Zabawy na poznanie imion

Spis zabaw

1. krzyżówka imienna
2. kurtyna
3. mówienie imion z zamkniętymi oczami
4. pajęczyna
5. rulon
6. sałatka imienna
7. siatkówka imienna
8. wymiana liter

NAZWA ZABAWY:

Krzyżówka imienna

Cele zabawy:

poznawanie swoich imion, ćwiczenie motoryki małej, budowanie poczucia wspólnoty

Potrzebne materiały:

duża kartka papieru, coś do pisania

Czas trwania:

uzależniony od wielkości grupy

Przebieg zabawy:

osoba prowadząca zaprasza uczestników zabawy do wypisywania swoich imion na dużej kartce papieru, w taki sposób, by stworzyły one układ przypominający krzyżówkę. Hasłem krzyżówki może być np. temat spotkania.

Uwagi:

w trakcie tworzenia krzyżówki imiona uczestników zabawy mogą być tak zapisywane, by „nakładały się" na siebie np.

K A S I A
S
I W O N A
Ą
Ż
K
A N N A
G
A R T U R

NAZWA ZABAWY:

Kurtyna

Cele zabawy:

wzajemne poznanie, utrwalenie nauki imion, integracja grupy, ćwiczenie refleksu i spostrzegawczości

Potrzebne materiały:

chusta klanzy lub duży materiał np.koc

Czas trwania:

do ostatniego zawodnika, który przejdzie na stronę grupy przeciwnej

Przebieg zabawy:

prowadzący dzieli dzieci na dwie grupy i z pomocą drugiej osoby zasłania grupom widok na siebie. Gdy kurtyna jest w górze, obie grupy wybierają osobę, która ma stanąć przed kurtyną. Jedna z osób trzymających kurtynę liczy do trzech i opuszcza kurtynę, a zadaniem wybranych osób jest powiedzieć jak najszybciej imię osoby, która stoi naprzeciwko. Kto zdąży powiedzieć szybciej, ten przeciąga na swoja stronę osobę z grupy przeciwnej.

Uwagi:

dobrze, by w zabawie wzięła udział parzysta liczba dzieci.

NAZWA ZABAWY:

Mówienie imion z zamkniętymi oczami

Cele zabawy:

wyciszenie się, zasłuchanie w siebie, w grupę

Potrzebne materiały:

brak

Czas trwania:

tak długo, aż każdy wypowie swoje imię

Przebieg zabawy:

w trakcie zabawy uczestnicy mają zamknięte oczy i za za zadanie wypowiedzieć - każdy swoje imię (tylko jeden raz). Ważne i konieczne w tej zabawie jest to, by wypowiadane imiona nie były mówione jednocześnie, jeśli tak się stanie – zabawę zaczynamy od nowa.

Uwagi:

NAZWA ZABAWY:

Pajęczyna

Cele zabawy:

poznanie imion, wymiana informacji o sobie, integracja grupy

Potrzebne materiały:

kłębek włóczki

Czas trwania:

różny w zależności od wielkości grupy, jej otwartości i potrzeb

Przebieg zabawy:

uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba, która rozpoczyna zabawę trzyma włóczkę, następnie rzuca ją do kogoś (trzymając koniec włóczki) i przedstawia się np. „jestem Basia, lubię kwiaty", osoba, która otrzymała włóczkę, też się przedstawia i odrzuca do kolejnej osoby, trzymając swój kawałek włóczki. Zabawa się toczy dopóki każdy nie dostanie włóczki. W ten sposób utworzy się pajęczyna, którą należy rozplątać w ten sposób, że ostatnia osoba odrzuca włóczkę tej od której ją dostała, mówiąc „rzucam do..., która..."

Uwagi:

zabawę można przeprowadzić w dowolnym miejscu, nie wymaga ona dużej przestrzeni

NAZWA ZABAWY:

Rulon

Cele zabawy:

nauka imion, ćwiczenie zwinności, zręczności i szybkości, skupienie

Potrzebne materiały:

duży rulon

Czas trwania:

w zależności od wielkości grupy i ochoty na zabawę

Przebieg zabawy:

uczestnicy stoją w kręgu. W jego środku staje osoba z rulonem i co jakiś czas puszcza go, wypowiadając na głos imię wybranej osoby. Wywołana osoba ma za zadanie złapać rulon.

Uwagi:

w tej zabawie pamiętajmy, by rulon był puszczany delikatnie!

Sałatka imienna/owocowa/zwierzakowa

Cele zabawy:

zapamiętywanie imion, integracja grupy

Potrzebne materiały:

tuba/rulon wykonany z arkusza papieru A3

Czas trwania:

uzależniony od wielkości grupy

Przebieg zabawy/ Instrukcja zabawy:

uczestnicy zabawy ustawiają się w kręgu. Każdy z uczestników wypowiada na głos swoje imię bądź nazwę owocu czy zwierzaka, którym chce się oznaczyć. Czynność można powtórzyć w celu lepszego zapamiętania imienia, bądź owocu czy zwierzaka, którym uczestnik się oznaczył.

Jedna osoba z okręgu wchodzi do środka koła, inna osoba, która tworzy okrąg wypowiada na głos imię, bądź nazwę owocu czy zwierzaka. Zadaniem osoby, która jest w środku okręgu jest dotknięcie jak najszybciej ramienia tubą/rulonem wywołaną osobę, aby móc wyjść ze środka koła. Natomiast osoba, której imię, bądź nazwa owocu czy zwierzaka zostało wywołane może się obronić wywołując imię bądź nazwę owocu czy zwierzaka innej osoby, jeżeli jeszcze nie został dotknięta tubą/rulonem.

Uwagi:

tubę/rulon najlepiej wykonać z papieru. W tej zabawie pamiętajmy, by uderzenia nie były zbyt silne!

NAZWA ZABAWY:

Siatkówka imienna

Cele zabawy:

utrwalenie imion uczestników zabawy, integracja

Dla kogo? (w jakim wieku dzieci/młodzież? jak duża grupa?)

dla każdego, bez względu na wiek

Czas trwania:

uzależniony od wielkości grupy

Potrzebne materiały:

taśma papierowa do wyznaczenie linii

pusta przestrzeń. Należy usunąć/odstawić przedmioty, o które w trakcie zabawy można zahaczyć/ potknąć się/ wpaść.

Przebieg zabawy:

Na środku pomieszczenia wyznaczona zostaje linia. Prowadzący dzieli uczestników na 2 jednakowej wielkości grupy. Każda z drużyn staje po przeciwnej stronie linii. W tej grze nie wykorzystuje się piłki – prowadzący wspomina, że będzie to piłka umowna (piłka, którą uczestnicy mają sobie wyobrazić).

Na umówiony sygnał prowadzącego drużyny zaczynają grę. Na początku gry jedna osoba z wyznaczonej przez prowadzącego drużyny zagrywa piłkę (serwuje/przerzuca przez linię) do drużyny przeciwnej. W tej grze- wyznacza się konkretną osobę, wypowiadając jej imię (np. Osoba serwująca wypowiada imię: „Basia"). Osoba, która otrzymała piłkę, odbija ją podając osobie ze swojej drużyny, wymawiając przy tym jej imię (np. Basia podaje piłkę i mówi: „Ania"). Ostatnia osoba, która otrzymała piłkę, przerzuca ją do drużyny przeciwnej, wypowiadając imię konkretnej osoby (np. Ania przerzuca piłkę i mówi: „Ola"). Analogicznie rozgrywka wygląda w drużynie przeciwnej.

Uwagi:

- W siatkówce: na początku gry serwuje się piłkę do drużyny przeciwnej (przerzuca się przez siatkę/linię).
- piłka może być odbita przez jedną osobę tylko 1 raz. W obrębie drużyny piłkę odbija się 2 razy, za trzecim razem serwuje się ją do drużyny przeciwnej.
- Gra może zakończyć się na sygnał prowadzącego. Można umówić się również, że gramy na punkty, wówczas wygrywa drużyna , która jako pierwsza osiągnie wymagany wynik (choć to nie jest konieczne).

NAZWA ZABAWY:

Wymiana literami

Cele zabawy:

poznanie swoich imion, integracja

Dla kogo? (W jakim wieku dzieci/młodzież? Jak duża grupa?):

dzieci w wieku wczesnoszkolnym oraz nieco starsze, ze względu na potrzebną przy zabawie znajomość liter. Zabawa dla grupy powyżej 10 osób

Czas trwania:

uzależniona od ilości uczestników

Potrzebne materiały:

papier lub taśma malarska, coś do pisania i przypięcia papieru

Przebieg zabawy:

każdy z uczestników dostaje papier lub kawałek taśmy malarskiej, na której zapisuje tyle kresek, ile jest liter w jego imieniu. Następnie uczestnicy przypinają kartki/taśmę malarską do ubrania i poruszając się po sali, szukają osób, które w imieniu mają literę, zgodną z literami w ich własnym imieniu, tak, by móc się wymienić. Zabawa kończy się, kiedy każdy z uczestników odnajdzie wszystkie litery ze swojego imienia.

Uwagi:

może się zdarzyć sytuacja w której jeden z uczestników nie będzie mógł odnaleźć swojej litery, bo nie będzie ona występowała w żadnym innym imieniu. W takim przypadku powinien zakończyć szukanie, gdy uzyska wszystkie pozostałe, możliwe do znalezienia litery.