

**BAW SIĘ
Z
NAMI!**



Baw się z LiveKid!

Materiały dla Twoich wychowawców na każdy dzień tygodnia

"Wszystkiego, co naprawdę warto wiedzieć nauczyłem się
w przedszkolu" - Robert Fulghum

Spis treści:

Żłobek

Żłobkowy hymn	1
Turniej koszykówki	2
Rob to, co ja!	3
Ciepło - zimno	4
Do mnie baloniku!	5
Tańczymy wkoło	6

Przedszkole

Hymn przedszkolaka	7
Pif - paf	8
Angielskie statki	9
Policjanci	11
Gorące krzesła	12
Ciuciubabka	13
Rosnę szybko, rosnę zdrowo!	14

PIOSENKA

Żłobkowy hymn



Atmosfera dziś wspaniała
W żłobku śmieją się dzieci
Za oknem pszczołka przeleciała
Słoneczko od rana nam świeci!

Ref: Hej słoneczko, hej
Hej słoneczko, hej!
Świeć nam proszę ładnie
I nas maluszki grzej

Uśmiechnięta ciocia woła
"Na zabawę nadszedł czas
Każda buźka już wesółą
Smutki pójdą w las!"

Ref: Hej słoneczko, hej
Hej słoneczko, hej!
Świeć nam proszę ładnie
I nas maluszki grzej

"Dzieci nie liczą czasu, toteż starcza im go na gruntowne obserwacje"
Jakob Bosshart

PONIEDZIAŁEK

Turniej Koszykówki



Przygotuj:

- Piłki (im mniejsze dzieci, tym lżejsze powinny być) mogą być plastikowe lub nawet z gąbki.
- Kosze lub koszyki, do których bez problemu zmieszczą się piłki.

Jak grać:

Ustaw kosze naprzeciwko dzieci. Wręcz im piłki i zachęć do celowania nimi do koszy. Kontroluj poziom trudności zabawy – jeśli dzieci nie mają problemu z trafieniem piłką, przesuwaj je kawałek dalej.

Wskazówki:

Nie sadzaj dzieci zbyt blisko siebie, by nie miały możliwości trafić w siebie nawzajem. Sprawdź też, czy w zasięgu piłki nie znajdują się przedmioty, które mogłyby się zniszczyć. Możecie też celować w kosz po kolei – gdy dziecko trafi reaguj entuzjastycznie i klaszczcie wszyscy razem.

WTOREK

Rób to, co ja!



Przygotuj:

To zaleta tej zabawy - nie potrzebujesz rekwizytów!

Jak grać:

Zabawę prowadzi jedna osoba. Wykonuje określone gesty, ruchy lub wydaje dźwięki. Zadaniem wszystkich grających jest powielić wykonaną czynność.

Wskazówki:

Aby było ciekawiej, prowadzący mogą się zmieniać. Aby było trudniej może też być ich więcej - wtedy dziecko musi skupić uwagę nie na jednym punkcie, ale np. na dwóch i naśladować gesty z obu źródeł.

ŚRODA

Ciepło - zimno



Przygotuj:

-Dowolne akcesorium, które będziecie wspólnie chować i znajdować.

Jak grać:

Wylosujcie jedno dziecko, które będzie odpowiedzialne za schowanie wybranej przez was zabawki lub innej rzeczy. Na początek może to być ciocia. Drugie wybrane dziecko musi zamknąć oczy i zatkać uszy - pomóżcie mu w tym! W tym czasie pierwsze dziecko musi schować zabawkę w dowolnym miejscu. Gdy to zrobi, można zacząć poszukiwania. Chowający musi dawać szukającemu podpowiedzi - gdy jest bliżej zabawki - "ciepło", a gdy dalej - "zimno".

Wskazówki:

Możecie też ustalić własne wskazówki! Mogą to być dane hasła w postaci słów, lub też gesty - np. kciuk uniesiony w górę zamiast "ciepło" i w dół zamiast "zimno".

CZWARTEK

Do mnie baloniku!



Przygotuj:

- Kilkanaście (lub więcej) kolorowych baloników (nie zielonych).
- Kilka balonów w zielonym kolorze.

Jak grać:

Dzieci dzielą się na dwie grupy i siadają naprzeciwko siebie. Każda grupa dostaje po kilka lub kilkanaście kolorowych baloników. Zielone baloniki ustaw w jednej linii na środku pomiędzy dwiema drużynami. Zadaniem dzieci jest "przepchnąć" jak najwięcej zielonych balonów na stronę przeciwnika - ruszając się z miejsca najmniej, jak to możliwe i używając do tego celu własnych kolorowych baloników. Wyznacz na ten cel dowolną ilość czasu - np. pięć minut. Gdy ten minie, drużyna, która ma na swoim polu mniej zielonych baloników wygrywa.

Wskazówki:

Przed rozpoczęciem zabawy możecie ozdobić swoje baloniki! Domalujcie im wesołe buźki lub inne ozdoby.

PIĄTEK

Tańczymy wkoło



Przygotuj:

Do tej zabawy nie potrzebujesz rekwizytów.

Jak grać:

Ustaw wszystkie dzieci w szerokim kole. Niech każde dziecko ma miejsce na swobodne ruchy. Wybierzcie ulubioną muzykę. Gdy muzyka gra, koło się kręci, a dzieci wykonują dowolne ruchy taneczne. Gdy muzyka umilknie – wszyscy muszą się zatrzymać w zupełnym bezruchu.

Wskazówki:

Zamiast muzyki możecie wybrać osobę, która zaśpiewa. Możecie też wspólnie ustalić, które dzieci jakie ruchy wykonują podczas tańca. Opracowywanie prostej choreografii do zabawy może być niezłą zabawą!

PIOSENKA

Hymn przedszkolaka



Codziennie rano biegniemy wesóło
Do naszego przedszkola
Zanim jeszcze zaczniemy się bawić
Do zobaczenia! - mama zawoła

Ref:

Lubimy słońce, lubimy deszcz
I wszystko nas wokół ciekawi
Czasem pilnie uczymy się
Ale najbardziej lubimy się bawić!

A gdy już na miejscu jesteśmy
To ciocie nasze witamy
Bo z nimi czas w przedszkolu
Zawsze wesóło spędzamy!

Ref:

Lubimy słońce, lubimy deszcz
I wszystko nas wokół ciekawi
Czasem pilnie uczymy się
Ale najbardziej lubimy się bawić!

PONIEDZIAŁEK

Pif-paf



Przygotuj:

Do tej gry nie potrzebujesz żadnych rekwizytów.

Jak grać:

Grający ustawiają się w kole, twarzami do środka. Jedno z dzieci staje pośrodku. W trakcie gry ma za zadanie pokazać palcem dowolnego gracza z koła i powiedzieć głośno "PIF!". Wskazana osoba musi się jak najszybciej schylić – jeśli tego nie zrobi, odpada z gry. Natomiast dwie osoby obok niej (z lewej strony oraz z prawej) muszą błyskawicznie wskazać palcem na drugą osobę i krzyknąć "PAF!". Gracz, który zrobi to jako drugi, odpada z gry. Zabawa toczy się do wyeliminowania wszystkich z koła, prócz jednego grającego – zostaje on zwycięzcą.

Wskazówki:

Możecie zmienić frazę "pif - paf" na swoją własną wykorzystując, np. nazwę przedszkola lub ulubione dźwięki i słowa.



Przygotuj:

- Dwadzieścia angielskich słówek dla jednej grającej pary, których dzieci mają się nauczyć, zapisane pojedynczo na małych karteczkach.
- Dwie karty podzielone na tyle ponumerowanych pól, ile jest słówek (w tym wypadku dwadzieścia).

Jak grać:

Dobierz dzieci parami. Gracze na zmianę losują karteczkę ze słówkiem, nie pokazując jej przeciwnikowi. Gracz, który losuje karteczkę wpisuje ją w dowolne miejsce na swojej karcie, podając przeciwnikowi numer pola, jakie zajmuje. Przeciwnik zaznacza ten numer kółeczkiem – nie może już wpisać tam żadnego swojego słowa. W ten sposób gracze znajdują



Przebieg:

Gdy już wszystkie karteczki są wylosowane, gracze tasują swoje słówka i wykładają je przed sobą (tak by były widoczne dla obojga z nich). Karteczki obojga graczy muszą być wyraźnie rozdzielone. Gra polega na zapełnieniu swojej karty słówkami zanim zrobi to przeciwnik. W tym celu gracz w każdej rundzie wybiera dowolny numer pola przeciwnika i zgaduje, jakie słówko jest pod nim wpisane. Jeśli trafi – zabiera przeciwnikowi karteczkę ze słówkiem i wpisuje je na swojej karcie pod odpowiednim numerem. Jeśli nie trafi – otrzymuje od przeciwnika jedną literkę z prawidłowego słówka na omawianym polu. Na tym kończy się runda.

Wskazówki:

Możecie dowolnie zmieniać ilość słówek, którymi gracze – jeśli ją zmniejszycie, gra będzie prostsza, a jeśli zwiększycie – trudniejsza. Możecie też wykorzystać polskie słówka.

ŚRODA

Policjanci



Przygotuj:

Do tej gry nie potrzebujecie rekwizytów.

Jak grać:

Usiądźcie w kółku i ustalcie, kto jest policjantem. Osoba ta musi wyjść za drzwi. W tym czasie wybierzcie kolejną, która zostanie złodziejem. Gdy policjant wróci do sali, złodziej ma za zadanie eliminować kolejnych uczestników zabawy poprzez kontakt wzrokowy i mrugnięcie oczami. Wyeliminowana osoba kładzie się na podłodze. Musi robić to bardzo ostrożnie, ponieważ zadaniem policjanta jest znaleźć i zidentyfikować złodzieja. Może próbować trzy razy – jeśli mu się nie uda, złodziej wygrywa rozgrywkę. Policjant wybiera kolejną osobę do tej funkcji w następnej turze gry.

Wskazówki:

Możecie zmienić gest eliminacji grających na dowolnie przez siebie ustalony.

CZWARTEK

Gorące krzesła



Przygotuj:

- Krzesła (liczba o jeden mniejsza, niż grających dzieci)
- Odtwarzacz muzyki

Jak grać:

Ustawcie krzesła w kole, siedzeniami na zewnątrz. Niech będzie ich o jedno mniej, niż uczestników zabawy. Wybierzcie wspólnie muzykę, która będzie Wam towarzyszyć w trakcie. Zasady są proste – dopóki gra muzyka, uczestnicy zabawy krążą tanecznym krokiem dookoła krzeseł. Gdy muzyka umilknie – mają za zadanie jak najszybciej znaleźć wolne krzesło i usiąść na nim. Na jednym krześle może siedzieć tylko jedno dziecko. Uczestnik, który nie zdąży zająć żadnego miejsca, odpada z gry i w kolejnej rundzie włącza oraz wyłącza muzykę.

Wskazówki:

Przyspieszajcie tempo gry przez zmianę muzyki na coraz bardziej skoczną!

PIĄTEK

Ciuciubabka



Przygotuj:

-Chusteczkę do zasłonięcia oczu.

Jak grać:

Zawiążcie wybranemu dziecku na oczach chusteczkę lub zasłońcie w inny sposób. Jego zadaniem jako ciuciubabki – jest złapać pięć osób, które w międzyczasie starają się umknąć. Na tym jednak nie kończcie! Gdy już pięcioro dzieci zostanie złapane, pozwólcie na chwilę zdjąć ciuciubabce zasłonę z oczu. Niech zobaczy, kogo złapała i jak wyglądają te osoby. Następnie niech znów zasłoni oczy. W tym czasie złapane dzieci mieszają się. Ciuciubabka musi spróbować zgadnąć tożsamość dzieci, pomagając sobie jedynie dotykiem – sprawdzając długość włosów, czy fakturę ubrania.

Wskazówki:

Aby utrudnić ciuciubabce zadanie, zanim zacznie szukać dzieci, ostrożnie okręćcie ją trzy razy.

DODATEK

Rosnę szybko, rosnę zdrowo!

0 - 12 miesięcy



Początkowo duże postępy w sferze procesów poznawczych i myślowych. W późniejszym okresie warto wybierać zabawy stymulujące rozwój zmysłów. Warto zapewnić też dużo sposobności do rysowania, badania faktury i kształtów otaczającego go świata. Słowa również zaczynają być interesujące.

Maluch zaczyna się komunikować z otoczeniem prostymi słowami i potrafi się dostać wszędzie tam, gdzie chce. Próbuje być coraz bardziej samodzielne - pozwól mu rozwijać tę samodzielność.



12 - 18 miesięcy

18 - 24 miesięcy



Myślenie staje się bardziej logiczne. Potrafi klasyfikować poznane przedmioty. Zabawy mogą wspomagać ten proces poprzez proste zadania polegające na konieczności rozpoznawania danych przedmiotów czy zwierząt. Warto również bawić się w ich naśladowanie

Dwulatek dobrze orientuje się w swoim otoczeniu i samodzielnie wykonuje wiele zadań. Coraz lepiej również rysuje - sprawdzają się różnego rodzaju kolorowanki. Precyzja malowania będzie się stopniowo zwiększać. Zadawaj mu też dużo pytań otwartych i pomagaj w szukaniu na nie odpowiedzi.



24 - 36 miesięcy

30 - 36 miesięcy



Sprawność fizyczna jest coraz lepsza. Dziecko szybciej biega, wyżej skacze i jest bardziej wytrzymały. Również sprawność motoryczna rąk jest znacznie lepsza. To dobry czas na zabawy ruchowe i bardziej skomplikowane prace plastyczne.



Dziękujemy za pobranie!

Jeśli spodobał Ci się przygotowany przez nas zbiór zabaw,
zobacz czym na codzień zajmujemy się w LiveKid



<https://livekid.com>

Obserwuj nas w mediach społecznościowych, aby być na
bieżąco z podobnymi materiałami, które już dla Ciebie
przygotowujemy



(kliknij w ikonkę)