

Zabawy z chustą

Pod redakcją Anny Wasilak

KLANZA

2002

SPIS TREŚCI

WSTĘP	5
Rozdział pierwszy WSKAZÓWKI METODYCZNE	7
Rozdział drugi OPIS ZABAW – ALFABETYCZNIE	11
Rozdział trzeci INNE MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA CHUSTY	21
Rozdział czwarty SCENARIUSZE ZABAW FABULARYZOWANYCH	23
Rozdział piąty ZABAWY Z TUNELEM.....	29
BIBLIOGRAFIA	31

Wstęp

Duża, bajecznie kolorowa chusta, przyciąga wzrok, wzbudza zainteresowanie i ciekawość nie tylko dzieci, ale także dorosłych. Ta prosta pomoc dydaktyczna, zwana także spadochronem, od 10 lat jest produkowana i rozprowadzana przez Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA.

Wielu nauczycielom i pedagogom obecnie potrzebne jest „coś”, co przyciągnie wzrok dziecka, zainteresuje je i zachęci do działania w grupie. Chusta jest odpowiedzią na tę potrzebę. Trójkątne, kolorowe kawałki lekkiego, ale mocnego materiału, zszyte na kształt dużego koła o średnicy od 3 do 7 m i obszyte mocną taśmą z uchwytnymi do trzymania, integrują grupę i zachęcają do wspólnych zabaw. Dzięki chuście można lepiej się poznać, sprawdzić wiedzę uczniów albo przeżyć niezwykłą podróż w wyobraźni, gdy staje się ona statkiem lub balonem. Chusta może też być doskonałą dekoracją wykorzystywaną przy okazji organizowania zabaw. Liczba możliwości jej zastosowania jest nieograniczona.

Książka, którą oddajemy w Państwa ręce, jest zbiorem różnorodnych pomysłów do wykorzystania w sali lub w plenerze, podczas pracy z każdą grupą wiekową.

W rozdziale I książki prezentujemy wskazówki metodyczne, dotyczące stosowania zabaw w praktyce, oraz podział zabaw według celów i wymagań. Opis zabaw, ułożony w kolejności alfabetycznej, zawarty

jest w rozdziale II. W rozdziale III opisane są inne możliwości wykorzystania chusty, a w rozdziale IV scenariusze zabaw fabularyzowanych, w których chusta stanowi główny element działań. W V rozdziale opisaliśmy pomysły wykorzystania tunelu.

Wydawnictwo szczególnie dziękuje za udostępnienie materiałów, a tym samym przyczynienie się do powstania niniejszej książki następującym osobom: Lucynie Bzowskiej, Robertowi Domaniowi, Leszkowi Gęcy, Annie Grabek, Barbarze Grzegorzczak, Ewie Hubert, Jolancie Ławniczak, Anicecie Łędze, Ewie Nodze, Monice Ozimek, Ewie Sarzyńskiej, Magdalenie Stręk-Pióro i Izabeli Wójcik za udostępnienie materiałów. Dziękujemy serdecznie Toniemu Wimmerowi za pierwsze impulsy i inspiracje w rozwijaniu pedagogiki zabawy. Składamy podziękowanie prof. dr hab. Marcie Bogdanowicz za recenzję niniejszej książki i cenne wskazówki odnośnie jej treści.

Mamy nadzieję, że zawarte tutaj przykłady różnych zastosowań chusty dadzą Państwu wiele radości i będą inspiracją do tworzenia nowych zabaw.

Wszystkim Czytelnikom życzymy dobrej zabawy i powodzenia!

Anna Wasilak

ROZDZIAŁ PIERWSZY

WSKAZÓWKI METODYCZNE

Prezentowane w książce zabawy łączą wrażenia wzrokowe, dotykowe i ruchu, wprowadzają radosny nastrój i odprężenie. Działania wyzwalają w grupie wiele emocji, zwłaszcza tych pozytywnych, stanowiąc niezaprzeczną wartość. Chusta, szczególnie przy pierwszym z nią spotkaniu, stanowi dla grupy dużą atrakcję (sprawia to jej wygląd). Dlatego wskazane jest, aby uczestnicy mieli możliwość zapoznania się z nią (np. mogli ją pomachać, wejść pod nią), a dopiero potem mogli bawić się według określonych zasad. Dotyczy to szczególnie dzieci. Uczestnicy zawsze powinni mieć możliwość dobrowolnego wzięcia udziału w zabawach. Jest to szczególnie ważne przy zabawach budujących zaufanie w grupie. Prowadzący powinien wiedzieć, czy propozycje te nie powodują lęku i czy są akceptowane przez wszystkich biorących w nich udział.

Do przeprowadzenia zabaw z chustą potrzebne jest duże, wysokie pomieszczenie (najlepiej sala gimnastyczna). Jeśli warunki atmosferyczne są sprzyjające, dobrze jest organizować zabawy w plenerze. Należy wówczas pamiętać o sprawdzeniu i zabezpieczeniu podłoża oraz o tym, że chusta NIE JEST PRZEZNACZONA DO PODNOSZENIA I PODRZUCANIA LUDZI (pomimo swojej wytrzymałości).

Zabawy z chustą mogą spełniać różne cele dydaktyczne, natomiast sam dobór zabaw zależy oczywiście od osoby prowadzącej. Jedno działanie może ćwiczyć różne

umiejętności, np. *Przebieganie pod chustą* jest zabawą ruchową w ganianego, która integruje grupę i ułatwia wzajemne poznanie, ale ćwiczy także rozróżnianie kolorów. Mając określony cel i znając swoją grupę (wiek uczestników, liczbę), prowadzący wybiera odpowiednie przykłady zabaw lub modyfikuje je w zależności od potrzeb.

Indeks zabaw ułatwia korzystanie z książki, wprowadzając podział propozycji według celów. Ponieważ jedna zabawa może służyć różnym celom, niektóre propozycje działań wymienione są w kilku grupach. Dodatkowo wyodrębniono zabawy wymagające określonych warunków potrzebnych do ich przeprowadzenia.

Wyszczególniono następujące grupy zabaw:

- Zabawy ułatwiające wzajemne poznanie i integrację grupy umożliwiają zapamiętanie imion i wymianę podstawowych informacji o sobie;
- Zabawy ćwiczące współdziałanie integrują grupę poprzez dążenie do osiągnięcia wspólnego celu, zachęcają do nawiązania kontaktów i współpracy;
- Zabawy ćwiczące refleks i spostrzegawczość wymagają skupienia uwagi, ćwiczą szybkie reakcje na określony sygnał lub znak;
- Zabawy ćwiczące zwinność i zręczność rozwijają takie cechy charakteru, jak pewność siebie, wiara we własne siły i odwaga;
- Zabawy oparte na zaufaniu do grupy pozwalają doświadczyć „bycia w grupie”;

- Zabawy wprowadzające odprężenie i relaks wywołują dobry nastrój i psychiczne odprężenie;
- Zabawy ćwiczące sprawność manualną rozwijają precyzję ruchów i małą motorykę;
- Zabawy ćwiczące umiejętność rozpoznawania kolorów;
- Zabawy w ganianego wpływają na ogólną motorykę organizmu, ćwiczą szybkość i wytrzymałość;
- Zabawy oparte na zgadywaniu ćwiczą percepcję wzrokową, pamięć i spostrzegawczość;
- Gry uczą zasad i ich przestrzegania;
- Zabawy wymagające dodatkowych rekwizytów rozwijają wyobraźnię, modyfikują i uatrakcyjniają zabawy już istniejące;
- Zabawy przy muzyce.

INDEKS ZABAW

Zabawy ułatwiające wzajemne poznanie i integrację grupy:

1. Kogo brakuje?13
2. Kolorowe wycieczki13
3. Kurtyna14
4. Nurkowanie15
5. Przebieganie pod chustą16

Zabawy ćwiczące współdziałanie:

1. Bieganie z chustą11
2. Bilard11
3. Kolorowa gwiazda13
4. Kwiat lotosu14
5. Namiot15
6. Paczka15
7. Piłka w górę – strzelanie16
8. Składanie18
9. Szklana tafla18
10. Sztorm18
11. Tęczowy kwiat19
12. Zanieś miskę na drugą stronę20
13. Zwijanie chusty20

Zabawy ćwiczące refleks i spostrzegawczość:

1. Czy masz ten kolor?11
2. Kogo brakuje?13
3. Kurtyna14
4. Potwór z Loch Ness16
5. Rekin17
6. Rybak i rybka17
7. Rzeźby17
8. Sałatka owocowa17
9. Sztorm18
10. Szukaj koloru18
11. Tęcza18
12. Uciekaj do domku19
13. Uciekaj, myszko, do dziury19

Zabawy ćwiczące zwinność i zręczność:

1. Kopnij piłkę14
2. Kopuła14
3. Na karuzeli15
4. Naleśnik15
5. Na morzu15
6. Pająk15
7. Przerzuć piłkę17
8. Pułapka17
9. Skoki „naleśnika”18
10. Ścieżka18
11. Tarcza strzelecka18
12. Zbieramy woreczki20
13. Złap piłkę z chusty20
14. Złap przesyłkę20

Zabawy oparte na zaufaniu do grupy:

1. Kogo brakuje? – wersja II13
2. Kwiat lotosu14
3. Meksykańska fala14
4. Mumia14
5. Na karuzeli15
6. Naleśnik15
7. Na meksykańskiej fali15
8. Na morzu15
9. Paczka15
10. Po omacku16
11. Potwór z Loch Ness16

12.
13.
14.
15.
Zab
1
2
3
Zab
1
2
3
4
Zab
wan
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
Zab
1
2
3
4
5
6
Zab
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

i spostrzegaw-

.....	11
.....	13
.....	14
.....	16
.....	17
.....	17
.....	17
.....	17
.....	18
.....	18
.....	18
.....	19
dziury	19

ść i zręczność:

.....	14
.....	14
.....	15
.....	15
.....	15
.....	15
.....	17
.....	17
.....	18
.....	18
.....	18
.....	18
.....	20
.....	20
.....	20

tu do grupy:

.....	13
.....	14
.....	14
.....	14
.....	15
.....	15
.....	15
.....	15
.....	15
.....	15
.....	16
.....	16

12. Pułapka	17
13. Ścieżka – wersja II	18
14. Zalewająca fala	20
15. Zawinięty w chuście	20

Zabawy wprowadzające odprężenie i relaks:

1. Muzyczna chusta	14
2. Na morzu – wersja I	15
3. Wachlowanie	19

Zabawy ćwiczące sprawność manualną:

1. Karuzela	12
2. Kołdra	18
3. Wachlowanie – wersja II	19
4. Zwijanie chusty	20

Zabawy ćwiczące umiejętność rozpoznawania kolorów:

1. Gra w kolory	12
2. Imiona	12
3. Kolorowe przedmioty	13
4. Kolorowe wycieczki	13
5. Pająk	15
6. Przebieganie pod chustą	16
7. Sałatka owocowa	17
8. Stań na kolorze	18
9. Szukaj koloru	18
10. Tęcza	18
11. Worek ze skarbami	19
12. Zgadnij kolor	20

Zabawy w ganianego:

1. Ciuciubabka inaczej	11
2. Deszczowa chmura	11
3. Goniony w kolory	11
4. Przebieganie pod chustą	16
5. Uciekaj do domku	19
6. Zabawa z numerami	19

Zabawy oparte na zgadywaniu:

1. Duchy	11
2. Kogo brakuje?	13
3. Kołdra	13

4. Kto gdzie jest?	14
5. Kurtyna – wersja II	14
6. Pomnik	16
7. Potwór z Loch Ness	16
8. Worek ze skarbami	19
9. Zgadnij kolor	20

Gry:

1. Goniony z butami	12
2. Gra w kolory	12
3. Jedyńki	12
4. Państwa, miasta	15
5. Tarcza strzelecka	18

Zabawy wymagające dodatkowych rekwizytów:

1. Bilard	11
2. Goniony z butami	11
3. Gra w kolory	12
4. Imiona	12
5. Jedyńki	12
6. Kolorowe przedmioty	13
7. Kopnij piłkę	14
8. Meksykańska fala – wersja II	14
9. Pająk	15
10. Państwa i miasta	15
11. Piłka w górę	16
12. Przerzuć piłkę – strzelanie	17
13. Sztorm	18
14. Tarcza strzelecka	18
15. Worek ze skarbami	19
16. Zanieś miskę na drugą stronę	20
17. Zbieramy woreczki	20
18. Zgadnij kolor	20
19. Złap piłkę z chusty	20
20. Złap przesyłkę	20

Zabawy przy muzyce:

1. Czy masz ten kolor?	11
2. Kolorowa karuzela	13
3. Muzyczna chusta	14
4. Stań na kolorze	18
5. Worek ze skarbami	19

ROZDZIAŁ DRUGI

OPIS ZABAW – ALFABETYCZNIE

Opracowano na podstawie materiałów
Roberta Domania, Leszka Gęcy,
Ewy Hubert, Moniki Ozimek,
Ewy Sarzyńskiej, Izabeli Wójcik

BIEGANIE Z CHUSTĄ

Uczestnicy trzymają chustę za uchwyty i biegają po obwodzie koła, na przemian podnoszą ją i opuszczają. Prowadzący zabawę może wydawać komendy np. góra, dół itp.

BILARD

Grupa wachluje chustą, na której jest piłeczka. Ma ona wpaść do otworu znajdującego się na środku chusty.

CIUCIUBABKA INACZEJ

W środku kręgu stoi jedna osoba przykryta chustą – ciuciubabka. Na sygnał prowadzącego wszyscy obracają ciuciubabkę i natychmiast rozbiegają się po całej sali. Ta chwytta uciekających. Jeśli kogoś dotknie, następuje zmiana ról.

Uwaga: Zabawa jest ciekawa nawet wtedy, gdy „ciuciubabka” widzi przez chustę uciekających kolegów.

CZY MASZ TEN KOLOR?

Na podłodze rozłożona jest chusta. Wszyscy stają wokół niej, przypisując się tym samym do jakiegoś koloru (jeśli bawiących się jest więcej niż kolorowych części chusty, dwie a nawet trzy osoby mogą stanąć przy każdej z nich). Dwie, trzy osoby wchodzi na chustę (bez obuwia). Gdy rozlegnie się muzyka, skocznym krokiem przesuwać się w prawo; gdy muzyka cichnie, zatrzymują się, oczywiście na jakimś kolorze. Wówczas u siebie lub u kolegi, przypisanego do tego koloru, muszą wska-

zać coś, co jest w tym samym kolorze, np. część ubrania, przedmiot. Jeśli nie mogą wykonać zadania, wykonują inne, zaproponowane przez kogoś z grupy lub prowadzącego.

Za każdym razem dobrze jest wyrównać chustę.

DESZCZOWA CHMURA

W oznaczonym rogu sali stoi 6 osób trzymających chustę – „deszczową chmurę”. Reszta grupy (w rozsypanie) zajmuje miejsca po przeciwnej stronie. Na sygnał prowadzącego osoby z „deszczową chmurą” biegną w kierunku uciekających kolegów, próbując ich nakryć. Osoby schwytane powiększają „deszczową chmurę”. Po złapaniu wszystkich uciekających grupa zamienia się rolami.

DUCHY

Kilka chętnych osób siada na podłodze, a pozostałe zakrywają je chustą. Następnie osoby te wstają, obracają się kilka razy wokół własnej osi i idą do określonego miejsca: drzwi, przeciwległego rogu sali itp.

GONIONY W KOLORY

wersja I

Na podłodze leży chusta. Wszyscy chodzą dookoła niej (np. w prawo), odliczając, np. do siedmiu. Gdy padnie liczba 7, prowadzący wymienia któryś kolor chusty. Wszystkie osoby, które stoją przy nim, biegną w tę samą stronę (np. w lewo). Po-

zostałe siadają na chuście. Kto pierwszy wróci do koloru, z którego wystartował, prowadzi dalej zabawę.

wersja II

Kładziemy chustę na ziemi. Uczestnicy zabawy siadają twarzami do środka koła naprzeciwko jakiegoś koloru. Prowadzący chodzi po chuście, wypowiadając zaproszenie do „gonionego”:

*Pada deszcz i świeci słońce,
tęcza rośnie już na niebie,
Tysiąc widać już kolorów,
jeden kolor jest dla ciebie.*

Na końcu rymowanki dodaje nazwę koloru, np. niebieski.

Osoby siedzące naprzeciwko tego koloru, wstają i obiegają chustę dwa razy. Kto pierwszy dotrze do swojego miejsca, wchodzi do środka i prowadzi zabawę.

GONIONY Z BUTAMI

Uczestnicy zabawy ustawiają swoje buty (jeden za drugim) na brzegu rozłożonej chusty. Zapamiętują ich położenie. Ktoś z grupy liczy w „myślach” od 1 do... tyłu, ile jest butów. Osoba, której but jest ostatni, mówi *stop*. Liczący podaje głośno liczbę, na której się zatrzymał. Wówczas ta przestawia buty dokoła chusty z końca na początek o tyle miejsc, ile wskazuje głośno wypowiedziana liczba. Na koniec zgaduje imię osoby, której but stoi teraz na początku. Jeżeli nie zgadnie, bierze swój but i ustawia go na końcu kolejki. Wygrywa osoba, której but, jako pierwszy, okrążył chustę.

GRA W KOLORY

Uczestnicy stoją wokół chusty. Kolejno rzucają kostką, której pola odpowiadają kolorom części chusty. Prawo rozpoczęcia gry ma ten, kto wyrzuci ściankę z kolorem czerwonym. Jeśli poda poprawną nazwę koloru, staje na czerwonej części chusty.

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara uczestnicy przesuwają się na pole odpowiadające kolorowi wyrzuczonemu na kostce. Wygrywa ten, kto, jako pierwszy, przejdzie przez wszystkie kolory. Aby bawiący się pamiętali kolory, przez które przeszli, prowadzący przykleja na ich rękach kropki w tych właśnie kolorach.

IMIONA

Uczestnicy siedzą na chuście; rzucają do siebie piłkę, mówiąc swoje imię oraz imię osoby, do której piłka jest rzucona, np.: Ania do Basi, Basia do Tomka itd. Do imienia można dodać nazwę koloru, na którym się siedzi.

JEDYNKI

Uczestnicy siedzą dokoła chusty, trzymając po 3 patyczki tej samej długości.

Rozpoczyna osoba, która – jako pierwsza – wyrzuci jedynekę. Wówczas kładzie patyczek od brzegu chusty w stronę jej środka i ma prawo do drugiego rzutu. Jeżeli tym razem nie wypadnie jedynek, kostkę podaje kolejnej osobie. Ta z kolei rzuca itd. Patyczki dokładane są jeden do drugiego. Jeżeli są już trzy, ostatni wędruje do przodu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy położy swój patyczek w otworze na środku chusty.

W tej zabawie zamiast jedynek możemy wybrać dowolną cyfrę, np. parzystą liczbę oczek. Zamiast patyczków można wykorzystać np. dwa buty, które będą układane na zmianę.

KARUZELA

wersja I

Uczestnicy trzymają za uchwyty naprężoną chustę na wysokości pasa. Śpiewając: *Hej ho, hej ho, do pracy by się szło...*, rytmicznie przekazują sobie chustę w prawą stronę. Zaczynają od bardzo powolnego śpiewania, stopniowo zwiększając tempo. Po pewnym czasie następuje zmiana i chusta wędruje w lewą stronę.

wersja II

Zamiast śpiew zabawy mogą głośno który trzymają w

KOGO BRAK

wersja I

Uczestnicy stoją oczami, trzymając sa. Prowadzący w ich więcej), która stępnie wszyscy o jest pod chustą.

wersja II

Uczestnicy stoją oczami. Prowadz (może być ich w chustę. Tam siada Pozostali dotykają gadnąć, kto jest p go należy ta ręka, Uwaga: W tej z osoby d

wersja III

Uczestnicy st chustę na wysok osoba wchodzi i przykryta. W tym a pozostali zamie noszą chustę znó lan. Osoba siedzą nąć, kogo brakuje

KOLOROWA

Wszyscy leżą zwrócone w kierunku wykonują po – turlamy się w p – trzymamy się z góry, kładziemy nosimy do góry – trzymając się z damy, – trzymając się i wstawiamy, a n

kazówek zegara
na pole odpowia-
nemu na kostce.
erwszy, przejdzie
y bawiący się pa-
e przeszli, prowa-
ch kropki w tych

chuście; rzucają do
ie imię oraz imię
zrucana, np.: Ania
itd. Do imienia
ru, na którym się

ła chusty, trzyma-
długości.
ora – jako pierw-
wczas kładzie pa-
stronę jej środka
rzutu. Jeżeli tym
ka, kostkę podaje
zruca itd. Patycz-
rugiego. Jeżeli są
o przodu. Wygry-
położy swój paty-
chusty.
jedynki możemy
parzystą liczbę
można wykorzy-
ędą układane na

uchwyty naprę-
pasa. Śpiewając:
y się szło..., ryt-
chustę w prawą
dzo powolnego
ekszając tempo.
e zmiana i chus-

wersja II

Zamiast śpiewania piosenki uczestnicy zabawy mogą głośno mówić nazwę koloru, który trzymają w ręce.

KOGO BRAKUJE?

wersja I

Uczestnicy stoją w kręgu z zamkniętymi oczami, trzymając chustę na wysokości pasa. Prowadzący wybiera osobę (może być ich więcej), która wchodzi pod chustę. Następnie wszyscy otwierają oczy i zgadują kto jest pod chustą.

wersja II

Uczestnicy stoją w kręgu z zamkniętymi oczami. Prowadzący wybiera dwie osoby (może być ich więcej), które wchodzi pod chustę. Tam siadają razem, tworząc „bryłę”. Pozostali dotykają „bryłę”, starając się odgadnąć, kto jest pod spodem i gdzie (do kogo należy ta ręka, noga, głowa itd.).

Uwaga: W tej zabawie biorą udział tylko osoby chętne.

wersja III

Uczestnicy stoją w kręgu, trzymając chustę na wysokości ud lub kolan. Jedna osoba wchodzi pod chustę i zostaje nią przykryta. W tym czasie ktoś opuszcza salę, a pozostali zamieniają się miejscami i podnoszą chustę znów na wysokość ud lub kolan. Osoba siedząca pod chustą ma odgadnąć, kogo brakuje.

KOLOROWA GWIAZDA

Wszyscy leżą na chuście (nogi mają zwrócone w kierunku jej środka). Jednocześnie wykonują polecenia:

- turlamy się w prawo dwa razy,
- trzymamy się za ręce i podnosimy je do góry, kładziemy je za głowę i znowu podnosimy do góry,
- trzymając się za ręce, podnosimy się i siadamy,
- trzymając się za ręce, podnosimy się i wstajemy, a następnie kładziemy się,

- trzymając się za ręce, podnosimy nogi do góry (zaczepiając stopy o stopy sąsiadów); siadamy, opuszczając nogi.

KOLOROWA KARUZELA

Uczestnicy zabawy stoją w kole, trzymając chustę. W środku chusty jest umieszczony pacholek ze strzałką. Prowadzący włącza melodię, a grupa porusza się rytmicznie jak karuzela. Kiedy ucichnie muzyka, wszyscy stają nieruchomo. Umieszczona strzałka na pacholku wskaże osobę, która ma wykonać zadanie (wylosowane lub zaproponowane przez prowadzącego), po czym zabawa toczy się dalej.

W innej wersji bierzemy pod uwagę kolor wskazany przez strzałkę. Zadanie wykonują wszystkie osoby, trzymające ten właśnie kolor.

KOLOROWE PRZEDMIOTY

Prowadzący kładzie na chuście rekwizyty w różnych kolorach. Zadanie uczestników polega na zgrupowaniu wszystkich rekwizytów w danym kolorze na takim samym polu chusty, np. czerwony lizak na czerwonym polu. Następnie uczestnicy liczą przedmioty tego samego koloru; porównują ich liczbę.

KOLOROWE WYCIECZKI

Wszyscy siedzą na podłodze, trzymając chustę na wysokości pasa. Prowadzący podaje nazwę koloru, a osoby trzymające ten kolor, zamieniają się miejscami, przechodząc pod chustą. Dla utrudnienia prowadzący może wymienić więcej niż jeden kolor.

KOŁDRA

Uczestnicy siedzą na podłodze dookoła chusty, przykryci nią do pasa. Najpierw związają chustę w rękach, przesuwając się do jej środka. Następnie dowolna osoba przez dziurę na środku pokazuje swoją stopę, a reszta zgaduje, czyją nogę widzi. Potem wszyscy jak najszybciej rozwijają chustę

(cały czas siedząc). Na koniec falują chustą, aby przewietrzyć pościel, i kładą się pod koldrą, aby odpocząć.

KOPNIJ PIŁKĘ

Uczestnicy stoją, trzymając napiętą chustę, pod którą znajduje się piłka. Jedna osoba kopie piłkę, a inna, na wycucie, przyjmuje ją i podaje do następnej. Piłka powinna toczyć się po ziemi.

KOPUŁA

Wszyscy jednocześnie podnoszą chustę wysoko do góry. Kiedy chusta jest w najwyższym punkcie, starają się przebiec pod nią i złapać jej brzeg po przeciwnej stronie.

KTO GDZIE JEST?

wersja I

Kilka leżących osób przykrywamy chustą. Zamieniają się one miejscami. Grupa dotykając ich przez chustę, odgaduje, kto gdzie leży.

wersja II

Osoby pod chustą wydają różne odgłosy. Na ich podstawie grupa rozpoznaje, kto gdzie leży.

KURTYNA

wersja I

Dwie osoby, stojąc na krzesłach, trzymają rozciągniętą chustę. Po obu jej stronach stoją uczestnicy zabawy. Każda grupa wysyła na środek pod chustę jednego przedstawiciela. Na znak prowadzącego chusta opada, a przedstawiciele grup muszą szybko powiedzieć swoje imiona. Ten, który zrobił to wolniej, przechodzi do grupy przeciwnej.

wersja II

Dwie osoby, stojąc na krzesłach, trzymają rozciągniętą chustę. Po obu jej stronach stoją uczestnicy zabawy. Jedna osoba pokazuje zza kurtyny jakąś część ciała, grupa po przeciwnej stronie chusty ma za zadanie zgadnąć, kto to jest. Dla urozmaicenia pro-

wadzący albo grupa przeciwna może sugerować, jaka część ciała ma być pokazana.

Zabawa jest proponowana grupom, które już dość dobrze znają się.

KWIAT LOTOSU

Jedna osoba siedzi na środku chusty z nogami pod brodą, pozostali uczestnicy zabawy trzymają chustę za brzeg. Zwracają się w prawą stronę i idąc powoli, zawijają siedzącego. Gdy jest on zawinięty do wysokości ramion, zatrzymują się i na trzy, cztery równocześnie i szybko wycofują się.

MEKSYKAŃSKA FALA

wersja I

Uczestnicy trzymają chustę. Zadaniem grupy jest uzyskanie efektu meksykańskiej fali (stojący po kolei przysiadają i wstają). Gdy grupa nabierze wprawy, następuje zmiana kierunku.

wersja II

Uczestnicy trzymają chustę, na której znajduje się piłka. Zadaniem grupy jest takie manewrowanie chustą (rytmiczne podnoszenie i opuszczanie jej), aby piłka wędrowała wzdłuż jej brzegu. Gdy grupa nabierze wprawy, następuje zmiana kierunku krążenia piłki. W ten sposób uzyskuje się efekt meksykańskiej fali.

MUMIA

Jedną chętną osobę zawija się w chustę, by widać było tylko jej głowę. Następnie grupa transportuje mumię po podłodze, ciągnąc chustę od strony głowy, a potem nóg.

Prowadzący dba o bezpieczeństwo zawiniętej osoby.

MUZYCZNA CHUSTA

Uczestnicy trzymają rozciągniętą chustę. Grupa porusza się w takt melodii, falując nią.

Prowadzący przygotowuje różne fragmenty muzyczne.

NA KARUZ

wersja I
Chętna osoba reszta kręci ją na stronę. Osoba mać równowag

wersja II

Dwie lub więcej osób, trzymając chustę w

NALEŚNIK

wersja I
Osobę, leżącą w jamy (głowa ma próbuje sama i

wersja II

Zawijamy i

wersja III

Kilka osób : jej brzeg, rozwi
Uwaga: W i
udzi
wad
bezp

NA MEKSY

Uczestnicy
Leży na niej : zwróconymi d kole. Grupa t jej to ułatwić. cą osobę z jed

NAMIOT

Uczestnicy falując nią. G wysoko, robią chustę za swoi dają na jej brz W ten spo rym można za wiedzieć dowi dnia.

NA KARUZELI

wersja I

Chętna osoba siada na środku chusty, a reszta kręci nią, idąc coraz szybciej w jedną stronę. Osoba na środku stara się utrzymać równowagę.

wersja II

Dwie lub trzy chętne osoby stoją na chuście, trzymając się za ręce. Reszta osób kręci chustą w jedną stronę.

NALEŚNIK

wersja I

Osobę, leżącą na brzegu chusty, zawiązujemy (głowa musi pozostać poza chustą). Ta próbuje sama rozwinąć się.

wersja II

Zawijamy równocześnie dwie osoby.

wersja III

Kilka osób staje przy chuście. Ciągnąc za jej brzeg, rozwija zawiniętego, a ten turla się.

Uwaga: W tej zabawie powinny brać udział tylko osoby chętne, a prowadzący powinien zadbać o ich bezpieczeństwo.

NA MEKSYKAŃSKIEJ FALI

Uczestnicy trzymają chustę za brzeg. Leży na niej jedna chętna osoba (nogami zwróconymi do środka chusty) i turla się po kole. Grupa tak podnosi brzeg chusty, aby jej to ułatwić. Innym razem przetacza leżącą osobę z jednej strony chusty na drugą.

NAMIOT

Uczestnicy trzymają chustę jedną ręką, falując nią. Gdy chusta jest maksymalnie wysoko, robią jeden krok do środka, ciągnąc chustę za swoimi plecami. Przykucając, siadają na jej brzegu.

W ten sposób powstaje namiot, w którym można zaśpiewać razem piosenkę, opowiedzieć dowcip lub wrażenia z mijającego dnia.

NA MORZU

wersja I

Na chuście siedzi lub leży jedna osoba (może być ich kilka). Wykonuje gesty naśladujące pływanie. Pozostali wachlują chustą, robiąc małe, średnie, a potem duże fale.

wersja II

Osoby chodzą po chuście. Pozostali wachlują chustą, robiąc małe, średnie a potem duże fale.

NURKOWANIE

Uczestnicy siedzą na podłodze, trzymając chustę pod brodą. Osoby, które porozumieją się wzrokiem, zamieniają się miejscami, przechodząc pod chustą.

PACZKA

wersja I

Trzymając chustę za uchwyty, grupa wchodzi na nią i „pakuje” siebie, łącząc jej brzegi.

wersja II

Jedna lub kilka osób wchodzi na chustę. Pozostali uczestnicy łączą jej brzegi „pakując” stojące osoby.

wersja III

Na chustę wchodzi 3-4 osoby. Pozostali zamykają paczkę, a następnie przesuwiają ją po podłodze. Osoby muszą same wydostać się z niej.

Uwaga: W tej zabawie biorą udział tylko osoby chętne.

PAJĄK

Uczestnicy stoją wokół chusty. Jedna osoba dwukrotnie rzuca kostką z kolorami. Pierwszy rzut wskazuje kolor pola, na którym staje, drugi rzut – pole, na którym kładzie ręce.

PAŃSTWA, MIASTA I...

Gra może mieć charakter indywidualny lub drużynowy. Uczestnicy siedzą dookoła

rozłożonej na ziemi chusty, trzymając 10 takich samych przedmiotów, np.: szyszek, kamiaków, ołówków.

Rozpoczynający zabawę mówi „w myślach” alfabet. Ktoś w pewnym momencie mówi *stop*. Osoba, która mówiła alfabet, wypowiada głośno literę, na której się zatrzymała. Ten, kto powiedział *stop*, w ciągu kilku sekund (można liczyć do pięciu) musi powiedzieć nazwę państwa, zaczynając się na wypowiedzianą głośno literę. Następnie w prawą stronę odlicza tyle kolorów chusty, z ilu liter składa się nazwa państwa. Na ostatnim kolorze kładzie swój przedmiot. Ten, kto siedzi w tym miejscu, w myślach mówi alfabet, a kolejna osoba mówi *stop* itd. Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży swoje przedmioty na wszystkich kolorowych polach chusty. Mniejsze dzieci w myślach liczą powoli do 5 - 10. Po usłyszeniu *stop* głosku ją wypowiedzianą głośno liczbę.

PIŁKA W GÓRĘ – STRZELANIE

Uczestnicy trzymają chustę za uchwyty. Na jej środku leży piłka. Powoli, równocześnie wszyscy podnoszą chustę do góry, po czym energicznie opuszczają ją. Piłka zostaje wystrzelona w górę.

POMNIK

wersja I

Uczestnicy dobierają się w pary. Jedna z nich tworzy pomnik (w tym czasie pozostali odwracają się). Prowadzący przykrywa go chustą. Na znak wszyscy oglądają pomnik (nie dotykając go), po czym tworzą taki sam. Prowadzący odsłania pierwowzór, a wszyscy sprawdzają, która para była najbliższej prawdy. Ona tworzy nowy pomnik.

wersja II

Trzyosobowa grupa chętnych osób wchodzi pod chustę i tworzy pomnik. W tym czasie pozostali odwracają się. Na znak prowadzącego kilka osób-rzeźbiarzy bada pomnik dotykaniem, a następnie stara się w trzyosobowej grupie odtworzyć go.

Prowadzący odsłania pomnik, wszyscy sprawdzają podobieństwo kopii do oryginału. Następuje zmiana ról, aby każdy mógł spróbować swoich sił jako rzeźbiarz.

PO OMACKU

Uczestnicy zabawy siedzą dookoła rozłożonej na podłodze chusty. Jedna osoba wchodzi na chustę. Z zamkniętymi oczami idzie po niej (pomaga jej prowadzący). Następnie określa, ile jeszcze chce zrobić kroków i na jaki w związku z tym trafi kolor. Jeżeli po przejściu wymienionej liczby kroków znajdzie się na przewidywanym przez siebie kolorze, zostaje w środku i prowadzi zabawę dalej. Jeżeli nie, siada w kręgu, a prowadzący wybiera nową osobę.

POTWÓR Z LOCH-NESS

wersja I

Uczestnicy siedzą dookoła chusty, trzymając ją na wysokości brody. Pod nią znajduje się jedna osoba – *potwór*. Gdy wszyscy zamkną oczy, *potwór* wciąga kogoś pod chustę. Grupa otwiera oczy i zgaduje, kto zniknął. Kto zgadnie, wchodzi w rolę *potwora*.

Uwaga: Osoby siedzące dookoła chusty, powinny zmieniać miejsca. W zabawie biorą udział tylko chętni.

wersja II

Każda osoba wciągnięta pod chustę wchodzi w rolę *potwora*.

wersja III

Potwór wciąga pod chustę więcej niż jedną osobę.

PRZEBIEGANIE POD CHUSTĄ

wersja I

Uczestnicy podnoszą i opuszczają chustę, trzymając ją za uchwyty. Prowadzący mówi, kto ma zmienić miejsce, np.: *Przebiegają ci, którzy mają niebieskie oczy. Przebiegają osoby, które mają siostrę. Przebiegają osoby, które lubią zimę.* Gdy chusta jest maksymalnie w górze, osoby te przebie-

gają pod nią. Następnie każdy z uczestników może podać kategorię osób, które mają przebiec pod chustą.

wersja II

Trzymający chustę przypisani są do różnych kolorów. Tym razem przebiegają pod nią ci, którzy usłyszą swój kolor. Oczywiście, zmiana miejsca najczęściej powoduje zmianę koloru.

PRZERZUĆ PIŁKĘ

Uczestnicy trzymają chustę. Na niej znajduje się piłka. Zadaniem bawiących się jest przerzucenie jej na stronę przeciwną, aby spadła poza chustę. Stojący po drugiej stronie starają się nie dopuścić do tego i próbują przerzucić piłkę na drugą stronę.

Uwaga: W tej zabawie można na początku podzielić uczestników na dwie przeciwne grupy, ale ciekawsza jest sytuacja, kiedy nie ma wyraźnego podziału.

PUŁAPKA

Część osób kładzie się pod chustą. Reszta wachluje chustą, po chwili kładzie ją na leżących i przytrzymuje jej brzegi (lub na nich siada). Osoby znajdujące się pod chustą, starają się wydostać na zewnątrz.

Uwaga: Zabawa przeznaczona tylko dla osób chętnych.

REKIN

wersja I

Uczestnicy siedzą w kręgu, trzymając chustę na wysokości barków. Są oni turystami kąpiącymi się w morzu. Pod chustą jest jedna osoba – *rekin*, który poluje na turystów, wciągając ich do wody (pod chustę).

Rekin stara się wciągnąć jak najwięcej osób; w wodzie zamieniają się one w *rekiny*. Na koniec wszyscy stają się *rekinami*.

wersja II

Wybieramy *ratownika* (może być ich dwóch), który chodzi dookoła chusty –

ochrania kąpiących się. Chwytana ofiara krzyczy, wołając go.

wersja III

Za plecami każdego turysty stoi *ratownik*, chroniąc go, a w wodzie pływa więcej niż jeden *rekin*.

Uwaga: Ratownik łapie ofiarę za ręce lub pod pachy, a rekin nigdy nie ciągnie „na siłę” – po wyczuciu oporu porzuca ofiarę. Przed zabawą należy też sprawdzić podłoże i bardzo dokładnie określić zasady postępowania rekina, pływających i ratowników. W zabawie tej biorą udział tylko chętni.

RYBAK I RYBKA

Uczestnicy stoją w kręgu, trzymając brzeg chusty. Wybieramy dwie osoby, które przyjmują role *rybaka* i *rybki*. *Rybak* wchodzi na chustę i stara się złapać pływającą w wodzie (pod chustą) *rybkę*. Bawiący się falują chustą, utrudniając w ten sposób zadanie *rybakowi*. Gdy ten złapie *rybkę*, następuje zmiana par.

RZEŻBY

Dwie osoby, stojąc na krzesłach, trzymają złożoną na pół chustę – *kurtynę*. Uczestnicy tworzą pary: jedna osoba jest *rzeźbą*, druga – *rzeźbiarzem*. *Rzeźby* i *rzeźbiarze* nie widzą siebie – dzieli ich *kurtyna*. Na znak prowadzącego *kurtyna* zostaje opuszczona, a *rzeźbiarze* przez chwilę przyglądają się *rzeźbom*. Gdy *kurtyna* zostaje podniesiona, *rzeźbiarze* starają się odtworzyć widzianą *rzeźbę*. Później *kurtyna* opada; sprawdzamy, komu udało się to najdokładniej.

SALATKA OWOCOWA

Uczestnicy trzymają chustę za uchwyty. Podzieleni są na 4-5 rodzajów owoców, np. gruszki, śliwki, jabłka, wiśnie i banany. Prowadzący stoi z boku. Grupa wachluje chustą. Gdy jest ona wysoko, prowadzący wymienia nazwy dwóch owoców, a osoby należące do tych rodzajów, przebiegają pod chustą, za-

mieniając się miejscami (łapią inne uchwyty). Na hasło „sałatka owocowa” wszyscy zmieniają miejsce, a prowadzący włącza się do zabawy. Kto nie znajdzie wolnego uchwytu, zostaje nowym prowadzącym.

Zamiast owoców mogą być np. kolory.

SKŁADANIE

Zadanie grupy polega na złożeniu chusty w określony kształt (np.: w kostkę, trójkąt, rulon, w prostokąt) lub w inny wymyślony sposób, np. tak, by widoczny był tylko jeden kolor, tylko jeden klin materiału, by widoczne były dwa, trzy, a nawet cztery kliny materiału w danym kolorze, przylegające do siebie. Sposób wykonania zadania zależy od pomysłowości grupy.

SKOKI „NALEŚNIKA”

Uczestnicy tworzą rząd. Pierwsza osoba w rzędzie jest zawinięta w chustę tak, że może jedynie skakać obunóż. Na sygnał prowadzącego skacze do linii mety (20 kroków od linii startu), a następnie uwalnia się i biegiem wraca na start, przynosząc chustę ze sobą. Grupa zawija w nią kolejną osobę i zabawa toczy się dalej.

Uwaga: Prowadzący powinien zadbać o bezpieczeństwo osoby zawiniętej w chustę.

STAŃ NA KOLORZE

Uczestnicy tańczą w rytm muzyki wokół chusty. Gdy muzyka milknie, stają na kolorze podanym przez prowadzącego.

SZKLANA TAFLA

Uczestnicy biorą leżącą na podłodze chustę za brzeg i przenoszą ją w inne miejsce, jakby była szklaną taflą. Chusta musi być cały czas naprężona.

SZTORM

wersja I

Na chustę wrzucamy lekkie przedmioty (piłeczki, pluszowe zabawki). Podczas wachlowania nie mogą one spaść z chusty.

wersja II

Dzielimy wszystkich na dwie grupy. Zadaniem jednej z nich jest takie wachlowanie chustą, by zabawki z niej spadły; druga grupa przeciwdziała temu.

SZUKAJ KOLORU

Uczestnicy chodzą po chuście rozłożonej na podłodze. Prowadzący wydaje polecenia, np.: *Stoimy na zielonej trawie. Kąpiemy się w niebieskiej wodzie. Jesteśmy na łacie pełnej maków.* Słyszac je, grupa staje jak najszybciej na określonych kolorach. Co jeszcze może być w danym kolorze? Uczestnicy podają własne propozycje.

ŚCIEŻKA

wersja I

Zrolowaną chustę kładziemy prosto lub zygzakiem na podłodze. Uczestnicy chodzą po niej jak po równoważni, starając się nie stanąć na podłodze.

wersja II

Uczestnicy chodzą z zamkniętymi oczami: sami lub prowadzeni przez drugą osobę.

TARCZA STRZELECKA

wersja I

Rozłożoną chustę kładziemy na podłodze. Jest ona tarczą strzelecką, na której poszczególne kolory oznaczają określoną liczbę punktów, np. czerwony – 10, zielony – 8, niebieski – 6, pomarańczowy – 4, żółty – 2. Uczestnicy stoją w odległości np. 10 m od chusty i rzucają w jej kierunku piłeczką.

wersja II

Uczestnicy gry stoją tyłem do chusty, np. w odległości 5 m, i rzucają piłeczkę górą lub dołem, stojąc w rozkroku (piłkę można też turlać).

TĘCZA

Uczestnicy trzymają chustę za uchwyty. Liczą do trzech, podnosząc ją coraz wyżej.

Na trzy prowadzący się na chustę naprzeciwko pod chustą na d sam. Gdy prowadzi, wszyscy zmi

Kolorom mo lub zjawiska w z zowanego zagadu – wiosna, lato, j – mama, tata, si – honda, fiat, chody, – choinka, bom – święta.

TĘCZOWY I

Na środku d na osoba. Unosi lekko powyżej i luźno chustę za w jedną stronę, ją już połowę tyłem do środka nakrywają się, do przodu. Nas śpiewając znaną cześnie „ukłony- żenie kwiatka r płatki.

UCIEKAJ D

Połowa uc napiętą chustę, Pozostali – ku po całej sali. Je szarfą, jest lisen gwizdek) wszy swobodnie po sa (dwa długie g przed lisem do chronić. Złapan lecenia lisa, np. skocz 5 razy na

Na trzy prowadzący wymienia kolor znajdujący się na chustce. Osoby, które znajdują się naprzeciwko niego, szybko przebiegają pod chustą na drugą stronę i chwytają taki sam. Gdy prowadzący na trzy krzyknie *tęcza*, wszyscy zmieniają miejsce.

Kolorom można przypisać przedmioty lub zjawiska w zależności od potrzeb i realizowanego zagadnienia, np.:

- wiosna, lato, jesień, zima – pory roku,
- mama, tata, siostra, babcia – rodzina,
- honda, fiat, skoda, polonez – samochody,
- choinka, bombki, łańcuch, gwiazdka – święta.

TĘCZOWY KWIAT

Na środku chusty siedzi na piętach jedna osoba. Unosi wyprostowane ręce nieco lekko powyżej ramion. Pozostali trzymają luźno chustę za uchwyty i poruszając się w jedną stronę, owijają ją. Gdy wykorzystają już połowę chusty, siadają na piętach tyłem do środka koła, pozostałą jej częścią nakrywają się, wykonując przy tym skłon do przodu. Następnie wszyscy razem, np. śpiewając znaną piosenkę, wykonują jednocześnie „ukłony-skłony”, które dają wyobrażenie kwiatka rozwijającego i zwijającego płatki.

UCIEKAJ DO DOMKU

Połowa uczestników zabawy trzyma napiętą chustę, tworząc ruchomy domek. Pozostali – *kurczaki* stoją w rozsypce po całej sali. Jedna osoba, oznaczona np. szarfą, jest *lisem*. Na sygnał (jeden krótki gwizdek) wszystkie *kurczaczki* biegają swobodnie po sali. Słyszac ponowny sygnał (dwa długie gwizdki), uciekają szybko przed *lisem* do domku, który próbuje je chronić. Złapane *kurczaczki* wykonują polecenia *lisa*, np. zrób 10 przysiadów, podskocz 5 razy na lewej nodze.

UCIEKAJ, MYSZKO, DO DZIURY

Grupa trzyma chustę. Dwie osoby wchodzi w role: *myszki*, siedzącej pod chustą, i *kota* będącego poza jej obrębem. Zadaniem *kota* jest złapanie *myszki*. W ucieczce pomagają jej uczestnicy trzymający chustę: obniżają, podnoszą ją, aby utrudnić *kotkowi* złapanie *myszki*.

WACHLOWANIE

wersja I

Kilka osób leży na podłodze pod chustą. Reszta osób fałuje nad nimi chustą, robiąc małe, duże, ogromne fale.

wersja II

Grupa trzymająca chustę, podaje ją sobie w prawą lub lewą stronę, delikatnie fałując nią.

wersja III

Grupa wachluje chustą bardzo wysoko, a następnie coraz niżej. Na koniec kładzie ją na leżących lub pozwala, by chusta wolno na nich opadła.

wersja IV

Osoby leżące rękami i nogami odbijają opadającą chustę. Następnie starają się utrzymać ją w górze.

WOREK ZE SKARBAMI

Uczestnicy siedzą wokół chusty lub na niej. W worku znajdują się rekwizyty w kolorach odpowiadających kolorom chusty. Uczestnicy podają go sobie w rytm muzyki. Gdy muzyka milknie, zadaniem osoby, która trzyma worek, jest wyciągnięcie rekwizytu, podanie jego nazwy, koloru, zastosowania i położenie go na polu chusty w tym kolorze.

ZABAWA Z NUMERAMI

Uczestnicy zabawy trzymają chustę za uchwyty. Odliczają do czterech (każdy zapamiętuje swój numer). Na sygnał prowa-

dającego grupa porusza się krokiem do-
stawnym w lewo. Następnie prowadzący
wywołuje numerki od 1 do 4. Osoby nim
oznaczone puszczają chustę i obiegają krą-
żących, ale w kierunku przeciwnym – w pra-
wo, próbując jak najszybciej stanąć na swoje
miejsce. Wygrywa ten, kto zrobi to pierwszy.

ZALEWAJĄCA FALA

Dwoje lub troje osób siedzi na skraju
chusty. Reszta trzyma chustę z dwóch stron,
wachluje nią, imitując małe fale. Po chwili
biegnie w stronę siedzących. Nakrywa ich
chustą (jest to duża fala, która zalała siedzą-
cych na plaży). Plaźowicze starają się wydo-
stać z wody – chusty.

ZANIEŚ MISKĘ NA DRUGĄ STRONĘ

Uczestnicy trzymają naprężoną chustę.
Na niej stoi miska z wodą. Zadanie grupy
polega na przeniesieniu chusty na wcześniej
wyznaczone miejsce. Dodatkowym zada-
niem może być położenie jej na podłodze.

ZAWINIĘTY W CHUŚCIE

Chętną osobę zawijamy w chustę.
Dwóch – trzech kolegów toczy ją w okre-
ślone miejsce (wskazane jest, by odbywało
się to np. na materacach gimnastycznych).
Osobę rozwijamy z chusty, a ona wskazuje,
kto pomagał jej się toczyć.

ZBIERAMY WORECZKI

Uczestnicy trzymają chustę za uchwyty.
W odległości dwóch kroków za każdym
z nich znajduje się woreczek. Na sygnał pro-
wadzącego każdy ciągnie chustę w swoją
stronę, starając się go podnieść. Wygrywa
osoba, która zrobi to najszybciej.

ZGADNIJ KOLOR

Uczestnicy stoją wokół chusty. Jedna
osoba, odwrócona do niej tyłem, rzuca za
siebie woreczek. Następnie staje przodem
do chusty i podaje nazwę koloru pola, na
którym leży jej woreczek.

ZŁAP PIŁKĘ Z CHUSTY

Uczestnicy trzymają chustę, a dwie oso-
by znajdują się poza nią.

Prowadzący wrzuca na środek chusty
piłkę. Zadaniem trzymających chustę jest
wysokie podrzucanie jej do góry tak, aby
stojący poza kołem mogli ją złapać. Zabawę
można przekształcić w grę, jeśli określimy
czas, w jakim osoby poza chustą mają złapać
piłkę.

ZŁAP PRZESYŁKĘ

Grupa tworzy koło, trzymając chustę,
na której położona jest piłka. Wyznaczona
osoba zajmuje miejsce pod chustą, wyciąga-
jąc ręce przez jej otwór.

Zadaniem bawiących się jest tak popro-
wadzić piłkę, aby trafiła ona do osoby pod
chustą. Zabawa może przerodzić się w grę,
jeżeli zadanie będziemy wykonywać na czas
i zmieniać osoby pod chustą, np. kto więcej
razy w czasie 1 minuty chwyci i odrzuci pił-
kę na chustę.

ZWIJANIE CHUSTY

Zadaniem kilkusobowej grupy jest
zrobienie z chusty jak najmniejszej paczki
(lub jak najmniejszego rulonu). Uczestni-
cy działania zajmują miejsca wokół chusty,
by każdy miał trochę swobody. Jej zwi-
janie powinno odbywać się powoli i do-
kładnie.

1. Zabawy z chu-
i pozwalają realiz-
Poniżej przedstaw-
zabaw, opisanych
rym można ćwic-
i sprawdzać wiedz-

- Przebieganie po przyklejone wizytowane przez 11 pod chustą zgot Następnie nau- ność wykonania
- Ćwiczenie dz gają dzieci z liczbami p szymi od 10
- Ćwiczenie a zów: przeb na wizytów dwuznak. 1 wymieniają
- Ćwiczenie s1 nauczyciel v ścią ortog a dzieci m trudnością,
- Ćwiczenie tec zdań: dziec tówkach w sześcioliterc liczbę liter v wizytówkę: gają. Następy i układają

ROZDZIAŁ TRZECI

INNE MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA CHUSTY

*Opracowano na podstawie materiałów
Lucyny Bzowskiej, Roberta Domania,
Barbary Grzegorzczak, Moniki Ozimek*

1. Zabawy z chustą uatrakcyjniają zajęcia i pozwalają realizować różne cele edukacji. Poniżej przedstawiamy modyfikację dwóch zabaw, opisanych w rozdziale I, dzięki którym można ćwiczyć różne umiejętności i sprawdzać wiedzę uczniów.

- Przebieganie pod chustą – dzieci mają przyklejone wizytówki, wcześniej przygotowane przez nauczyciela, i przebiegają pod chustą zgodnie z jego poleceniem. Następnie nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.
 - **Ćwiczenie działań na liczbach:** przebiegają dzieci, które mają wizytówki z liczbami parzystymi, liczbami mniejszymi od 10 lub sumą liczb 5 i 7.
 - **Ćwiczenie analizy słuchowej wyrazów:** przebiegają dzieci, które mają na wizytówkach, np. spółgłoskę, dwuznak. Dzieci, które przebiegły, wymieniają wyraz z daną głoską.
 - **Ćwiczenie sprawności ortograficznej:** nauczyciel wymienia wyraz z trudnością ortograficzną, np. „tchórz”, a dzieci mające wizytówki z daną trudnością, przebiegają pod chustą.
 - **Ćwiczenie techniki czytania i układania zdań:** dzieci mają napisane na wizytówkach wyrazy, np. cztero-, pięcio-, sześcioliterowe. Nauczyciel wymienia liczbę liter w wyrazie, a dzieci, mające wizytówkę z takim wyrazem, przebiegają. Następnie dzieci odczytują wyrazy i układają z nimi zdania.

• Kurtyna – po dwóch stronach rozciągniętej chusty stoją dwie grupy z kartkami, na których wypisane są różne zadania. Do chusty podchodzą przedstawiciele grup z wybraną kartką i na znak nauczyciela, gdy chusta opadnie, mają jak najszybciej wykonać zadanie napisane na kartce kolegi. Następnie nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania.

- **Ćwiczenie rachunku pamięciowego:** na kartkach napisane są przykłady działań z wprowadzonego zakresu liczbowego, np. $5 + 7$, $8 + 6$.
- **Ćwiczenie rozpoznawania liczb:** na kartkach napisane są liczby parzyste i nieparzyste.
- **Ćwiczenie rozpoznawania liter:** na kartkach napisane są samogłoski i spółgłoski.
- **Ćwiczenie sprawności ortograficznej:** na kartkach napisane są wyrazy zawierające trudności ortograficzne, np. „g...ra”.
- **Ćwiczenie techniki czytania:** na kartkach napisane są wyrazy np. cztero-, pięcio-, sześcioliterowe.

2. Chusta zawieszona na ścianie może być wykorzystana jako rekwizyt służący omawianiu różnych treści. Na przykład na zajęciach przyrodniczych może obrazować kulę ziemską, gdzie każdy jej kolor stanowi określony element środowiska naturalnego:

niebieski – środowisko wodne (oceany, mo-

rza, jeziora, rzeki), niebo, Australia i Oceania, Antarktyda;

żółty – środowisko lądowe, słońce, ziemia, góry, Azja, Afryka;

zielony – powietrze, lasy, łąki, parki, rośliny, Ameryka Północna i Południowa;

czerwony – środowisko istot żywych (ludzi i zwierząt), różne żywioty, Europa.

Poprzez takie działanie uczniowie utrwalają podstawowe pojęcia przyrodnicze, rozwijają wyobraźnię, słownictwo, kreatywność wypowiedzi, szybkość skojarzeń.

3. Przy pomocy chusty można wywołać podczas zajęć odpowiedni nastrój, np. zimą zaproponować dzieciom przeżycie zamieci śnieżnej. W tym celu przygotowujemy dużą ilość gazet, które drzemy na kawałeczki. Dzielimy dzieci na dwie grupy: jedna trzyma chustę, na której są podarte gazety, druga – wchodzi pod chustę. Nauczyciel opowiada o zamieci, a dzieci ruszają chustą zgodnie z jego instrukcją. Fruwające kawałki gazet dają efekt zamieci śnieżnej.

4. Chusta może stać się dowolnym środkiem lokomocji, np. balonem, którym wyruszamy w nieznaną. Grupa podnosi chustę (balon) z ziemi i wachluje nią (napelnia balon ciepłym powietrzem). Ponieważ balon podczas lotu musi być równo obciążony, proponujemy grupie zamienianie się miejscami (zob. zabawa *Przebieganie pod chustą* str. 16). Rozpoczynamy podróż. Bawiący się trzymają chustę. Stoją blisko siebie, więc swobodnie opada ona na podłogę. Powoli oddalając się od siebie (tym samym rozciągają chustę), wachlują chustą, mówiąc wierszyk: *Baloniku mój malutki, rośnij duży okrągłutki. Balon rośnie, że aż strach, przebrał miarę, no i trach.* Przy słowach *przebrał miarę* wyrzucają chustę do góry, przykucają (lądują w nieznaną krainie), a ona opada na podłogę.

5. Wykorzystując chustę, możemy po zajęciach uzyskać od grupy informację zwrotną. Chustę rozkładamy na podłodze, uczestnicy podchodzą kolejno do niej, odwracają się tyłem i rzucają woreczek, by upadł on na chustę. Następnie odpowiadają na pytanie umieszczone na polu (tym, na które upadł woreczek).

6. Nawet grupy, które często korzystają z chusty, można wprowadzić w zdumienie. Na balu można wykorzystać ją do „tęczowego deszczu”. W chuście, podwieszanej pod sufitem sali, umieszczone są balony. W pewnym momencie uczestnicy balu odliczają do dziesięciu, prosząc o „tęczowy deszcz”. Na sygnał sznurki, podtrzymujące chustę, zostają odcięte – na dzieci spada tęczowy deszcz balonów. Jest to bardzo efektowne.

7. Chustę można także wykorzystać przy organizacji różnego rodzaju uroczystości, spotkań czy akademii. Można ją zawiesić pod sufitem lub na ścianie jako element scenografii. W zależności od okazji można ją (lub chusty) w różny sposób modelować, upinać, by efekt wizualny był za każdym razem inny i pasował do sytuacji. Tak przygotowana dekoracja stanowi efektowne tło do zdjęć.

- Dekoracja stołu na uroczystość: chusta może służyć jako obrus, na którym stoją kwiaty, różnego rodzaju przedmioty do oglądania, a nawet talerze ze słodyczami i napoje do picia; leżą prace dzieci czy też kroniki.
- Scena do występów: rozłożona na podłodze chusta może stanowić swoistą scenę do występów. Ważne, aby była przytwierdzona do podłoża, np. taśmą klejącą.

Scenariusz a
we Polsko – nie
1999, Radziejow

Uczestnicy t
ści pasa i fal
wyobraża morza

1. Prowadzący
(statek) z pi
ku. Opowia
samotnie w
sztormu stal
ła się, a r
– uczestnicy
wyrzucając
ratunek wy
dający kładz
znacznie wi
w środku). I
kończy się:
długo mane
(rybak) znaj
pudełku.
Prowadzący
to, co się dzi

ROZDZIAŁ CZWARTY

SCENARIUSZE ZABAW FABULARYZOWANYCH

NA MORZU

Scenariusz opracowano na podstawie materiałów Ewy Sarzyńskiej (materiały szkoleniowe Polsko – niemieckiej Letniej Szkoły Animatorów: Animacja Kulturalna, 5 – 11 lipca 1999, Radziejowice).

Uczestnicy trzymają chustę na wysokości pasa i falują nią. Jej powierzchnia wyobraża morze.

1. Prowadzący kładzie na chuście pudełko (statek) z piłeczką (rybakiem) w środku. Opowiada historię o rybaku, który samotnie wypływa w morze. Podczas sztormu statek niebezpiecznie przechyliła się, a rybak wypada za burtę – uczestnicy energicznie falują chustą, wyrzucając piłeczkę z pudełka. Na ratunek wypływa żona rybaka (prowadzący kładzie na chuście drugie, ale znacznie większe pudełko z piłeczką w środku). Przygoda na morzu musi zakończyć się szczęśliwie – uczestnicy tak długo manewrują chustą, aż piłeczka (rybak) znajdzie się także w większym pudełku.

Prowadzący musi bacznie obserwować to, co się dzieje na chuście, i swoją opo-

wieść dostosowywać do wydarzeń. Na przykład podczas sztormu także żona rybaka może znaleźć się za burtą.

2. Prowadzący kładzie na chuście paski w dwóch kolorach (np. czerwony i biały) i piłeczkę. Są to dwa węże: dobry (pasek czerwony) i zły (pasek biały) oraz morskie stworzonko (piłeczka). Grupa tak faluje chustą, aby biały wąż nie zjadł czerwonego i stworzonka – próbuje wrzucić biały pasek do dziury. Oczywiście ani czerwony wąż, ani morskie stworzonko nie mogą też tam wpaść.
3. Każdy z uczestników ma jakiś drobny przedmiot. Prowadzący wrzuca swój na chustę i zaczyna opowieść, mówiąc, np.: *Pewnego dnia wypłynąłem w morze. Był upalny dzień.* Każdy uczestnik po kolei wrzuca swój przedmiot, podejmując historię. W drugiej rundzie opowieść kontynuują tylko te osoby, których przedmiot nie spadł z chusty.

CYRK W MIEŚCIE

Scenariusz opracowano na podstawie materiałów Anny Grabek (z warsztatów pedagogiki zabawy w Drübbreherholz).

Parada artystów i zwierząt (muzyka cyrkowa).

Do miasta przybywa sławny cyrk „ARTYSTYK”. Rozpoczyna się wielkie przedstawienie. Artyści – uczestnicy zabawy wychodzą na arenę, trzymając jedną ręką chustę. Biegają po kole, pozdrawiając publiczność.

Gdy muzyka cichnie, dyrektor cyrku przedstawia program:

- Akrobaci: grupa pokazując mięśnie, wypinając klatkę piersiową, biegnie po kole, trzymając chustę.
- Tancerze na linie: grupa chodzi na palcach z wyciągniętymi ramionami, trzymając naprężoną chustę.
- Tresura małp: uczestnicy skaczą, pokazując figle, czochrają swoje głowy, głowy sąsiadów przed sobą, łapią „małpę” przed sobą.
- Tresura słoni: uczestnicy ze swych rąk wykonują „trąby” i trzymają nimi chustę; ciężko stąpają po arenie.

Budowa namiotu

Wszyscy uczestnicy zabawy zostali zaproszeni na przedstawienie. Na znak prowadzącego głośno liczą do trzech. Na trzy wysoko podnoszą chustę, idąc krok do przodu (czynność tę powtarzają jeszcze 2 razy). Podczas ostatniego wyrzutu wchodzi pod chustę, siadając na jej brzegu. Namiot cyrkowy jest zbudowany, brakuje tylko masztu. Prowadzący wybiera jedną osobę, która staje pośrodku chusty, mocno opierając się na nogach (można dokonać kilku zmian, wybierając najbardziej stabilny maszt).

Nieprzyjazny wiatr

Uczestnicy siedzą w namiocie. Dyrektor cyrku zapowiada zbliżanie się silnego wiatru. Grupa opierając się o ściany chusty, wykonuje plecami koliste ruchy. Maszt namiotu cyrkowego zaczyna się chwiać. Jeśli

osoba w środku (maszt) przewróci się lub wykona wykrok do przodu, w bok, prowadzący wymienia maszt. Może to nastąpić kilka razy.

Prace remontowe

Ze względu na silny wiatr namiot cyrkowy należy wzmocnić słupami. Dyrektor prosi o pomoc: wszyscy głośno krzyczą trzy razy i siedząc, wykonują półobrót o 180 stopni (teraz odwrócenie są tyłem do wnętrza koła). Kładą się na plecach, unoszą złączone nogi do góry i zataczają nimi koła.

Huragan

Wieje coraz silniejszy wiatr. Prowadzący prosi o opuszczenie namiotu. Na zewnątrz można zaobserwować różnorodne zjawiska meteorologiczne: dach cyrku faluje na wietrze (uczestnicy machają chustą), pada deszcz (grupa lekko tupie nogami), wieje coraz silniejszy wiatr, słychać odgłosy grzmotów (pojedyncze, równoczesne tupnięcie nogą), zaczyna wyc wiatr...

Fruwający cyrk

Uczestnicy unoszą i opuszczają chustę. Za trzecim razem, kiedy chusta jest w górze, cała grupa cofa się kilka kroków i pozwala na swobodne opadanie chusty. Czynność można powtórzyć.

Pokazy cyrkowe

Wichura minęła i w końcu można zacząć przedstawienie:

„Akrobata” - prowadzący umieszcza na chustce maskotkę wielkości człowieka. Uczestnicy falują chustą, a „akrobata” wykonuje swoje numery popisowe (salta, przewroty, koziołki).

„Clown” - wszyscy energicznie machają chustą, a jeden z uczestników próbuje utrzymać na niej równowagę.

„Zonglerzy” - prowadzący kładzie na środku chusty kilka piłeczek. Grupa porusza chus-

tą, aby podrzucić „Jadowite węże” - chustę pięć spłków. Grupa podtknęły żadnej osoby przez węża”, s „Mag” - jedna osoba. Pozostali idąc w ją chustą. Powsta

Scenariusz op

1. Bajka o Małym upery'ego. o Wszechświe dzieci pięćio- jest szerszy wprowadzeni orbita itp.
2. Taniec z chustą, poruszają muzyka), po da o podróży
3. I Planeta „W” Chusta gwałt (burza). Na r (prowadzący Uczestnicy t piłka krążyła j
4. Muzyka przer netę. Falując po kole.
5. II Planeta „M w rybaka i rył chowa się p (rybak) chod pać. Rybka p re ją skrzętnie chustą).

...tą, aby podrzucić je. Żadna nie może spaść.
 „Jadowite węże”- prowadzący kładzie na
 chuście pięć splecionych, długich sznur-
 ków. Grupa podrzuca je tak, aby nie do-
 tknęły żadnej osoby. Kto zostanie „ugryzio-
 ny przez węża”, siada.

„Mag”- jedna osoba siada na środku chusty.
 Pozostali idąc w jednym kierunku, zawijają
 ją chustą. Powstaje piękny kwiat.

Wszyscy uczestnicy dzielą się na grupy:
 akrobatów, tancerzy na linie, treserów małp
 i słoni, i sami przygotowują popisy cyrko-
 we.

Znikający cyrk

Gdy wystąpią już wszystkie grupy, przy
 akompaniamencie muzyki cyrkowej
 uczestnicy składają namiot: ze wszystkich
 stron jednocześnie zwiwiają go do środka.

MAŁY CZŁOWIEK WE WSZECHŚWIECIE

*Scenariusz opracowany przez Anicetę Łęga dla grup przedszkolnych. **

1. Bajka o Małym Księżu według Saint-Ex-
 upery'ego. Prowadzący opowiada
 o Wszechświecie i Małym Księżu. Dla
 dzieci pięcio-, sześciolletnich wskazany
 jest szerszy zakres wiadomości, np.
 wprowadzenie pojęć: gwiazda, planeta,
 orbita itp.
2. Taniec z chustą. Uczestnicy falując chu-
 stą, poruszają się po obwodzie koła (gra
 muzyka), po czym prowadzący opowia-
 da o podróży w przestrzeni kosmicznej.
3. I Planeta „Wichrów i Burz” (czerwona).
 Chusta gwałtownie opada i wznosi się
 (burza). Na niebie pojawia się Księżyc
 (prowadzący wrzuca piłkę na chustę).
 Uczestnicy tak manewrują chustą, by
 piłka krążyła po jej obwodzie.
4. Muzyka przenosi uczestników na II Pla-
 netę. Falując chustą, idą w rytm muzyki,
 po kole.
5. II Planeta „Mórz” (niebieska). Zabawa
 w rybaka i rybkę – jeden z uczestników
 chowa się pod chustę (rybka), drugi
 (rybak) chodząc po niej, usiłuje go zł-
 pać. Rybka pływa (biega) w morzu, któ-
 re ją skrętnie ukrywa (uczestnicy falują
 chustą).
6. Muzyka przenosi uczestników na III Pla-
 netę.
7. III Planeta „Imion” (zielona). Mieszkają
 na niej ludzie. Każdy jest bardzo ważny,
 szanuje także innych ważnych ludzi.
 Zabawa w imiona – na hasło prowadzą-
 cego uczestnicy podnoszą chustę. Prze-
 biegają pod nią osoby, których imiona
 zaczynają się na litery alfabetu, wymie-
 nione przez prowadzącego. Starszym
 dzieciom można utrudnić zabawę (alfa-
 bet planetarny). Prowadzący mówi
 nazwę planety, np. Pluton, a pod chustą
 przebiegają osoby, których imiona za-
 czynają się na literę „P”.
8. Odlot spadochronem na Ziemię. Na
 hasło dzieci unoszą chustę wysoko
 i trzymając jej brzegi, chowają się pod
 nią – chusta opada jak spadochron.
9. Kolysanka – uczestnicy kładą się pod
 chustą (pod kolderką), zamykają oczy
 i odpoczywają po podróży, słuchając mu-
 zyki.
10. Każdy z uczestników rysuje swoją plane-
 tę marzeń (muzyka w tle). Zadanie koń-
 czy ekspozycja prac.

* *Przedszkolaki krok pierwszy. Materiały do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym. Polska Fundacja Dzieci i Młodzieży, Warszawa 1996, s.53 - 54.*

KOPCIUSZEK

Scenariusz opracowany przez Jolanę Ławniczak dla grupy przedszkolnej 6-latków*

1. Wszyscy leżą na podłodze pod chustą. *Za górami, za lasami żył sobie biedny drwal, któremu umarła żona. Został więc sam ze swoją śliczną i dobrą córeczką sierotką. Byli biedni, ale szczęśliwi. – dzieci podnoszą nogi do góry i kołyszą nimi.*
2. *Ojciec codziennie pracował w lesie, rąbiąc drzewo, a dziewczynka sprzątała dom i gotowała ojcu jedzenie. Po obiedzie zbierała wszystkie maleńkie okruszki i wychodziła przed dom, żeby nakarmić ptaszki. – dzieci wychodzą spod chusty i siadają po turecku, trzymając chustę.*
3. Piosenka „Mali przyjaciele”- dzieci biegną, trzymając jedną ręką chustę, a drugą machają jak skrzydłami. W drugiej zwrotce biegną w przeciwnym kierunku.
4. *Codziennie ze wszystkich stron zlatywały się ptaszki na poczęstunek i śpiewały najpiękniej jak potrafiły. – dzieci siedzą, poruszając chustą, tworzą fale.*
5. *Pewnego dnia do domku drwala wprowadziła się zła Macocha z dwiema córkami. Te niedobre dziewczyny zabrały sierotce jej czyste sukienki i wyrzuciły na dwór. Kazały sobie gotować i sprzątać. Biedna dziewczynka od rana paliła w piecu, wymiatała podłogi, a złe siostry i macocha tylko popędzały ją i nazywały Kopciuszkiem. „Szybko, ugotuj mleko i nie zapomnij uprać mojej sukienki. I wyczyść mi buciki, bo wpadłam w kałużę, i przynieś drzewo. Napal w piecu i posprzątaj, szybko, szybko, szybko! Kopciuszek – smoluszek. Patrzenie, jakie ma od popiołu brudne ręce. Ale ma brudne ręce. Kopciuszek – smoluszek.”*
6. *Ojciec ciężko pracował i nie wiedział, jak smutne życie ma jego ukochana córeczka. A ona nigdy nie skarżyła się, bo nie chciała go martwić. – dzieci zmieniają miejsca, przebiegając pod chustą. W ten sposób ilustrują zamieszanie.*
7. *Pewnego ranka przed dom Kopciuszka zajechał królewski wystannik. – dzieci wstają i biegną w miejscu, naśladując konie.*
8. *„Słuchajcie, słuchajcie. Jego Królewska Mość wydaje na zamku wielki bal i zaprasza wszystkie panny ze swojego królestwa.” – dzieci mocno naciągają chustę, wyrażając skupienie i uwagę.*
9. *Gdy to usłyszała Macocha, zaczęła szykować swoje córki na bal. „Pospieszcie się, córeczki, trzeba się pięknie uczesać, ubrać i jedziemy, może Królewicz pokocha którąś z was.” – wszyscy siedzą dookoła chusty.*
10. *„Może któraś zostanie królową.” „To na pewno będę ja.” „Dlaczego ty? Ja jestem ładniejsza?” „Ty chudzielcu, ty jesteś ładniejsza?” „A może ty, grubasie?” Siostry ubierały się, przebierały, wyrzucały wszystko z szafy i kufrów, kłóciły się strasznie. A Macocha kazała Kopciuszkowi czyścić im buciki i prasować sukienki. – chusta jest naciągnięta: dzieci siedzą i unoszą raz lewą raz prawą rękę w górę do wysokości klatki piersiowej. Tak ponownie pokazują zamieszanie*
11. *Piosenka Macochy — raz z jednej, raz z drugiej strony chusty dzieci podnoszą obie ręce w górę nad głowę.*
12. *Raz z jednej, raz z drugiej strony dzieci przyciągają chustę do siebie.*
13. *A Kopciuszek biegał, sprzątał, prasował, czyścił, aż wreszcie, gdy wszystko zrobił,*

- cichutko zapytać na bal śmiały się z niego wrzaśnie Kopciuchu do się do maku, zrobisz może raz jazda dognięta, dzieci raz prawą ręką klatki piersiowej*
13. *Biedny Kopciuszek płakał: „Przydzielcie mi piasek, skaję chustę.”*
 14. *Nagle coś i przez okno. „Nie martwo, więc te Ptaszki raz ziarenka piasku wszystko był szają delikatnie*
 15. *Kopciuszek i znów cichutko jechać na ciuchu, gdzie tej sukienki wstyd? Ma kuchnię i wyruszyła na suwają chustę*
 16. *Piosenka Macochy sizerują po kufrenie kołyszą koła. Na koncie do góry,*
 17. *Tymczasem w kuchnię, usiadł zaczął zasypać baczyl, że p i wchodzi jał łeczką w ręce szeroko otworzył pieca. „Kto się sta tworzą pi*
 18. *Piosenka Wrony*

*Scenariusz opracowano na podstawie bajki Agnieszki Galicy, wydanej na płycie pt. „Baśnie dla Misia i Margolci” przez Sony Music Entertainment Polska Sp. z o. o.

nej 6-latków*

wał i nie wiedział, a jego ukochana córka nie skarżyła się, bo twić. – dzieci zmieni-
niegając pod chustą. ują zamieszanie.

ed dom Kopciuszka wysłannik. – dzieci miejscu, naśladując

cie. Jego Królewska mku wielki bal i za-
mny ze swojego kró-
bcno naciągają chus-
enie i uwagę.

lacocho, zaczęła szy-
na bal. „Pośpieszcie
się pięknie uczesać,
może Królewicz poko-
wszyscy siedzą do-

nie królową.” „To na
dlaczego ty? Ja jestem
chudzielcu, ty jesteś
że ty, grubasie?” Sio-
rzebierały, wyrzuciły
i kufrów, kłóciły się
cha kazała Kopciusz-
uciki i prasować su-
st naciągnięta: dzieci
lewą raz prawą rękę
ści klatki piersiowej.
azują zamieszanie

7 — raz z jednej, raz
msty dzieci podnoszą
ad głowę.

drugiej strony dzieci
do siebie.

al, sprzątał, prasował,
e, gdy wszystko zrobił,

isia i Margolci” przez Sony

cichutko zapytał: „Czy ja też mogę poje-
chać na bal?” Wystrójone złe siostry
śmiały się z Kopciuszka, a Macocha jak
nie wrzaśnie: „Ty na bal? Zabieraj się
Kopciuchu do roboty. Piasek nasypał mi
się do maku, trzeba go oddzielić. Jak to
zrobisz możesz sobie jechać na bal. A te-
raz jazda do kuchni!!!” – chusta nacią-
gnięta, dzieci siedzą i unoszą raz lewą
raz prawą rękę w górę do wysokości
klatki piersiowej (zamieszanie).

13. Biedny Kopciuszek usiadł w kuchni i za-
plakał: „Przez całą noc nie zdążę od-
dzielić piasku od maku.” – dzieci przyci-
skają chustę do oczu i ocierają łzy.

14. Nagle coś zaszumiło, zapiszczało
i przez okno do kuchni wleciały ptaszki.
„Nie martw się. Zawsze o nas pamię-
tasz, więc teraz my tobie pomożemy.”
Ptaszki raz dwa oddzielały dziobkami
ziarenka piasku od maku i za chwilę
wszystko było już gotowe. – dzieci poru-
szają delikatnie chustą, tworząc fale.

15. Kopciuszek poszedł więc do Macochy
i znów cichutko poprosił: „Czy teraz mo-
gę jechać na bal?” „Ty brudasie, ty kop-
ciuchu, gdzie się wybierasz w tej podar-
tej sukience? Chcesz nam zrobić
wstyd?” Macocha kazała sprzątnąć
kuchnię i wynieść popiół z pieca. A sama
wyruszyła na bal - dzieci siedzą i prze-
suwają chustę w prawą stronę.

16. Piosenka Macochy i córek – dzieci ma-
szerują po kole w rytm muzyki, w re-
frenie kołyszą się na boki do środka
koła. Na koniec piosenki podnoszą chu-
stę do góry, wbiegają pod nią i kucają.

17. Tymczasem Kopciuszek posprzątał całą
kuchnię, usiadł przy piecu i poplakując,
zaczął zasypiać ze zmęczenia. Nagle zo-
baczył, że powoli otwierają się drzwi
i wchodzi jakaś postać z błyszczącą pa-
leczką w ręce. Przestraszony Kopciuszek
szeroko otworzył oczy i przytulił się do
pieca. „Kto ty jesteś?” – dzieci pod chu-
stą tworzą postać wróżki.

18. Piosenka Wróżki – dzieci kołyszą się de-

likatnie na boki w rytm melodii.

19. Dobra Wróżka machnęła czarodziejską
paleczką i zdumiony Kopciuszek w jed-
nej chwili został ubrany w przesliczną
balową suknię i złote pantofelki. „To
niemożliwe, nigdy nie miałam tak pięk-
nego ubrania.” „ Pośpiesz się, bal nie-
dlugo się zaczyna.” „ Ale ja nie zdążę.
Do zamku jest daleka droga i noc już
dookoła.” „Zapominasz, że jestem dobrą
wróżką i wszystko potrafię wyczaro-
wać.” – dzieci pod chustą zmieniają się
w suknię; jedno dziecko stoi na środku,
a reszta kuca dookoła niego.

20. Wróżka znów poruszyła lśniąca palecz-
ką i przed domem pojawiła się karoca
zaprzężona w cztery białe rumaki. „Sia-
daj i jedź.” „Dziękuję ci, dziękuję ci, ko-
chana Wróżko.” „Baw się dobrze, ale
pamiętaj, że o północy musisz wrócić do
domu. O północy moje czary się kończą.
Zniknie suknia, złote pantofelki, zniknie
też karetę, znów będziesz biedną dziew-
czyną w podartej sukience. Więc nie za-
pomnij: gdy zegar wybije dwunastą,
musisz wracać.” – dzieci pod chustą
ustawiają się parami, tworząc karetę
z końmi.

21. Piosenka – dzieci biegną dookoła; pod-
nosząc wysoko kolana, naśladują pędzą-
ce konie.

22. I tak Kopciuszek znalazł się na wielkim
królewskim balu. Grała muzyka, space-
rowali goście, a królewicz uważnie przy-
glądał się wszystkim pannom, które
przybyły z pobliskiej okolicy. Były tam
oczywiście złe siostry. Naburmuszone
i wystrojone nie poznały Kopciuszka.
Macocha popychała je bliżej i bliżej
w stronę królewicza, kłaniając mu się
w pas. – dzieci stoją w kole i kłaniają się
nisko.

23. Piosenka – dzieci kołyszą się na boki
w rytm muzyki. W refrenie zwijają chu-
stę do środka koła i gwałtownie rozwi-
wiają, cofając się.

24. Królewicz popatrzył zdziwiony na dwie

- brzydkie, naburmuszone dziewczyny, ale nic nie powiedział. Odwrócił się do muzykantów i zawołał: „Orkiestra, walca. Zapraszam wszystkich gości do tańca”* – dzieci unoszą znacząco rękę w górę.
25. Piosenka – dzieci stoją twarzą do środka koła i krokiem dostawnym przesuwają się w rytmie walca. Na słowa „suknia w tańcu się unosi” podnoszą chustę do góry.
26. *Królewicz od razu zobaczył przepiękną dziewczynę i zakochał się...* – w drugiej zwrotce piosenki jedna osoba staje na środku pod chustą, a pozostałe kucają i przesuwając się w przód, tworzą kwiat lotosu – wirującą suknię.
27. *Gdy wybiła godzina dwunasta, Kopciuszek musiał wracać do domu, ale Królewicz nie chciał jej puścić, prosił, żeby została. W ostatniej chwili udało jej się uciec do karety i odjechać. Niestety, biegnąc po zamkowych schodach, zgubiła złoty pantofelek. Królewicz podniósł go i postanowił, że musi odnaleźć tę przepiękną dziewczynę. Następnego dnia królewski orszak jeździł po całym królestwie od wsi do wsi, szukając pięknej nieznanym z balu.* – dzieci leżą pod chustą. Na zewnątrz widać tylko ich głowy. Nogami wykonują rowerek.
28. *Wszystkie panny miały przymierzyć złoty pantofelek. Królewicz trafił także do domu Macochy. Uradowana Macocha myśląc, że chodzi o jedną z jej córek, wyszła przed ganek i zaprosiła Królewicza do środka. „Czy to może któraś z twoich córek zgubiła ten prześliczny pantofelek?” „Tak Królewiczu, to moja starsza córka. Chodź tu, uczesz się trochę i załóż pantofelek.” Dziewczyna próbowała wsunąć nogę w maleńki złoty bucik. „To mój pantofelek. Ja spróbuję mamó.” Młodsza siostra także nie mogła włożyć dużej stopy do pantofelka. – leżąc, dzieci przeciągają chustę.*
29. Piosenka – dzieci siedzą dookoła chusty i w rytm muzyki kołyszą ją raz w prawo i raz w lewo.
30. *„Widzę, że jest tu jeszcze jedna dziewczyna.” „Gdzie? Jaka dziewczyna? Tu są tylko dwie śliczne moje córeczki.” „Widzę przecież jeszcze jedną, obiera kartofle przy piecu.” „Królewiczu, to sierota, kopciuch. Ona nie była na balu.” „Niech i ona przymierzy, tak będzie sprawiedliwie.” Kopciuszek w podartej sukience nieśmiało wyszedł na środek kuchni, a Królewicz podał jej pantofelek. – jedna osoba wchodzi pod chustę i staje na środku. Chusta swobodnie opada, podtrzymywana jedynie przez głowę tej osoby.*
31. *I okazało się, że pasuje jak ulał do jej malej, zgrabnej nóżki. „Jak to możliwe? Czy ty naprawdę jesteś tą najpiękniejszą nieznaną z balu?” I wtedy znowu pojawiła się dobra wróżka, błysnęła czarodziejską pałeczką i ubrała Kopciuszka w balową suknię...* – dzieci falują chustą a następnie naciągają ją, tworząc piękną suknię balową.
32. *A Macochę i dwie zazdrosne siostry zamieniła za karę w żaby. Królewicz zabrał na zamek Kopciuszka i jej ojca drwala, i żyli długo i szczęśliwie jak to zwykle w bajkach bywa. A w królewskim ogrodzie nad sadzawką zamieszkały trzy żaby, które co wieczór kumkały żabią piosenkę.*
33. Piosenka – dzieci w rytmie piosenki kucają, i wstają. na zmianę. Wreszcie skaczą do środka koła, zwijając chustę w bukiet kwiatów, Unoszą go w górę.

Tunel to wyko-
łu długi, kolor
wejściem, np. do
początkiem układ
że być wykorzyst
nografii, dekoracj
którym przechodzi

Wejście do tun
usztynione, dl
w środku, nie wi
Wchodząc, przela
nieznany. Prowi
jej poczucie bez
aby w czasie prze
kana przez inne o
leży tunel, powin
pieczne.

Tunel jest na t
przechodzić prze
szości zabaw wejś
prowadząca, dbaj
znajdowało się w

GĄSIENICA

Jedna osoba k
środku rozciągnię
ła, przypominają
próbuję go zwinąć

MIJANIE SIĘ

Dwie osoby w
stron równocześni

ROZDZIAŁ PIĄTY

ZABAWY Z TUNELEM

Opracowano na podstawie materiałów
Ewy Nogi,
Magdaleny Stręk-Pióro

Tunel to wykonany z miękkiego materiału długi, kolorowy rękaw. Może być wejściem, np. do Krainy Wróżb i Czarów, początkiem układu pokarmowego itp., może być wykorzystywany jako element scenografii, dekoracja stołu lub chodnik, po którym przechodzą dostojni goście.

Wejście do tunelu i wyjście zeń nie jest usztywnione, dlatego osoba, która jest w środku, nie wie, gdzie jest jego koniec. Wchodząc, przełamuje własny strach przed nieznanym. Prowadzący powinien zapewnić jej poczucie bezpieczeństwa, dopilnować, aby w czasie przechodzenia nie była dotykana przez inne osoby. Podłoże, na którym leży tunel, powinno być sprawdzone i bezpieczne.

Tunel jest na tyle wąski, że dobrze jest przechodzić przezeń pojedynczo. W większości zabaw wejście do niego trzyma osoba prowadząca, dbając, by równocześnie nie znajdowało się w nim zbyt dużo osób.

GĄSIENICA

Jedna osoba kładzie się na brzuchu na środku rozciągniętego tunelu i ruchami ciała, przypominającymi pełzanie gąsienicy, próbuje go zwinąć (zmarszczyć).

MIJANIE SIĘ

Dwie osoby wchodzi do tunelu z dwóch stron równocześnie. Mijają się i wychodzą.

WYDMUCHIWANIE PIĘCZKI

Uczestnik zabawy wchodzi do tunelu i przechodząc przez niego w dowolny sposób, wydmuchuje zeń piłeczkę. Oczywiście, bawią się wszyscy, ale do tunelu wchodzi pojedynczo.

PRZECHODZENIE

Uczestnicy zabawy przechodzą przez tunel w określony sposób, np. na czworaka, czołgając się, przodem lub tyłem, jak krab, opierając się na rękach itp.

Prowadzący trzyma koniec tunelu, co umożliwia manewrowanie nim: wykonuje skręty, fałuje materiałem itp. To sprawia, że wyjście z tunelu następuje w niespodziewanym miejscu.

CUKIEREK

Chętna osoba wchodzi do tunelu. Idąc do wyjścia trafia na „przeszkodę” – cukierek (chwilowe i niespodziewane przytrzymanie materiału przez prowadzącego). Może zawrócić lub poczekać i kontynuować drogę do wyjścia.

TURLANIE PIŁKI

Uczestnik zabawy wchodzi do tunelu. Przechodzi przezeń, turlając przed sobą piłkę – popychając ją rękami lub głową. I znów bawią się wszyscy, ale do tunelu wchodzi pojedynczo.

ZJEŹDŹALNIA

Chętna osoba siada na początku tunelu. Pozostali uczestnicy zabawy trzymają jego koniec. Unosząc go, stopniowo sprawiają, że siedząca osoba przesuwa się na koniec tunelu.

SZUKANIE

Pierwsza osoba, przechodząca przez tunel, zostawia w środku przedmiot (kasztan, piłeczkę, chusteczkę itp.). Następna przechodząca osoba ma znaleźć pozostawiony przedmiot i wyjść z nim na zewnątrz.

Inne możliwości wykorzystania tunelu

- Opisane zabawy można przekształcić w gry, gdy uczestników podzielimy na zespoły posiadające swoje tunele i wykonujące określone zadanie na czas.
- Przejście przez tunel, np. z łaskotaniem, może być testem dla pierwszoklasisty w czasie Otrzęsin.
- Tunel wypełniony balonami i przewiązany sznurkiem, znakomicie imituje sylwetkę gąsienicy.

Wykaz zabaw z II rozdziału książki, w których chustę można zastąpić tunelem:

1. Bieganie z chustą	11
2. Ciuciubabka inaczej	11
3. Czy masz ten kolor?	11
4. Deszczowa chmura	11
5. Duchy	11
6. Goniony w kolory	11
7. Goniony z butami	12
8. Gra w kolory	12
9. Imiona	12
10. Jedyńki	12
11. Kolorowe przedmioty	13
12. Meksykańska fala	14
13. Mumia	14
14. Muzyczna chusta	14
15. Naleśnik	15
16. Po omacku	16
17. Składanie	18
18. Skoki „naleśnika”	18
19. Stań na kolorze	18
20. Szklana tafla	18
21. Szukaj koloru	18
22. Ścieżka	18
23. Tarcza strzelecka	18
24. Uciekaj do domku	19
25. Worek ze skarbami	19
26. Zawinięty w chuście	20
27. Zbieramy woreczki	20
28. Zgadnij kolor	20
29. Zwijanie chusty	20

1. Bogdanowicz
2. Bzowska L., ZA, Lublin
3. Bzowska L., Lublin 2001
4. Galica A., Warszawa 19
5. „Grupa i Z
6. Hubert E.,
7. Przedszkolal ska Fundacja

BIBLIOGRAFIA

1. Bogdanowicz M., *Ruch i piosenka dla najmłodszych*, Fokus, Gdańsk 2001.
2. Bzowska L, Kownacka R., *Uczymy się, bawiąc. Klasa pierwsza*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2000.
3. Bzowska L, Kownacka R., *Uczymy się, bawiąc. Klasa druga*, Wydawnictwo KLANZA, Lublin 2001.
4. Galica A., *„Baśnie dla Misia i Margolci”*, Sony Music Entertainment Polska Sp. z o. o., Warszawa 1999.
5. „Grupa i Zabawa” roczniki 1998, 1999, 2000, 2001, Wydawnictwo KLANZA, Lublin
6. Hubert E., *Nowe gry i zabawy z chustą animacyjną „Grupa i Zabawa”*, 2001, nr 1.
7. *Przedszkolaki krok pierwszy. Materiały do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym*, Polska Fundacja Dzieci i Młodzieży, Warszawa 1996.

ziału książki,
 pić tunelem:
11
11
11
11
11
12
12
12
13
14
14
14
15
16
18
18
18
18
18
18
19
19
20
20
20
20