opisywanego przedmiotu.

Imiona

Grupa siedzi w kręgu. Piłka jest przekazywana kolejnym osobom i każdy, kto ją złapie, mówi bardzo wyraźnie swoje imię. Kiedy wszyscy już się przedstawiają, piłka wraca do pierwszej osoby, a ta rzuca ją w kierunku innego uczestnika. Po złapaniu piłki musi on wypowiedzieć imię osoby, od której ją otrzymał. Piłka rzucona jest dalej, a każda osoba łapiąca musi wypowiedzieć imię rzucającego. Jeśli ktoś nie pamięta imienia – pyta i powtarza je kilkakrotnie, zanim rzuci dalej piłkę.

Zdanie

Każdy uczestnik zabawy mówi na głos różne czasowniki, aż powstanie ciąg czterech lub pięciu wyrazów, np. biec – jeść – fruwać – wpaść. W określonym czasie (dwie lub trzy minuty) wszyscy uczestnicy zabawy muszą wymyślić krótką historyjkę, w której pojawią się wszystkie wymienione wyrazy i to we właściwej kolejności. Przykładowo historyjka może brzmieć tak: Kurczak biegł tak szybko, żeby zjeść ziarna, że przefrunął nad płotem i wpadł w piasek. Gdy upłynie czas wyznaczony na wymyślenie historyjki, każdy mówi na głos wymyśloną przez siebie historyjkę. Można nagrodzić 1 pkt osobę, która jako pierwsza wymyśli zakończenie historyjki, a potem podliczyć punkty, żeby wyłonić zwycięzcę.

Dokończ opowiadanie

Jedna osoba zaczyna opowiadać wymyśloną przez siebie historię. Po chwili drugie dziecko musi kontynuować opowiadanie przez kolejną minutę, zaczynając od miejsca, w którym skończyła pierwsza osoba. Każdy ma 1 minutę na swoją opowieść. Może wymyślić dalsze wydarzenia i rozwinąć historię w dowolnym kierunku. Wyniki są zawsze zaskakujące i zabawne.

Metoda „Jaki jest twój zawód”

Jedna osoba wymyśla jakiś zawód, a inni zadają pytania, próbują odgadnąć, jaki to zawód. Osoba odpowiadająca na pytanie może tylko powiedzieć pierwszą i ostatnią literę nazwy. Jeśli wymyśli: pielęgniarka i ktoś zapyta się: Gdzie pracujesz?, musi odpowiedzieć SL

(szpital). Dzieci zadają kolejne pytania, próbując rozszyfrować odpowiedzi, dopóki ktoś nie odgadnie szukanego zawodu.

Wizytówka

Prowadzący wspólnie z dziećmi wyjaśnia znaczenie słowa: „zaleta”. Następnie rozdaje dzieciom kartki, na których są zapisane pionowo drukowanymi literami ich imiona. Uczniowie wpisują poziomo przy literach swojego imienia własne zalety, np.:

uśm I echnięta

W aleczna

d O kładna

odważ N a

z A aradna

Po wykonanym zadaniu dzieci przyczepiają karteczki do ubrania i przedstawiają się pozostałym uczestnikom zabawy.

Taki sam i inny

Dzieci siedzą w kręgu, aby dobrze widzieć resztę grupy. Każde dziecko otrzymuje od nauczyciela polecenie do wykonania, np.:

- Wstań i dotknij dzieci, które mają na sobie coś czerwonego.
- Dotknij każdego, kto tak ja ty nosi okulary.
- Dotknij każdego, kto twoim zdaniem jest bardzo dobry z matematyki.
- Dotknij każdą dziewczynkę.
- Dotknij osoby z jasnymi włosami.
- Dotknij tych, co ładnie rysują.

Masaż pleców

Dzieci siedzą w ławkach. Jedno z dzieci odwraca się plecami, drugie natomiast rysuje na jego plecach ilustrację do rymowanki. Nauczyciel czyta tekst rymowanki, dziecko rysuje:

Pisze pani na maszynie...

...A, B, C, kropka i przecinek.

Nagle przeszło stado koni...

...przeszła pani na szpileczkach

...z gryzącymi piaskami

...płynęła rzeczka

...świeciło słońeczko
...padał deszczyk
...czujesz dreszczyk?

Łańcuch przyjaźni

Dzieci chwytają się za ręce, tworząc długi „łańcuch przyjaźni”. Osoba, która jest na początku łańcucha, wykonuje polecenia podawane przez prowadzącego (np. prowadź łańcuch powoli, prowadź w całkowitej ciszy, prowadź szybko, prowadź skacząc na jednej nodze, prowadź w rytm melodii itp.) Polecenia podawane są szybko, a po chwili następuje zmiana prowadzącego.

Okręt

Uczniowie stoją na środku sali zwróceniem w jednym kierunku. Prowadzący zmienia komendy, np.:

- lewa burta – dzieci biegną na lewą stronę sali;
- prawa burta – dzieci biegną na prawą stronę;
- rufa – dzieci biegną do tyłu sali;
- dziób – dzieci biegną do przodu;
- pokład – dzieci stoją w miejscu, nikt nie może się poruszyć.

Po każdej komendzie odpadają osoby, które najpóźniej ją wykonały lub się pomyliły. Duże tempo zabawy.

Ludzie do ludzi

Dzieci dobierają się parami. Osoba, która nie ma pary, kontroluje wykonanie zabawy i kieruje pracą dzieci, mówiąc np.: nos do nosa, plecy do pleców, ręka do nogi itp. Kiedy powie: ludzie do ludzi, każdy uczeń zmienia swojego partnera. Zmienia się także osoba wydająca polecenia. Osoba, która zostanie bez pary, kontynuuje zabawę.

Ślepcy

Uczniowie siadają w kręgu i każdy otrzymuje numerkę. Ślepcem może być jedna osoba lub może być kilku ślepców. Ślepiec wywołuje dwa dowolne numery. Osoby z tymi numerkami wstają i starają się przejść na drugą stronę kręgu, a wtedy ślepiec próbuje ich dotknąć. Osoba dotknięta staje na miejscu ślepcy i przejmuje jego zadanie. Uczniowie zachowują ten sam numerkę przez cały czas trwania zabawy.

Rzeźby

Uczniowie dobierają się w pary i ustalają, kto będzie osobą A, a kto osobą B. Osoba A stoi spokojnie, a osoba B kształtuje ją tak, jakby była z gliny, robiąc z niej posąg. Następnie rzeźbiarze chodzą po sali i oglądają inne rzeźby. Mogą dokonać poprawek przy dowolnej rzeźbie. Wracają potem do swojej rzeźby i zastanawiają się, czy chcą jeszcze coś poprawić. Nadają rzeźbie imię lub tytuł. Dzielią się swoimi refleksjami na temat wykonywania rzeźby.

Otwarty krąg

Dzieci siadają w kręgu. Każde z nich ma za zadanie dokończyć zdania:

- Najlepsza rzecz, która zdarzyła mi się w tym tygodniu...
- Gdybym był zwierzęciem, to byłbym..., bo...
- Gdybym był owocem, to byłbym..., bo...
- Gdybym był kwiatem, to byłbym..., bo...
- Gdybym był sławną osobą, to byłbym..., bo...
- Chciałbym napisać książkę o...
- Od grupy oczekuję...
- Lubię, gdy...
- Wszyscy ci, którzy...

Dzieci siedzą w kręgu na krzesłach. Jeden uczestnik zabawy jest bez krzesła i staje w środku kręgu. On podaje hasła, np. Wszyscy ci, którzy lubią zupę pomidorową. Wstają wtedy te osoby, które lubią zupę pomidorową i muszą zmienić swoje dotychczasowe miejsca. Osoba wydająca polecenia korzysta z okazji i w trakcie chwilowego zamieszania zajmuje wolne miejsce.

Inne polecenia:

- Wszyscy ci, którzy mają na sobie coś czerwonego;
- Wszyscy ci, którzy lubią cukierki;
- Wszyscy ci, którzy mają siostrę;
- Wszyscy ci, którzy mają długie włosy;
- Wszyscy ci, którzy mają rower.

Walki kogutów

Uczniowie dobierają się parami. Zakładają ręce do tyłu i próbują wytrącić z równowagi swojego partnera. Następnie pary chwytają się pod rękę na haczyk (wolna ręka z tyłu). Skacząc na jednej nodze, walczą z drugą parą. Potem trójki przeciwko trójkom, czwórki przeciwko czwórkom itd., aż dwa rzędy będą się przepychać. Przewodzący przypomina dzieciom o zachowaniu zasad bezpieczeństwa podczas zabawy.

Gra w imiona

Dzieci siadają w kręgu. Pierwsza osoba mówi: Nazywam się... Następna mówi: Nazywam się..., a to jest... (wskazuje swojego poprzednika). Przedstawiają się wszyscy siedzący w kręgu. Przy drugim okrążeniu do imienia można dodać coś charakterystycznego o danej osobie, np. Jestem wesoła Ania, a to jest smutny Miłosz.

Prawidłowa kolejność

Trzeba dysponować kilkoma przedmiotami codziennego użytku. Układa się je jeden obok drugiego, a następnie zakrywa się je czymś, np. ręcznikiem. Na kilka sekund odkrywa się przedmioty i prosi się o zapamiętanie ich prawidłowej kolejności. Ponownie się je zasłania i prosi się dzieci o zapisanie na kartkach porządku, w jakim znajdują się przedmioty. Zabawa służy ćwiczeniu pamięci świeżej.

Odkryj zmianę

Zabawa polega na tym, że dziecko wychodzi z pokoju, a pozostali uczestnicy zmieniają coś w wystroju miejsca, np. przesuwiają doniczki kwiatków, chowają fotografie do szuflady itp. Można dokonać kilku zmian. Dziecko powraca i ma odkryć to, co uległo zmianie. Po odszukaniu wszystkich modyfikacji następuje zmiana ról. Teraz dziecko, które dokonywało zmiany, wychodzi z sali i ono będzie szukało modyfikacji w wystroju miejsca.

Wyliczanki

Gra słowna, która polega na tym, by wymyślić jak najwięcej możliwych rozwiązań i odpowiedzi na pytania, np. Narzędzia pracy

człowieka to... Człowiek może podróżować... Człowiek może mieszkać w... itp.

Wyspa pamięci

Dzieci siadają w kole i wymyślają kolejno, co zabrałyby ze sobą na bezludną wyspę. Każde następne dziecko dokłada swój przedmiot, wymieniając również przedmioty, które wzięłyby ze sobą inni uczestnicy wyprawy, np. Kasia powiedziała, że na bezludną wyspę wzięłaby mapę, a ja – lornetkę. Kolejne dziecko musi powiedzieć: Na bezludną wyspę Kasia zabierze mapę, Piotrek – lornetkę, a ja – koc itd., aż do pierwszej pomyłki, kiedy nie uda się już wymienić wszystkich rzeczy poprawnie.

Skarbnica wiedzy

Zabawa polega na tym, by wymienić jak najwięcej słów spełniających określone wymogi, np. tylko białe rzeczy, tylko to, co fruwa itp.

Kto to taki?

Zabawa rozwija pamięć wzrokową. Polega na tym, że jedno dziecko z grupy ustawia się tyłem do zespołu, a pozostali uczestnicy zabawy opisują wygląd wybranego kolegi siedzącego wśród nich (ustalają między sobą, kogo opisują). Zadaniem dziecka, które nie widzi całej tej sytuacji, jest odgadnięcie, o kogo chodzi, kto jest opisywany. Zabawę można zmodyfikować, zadając odpowiednie pytania, aby dzieci odgadły, że chodzi nam np. o króla, księdza, mamusię, nauczyciela, kogoś chorego itp.

Szczegółowy opis tych i wielu innych metod można znaleźć w publikacji: Zbigniew Barciński (red.), *Vademecum katechety. Metody aktywizujące*, Wydawnictwo M, Kraków 2006.

(W pierwszej części *Vademecum* znajdują się opisy 176 metod aktywizujących. Zawierają one metody dramatyczne, dyskusyjne, twórczego myślenia, plastyczne, pracy z formularzem, z kartami dialogowymi, metodę projektu, utrwalania wiadomości, informacji zwrotnej, metody integracyjne i tworzenia małych grup.)