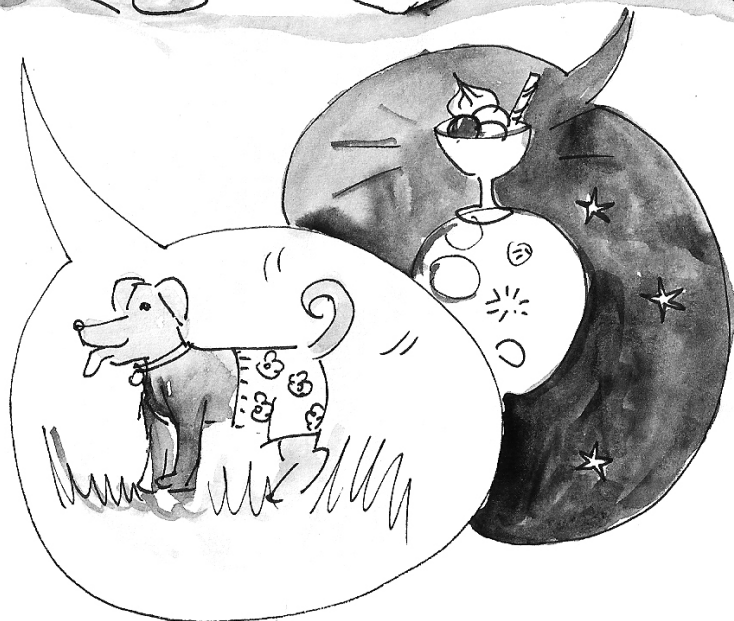




Potrzebne: długopis i kartka na osobę

Uczestnicy, siedząc w kręgu, zapisują na szczycie kartki jedno pytanie. Musi zaczynać się na wszystkich kartkach od tego samego słowa – dyktowanego przez prowadzącego zabawę, np. „kto”, „gdzie”, „kiedy”. Następnie każdy zagina brzeg swojej kartki tak, by nie było widać, co na niej jest napisane. Uczestnicy przekazują kartkę osobie po prawej stronie. Na otrzymanej kartce zapisują odpowiedź na swoje pytanie, zaginają i podają dalej. Prowadzący mówi, od jakiego słowa zaczyna się kolejne pytanie, potem runda trwa od nowa.

Zabawa trwa aż do skończenia się miejsca na kartce. Wtedy zwinięty rulon, trzymany w ręce, każdy przekazuje o kilka miejsc w prawo i z powrotem kilka w lewo. Prowadzący mówi stop, a potem po kolei każdy rozwija swoją kartkę i czyta, co jest na niej napisane.



ZABAWA ROZWIJA UMIEJĘTNOŚCI JĘZYKOWE, INTEGRUJE.



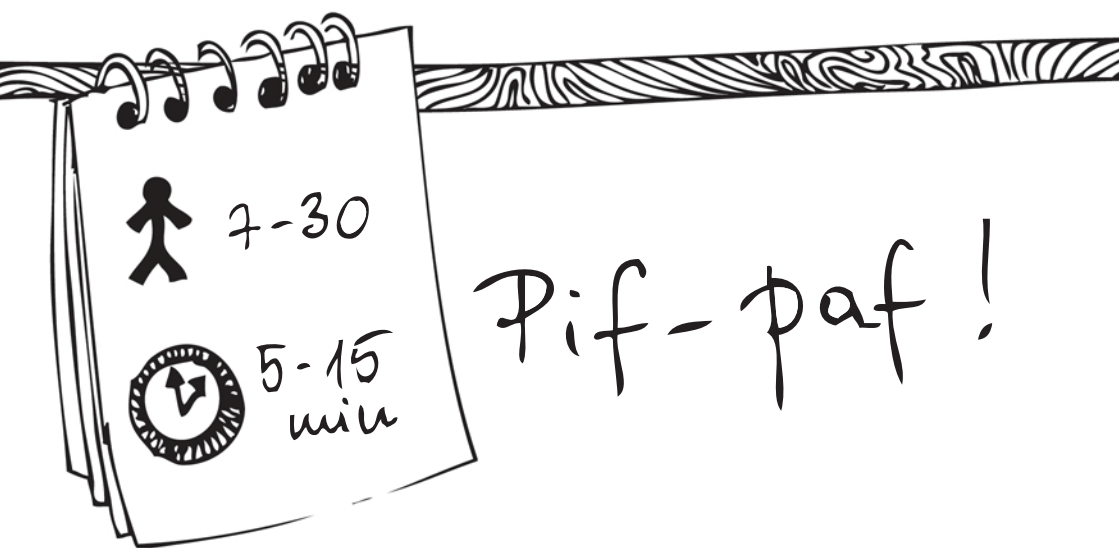
Potrzebne: chustka na oczy

Siedząc w kręgu na krzesłach, wszyscy odliczają. Każdy ma teraz własny numer, jak numer mieszkania. Prowadzący wskazuje jedną osobę, która wchodzi do środka, i zawiązuje jej chustkę na oczach. Następnie mówi hasło „Spółdzielnia mieszkaniowa!”, a wtedy wszyscy zmieniają się miejscami, zachowując swoje numery. Teraz osoba w środku podaje dwa numery. Wywołane numery wstają i starają się bezszelestnie przemknąć koło osoby w środku. Zadaniem tego, kto ma zawiązane oczy, jest złapać jeden z wywołanych numerów. Jeśli się uda, złapana osoba staje pośrodku z zawiązanymi oczami, a poprzedni „łapacz” wraca na krzesło w kręgu.

Jeśli nie uda się nikogo złapać, wszyscy uczestnicy klaszczą jeden raz w momencie, gdy wywołane osoby dotrą do celu, siadając na krzesłach. W ten sposób osoba pośrodku dowiaduje się, że musi wywołać kolejne numery i spróbować jeszcze raz.



GRA ROZWIA ZMYŚŁ SŁUCHU, REFLEKS, UMIEJĘTNOŚĆ
ZAPAMIĘTYWANIA.



Uczestnicy stoją w kręgu, a pośrodku jest prowadzący. Wszyscy są uzbrojonymi kowbojami, trzymają ręce tak złożone, jakby palce tworzyły lufę pistoletu. Gdy prowadzący wskaże na kogoś, mówiąc „PIF!”, dwie osoby po bokach wskazanego strzelają do siebie, mówiąc „PAF!”. Ten, kto był pierwszy, wygrywa, a zastrzelona osoba odpada z kręgu.

Gdy zostaną już tylko dwie osoby, stają plecami do siebie, odchodzą pięć kroków naprzód i zatrzymują się. Kiedy prowadzący powie „PIF!”, szybko odwracają się i ten, kto pierwszy powie „PAF!”, wygrywa.



ZABAWA ROZWIJA REFLEKS, INTEGRUJE.

