

W W W W W

W W W

W W W W W

W W W

# integracyjne

## **IMIONA**

1. Każdy podaje swoje imię na kilka sposobów, np. Agnieszka, Agusia, Aga itp.
2. Stoimy w kole, pierwsza osoba mówi swoje imię i pokazuje przedmiot, który zaczyna się na tą samą literę, co jego imię, np. „Krzysiek, jak Krzak”. Następna osoba musi podać i pokazać imiona wszystkich poprzedników po kolei, a na końcu pokazać swoje własne.
3. Potrzebne: karki A4 dla każdego uczestnika zabawy i coś do pisania

Każdy pisze na kartce drukowanymi literami swoje imię (pionowo), a następnie do każdej literki dopisuje w poziomie rzecz, lub hasło, które go w jakiś sposób określa. W ten sposób powstaje coś w rodzaju krzyżówki np.

Boję się ciemności  
Ananasy  
Samodzielność  
Inteligencja  
Autobusem jeżdżę do szkoły

#### 4. KROKODYL

Animator udaje, że bierze jakiś przedmiot i mówi „Mam na imię... np.: Monika, a to tutaj to krokodyl” i podaje go następnej osobie. Osoba, do której się zwrócił, bierze od niego ten przedmiot i mówi „Nazywam się... np.: Tomek, to jest krokodyl, dostałem go od Moniki. Następne osoby, biorąc przedmiot muszą powtórzyć imiona wszystkich poprzednich osób.

#### 5. PAJĘCZYNA

Animator przedstawia się i rzuca do jakiejś osoby siedzącej w kręgu kłębek wełny, trzymając jednak jego koniec. Osoba ta przedstawia się i rzuca kłębek do kogoś innego, trzymając jednocześnie nitkę przy sobie. Między osobami powstaje „pajęczna sieć”. Ostatnia osoba zaczyna zwijanie kłębka i mówi imiona kolejnych osób.

#### 6. LUDEK

Potrzebne: brystol albo szary papier, kredki, mazaki, flamastry itp.

Dzielimy się na grupy po ok 5-7 osób, każda z grup dostaje kawałek papieru i ma na nim narysować wspólnotowego ludka. Wspólnotowy ludek musi mieć jakąś cechę każdej z osób, które są w danej grupie. np. jeśli ktoś lubi jeździć na rowerze, a ktoś inny gra na gitarze to rysujemy koło ludka rower, a do ręki wkładamy mu gitarę. Jeśli ktoś nosi okulary, albo ma charakterystyczną fryzurę, to nasz ludek będzie miał obie te rzeczy. Każda grupa prezentuje potem ludka przed resztą grup.

#### 7. HISTORYJKA

Potrzebne: kilka kartek i coś do pisania

Dzielimy graczy na kilkusobowe grupy. Zadaniem każdej grupy jest w określonym czasie wymyślić historyjkę, w której występują po kolei wszystkie litery alfabetu. Dobrze jest jeśli w tym mini opowiadaniu wystąpią imiona osób układających historyjkę, np.: „Animator Bolek całą duszą eksp<sup>o</sup>nował...” Zabawa kończy się odczytaniem ułożonych historyjek

#### 8. KARTKI NA PLECACH

Potrzebne: taśma klejąca albo szpilki, kartka A4 dla każdego i coś do pisania

Zabawę najlepiej zrobić pod koniec wyjazdu. Każdemu przyczepia się na plecach kartkę z napisami „jestem”, „potrafię”, „mam”. Reszta dopisuje do tych haseł miłe i prawdziwe rzeczy :) np. „jestem... sympatyczny”, „mam... miły uśmiech”, „potrafię...ładnie śpiewać”

#### 9. SŁONECZKO

Stoimy w kole, na środku znajduje się 1 osoba, która podchodzi do kolejnych osób (najlepiej przeciwnej płci) i mówi „Słoneczko, jeśli mnie kochasz, to się do mnie uśmiechnij”. Musi to powiedzieć w taki sposób, żeby tę osobę rozśmieszyć. Osoba

zaczepiona musi odpowiedzieć z kamienną twarzą: „Kocham Cię, ale się nie uśmiechnę”. Jeśli się roześmieje, sama wchodzi do koła i zagaduje następne osoby.

## 10. ŚWINKA

W zabawie chodzi dokładnie o to samo co w poprzedniej, z tym, że osoba w środku mówi „chrum” (czy coś w tym stylu, np. „łi, łi, łi”) a druga osoba musi jej odpowiedzieć: „dlaczego chrumkasz, mała, różowa świnko?”

## 11. LUBIĘ LUDZI, KTÓRZY

Siadamy w kręgu, na krzesłach, pośrodku stoi osoba, która mówi zdanie: „lubię ludzi, którzy... (mają zielone oczy, lubią ser żółty, noszą spódnice itp)”. Po każdym haśle osoby, do których zdanie się odnosiło wstają ze swoich krzesłek i szukają nowych miejsc. Miejsc jest o jedno mniej niż osób biorących udział w zabawie. Osoba, dla której zabraknie miejsca w danej rundzie staje na środku.

Inne warianty:

Sałatka owocowa, sałatka jarzynowa, (mamy w grupie kilka jabłek, bananów itp., które zamieniają się miejscami) spółdzielnia mieszkaniowa (każdy jest innym numerem i krzyczy się po dwa numery, żeby zamieniły się miejscami)

## 12. 4 KOLORY

Każdemu z uczestników przydzielany jest jeden z 4 kolorów. Wszyscy siadają w kole, wymieszani kolorami. Na hasło „czerwony” wszystkie osoby, którym ten kolor przypadł w udziale przesiadają się jedno krzesło w lewo (obojętnie, czy jest wolne, czy nie :)). Na hasło „żółty”, żółci itd. Jeżeli wyczyta się czyjś kolor, a na kolanach tej osoby już ktoś siedzi, to ta osoba nie może ruszyć się z miejsca. Wygrywa ta osoba, której uda się zatoczyć pełny okrąg przesiadając się z miejsca na miejsce.

## 13. ROBOTY

**A** - Uczestnicy stoją w parach - jedna osoba jest „robotem”, druga jest „mechanikiem”. Robota uruchamia się przyciskiem na głowie, kładąc mu nań płaską dłoń. Robot rusza do przodu. Dotknięcie jego prawego ramienia powoduje skręt w prawo, dotknięcie lewego - skręt w lewo. Krok robota można przyspieszyć „przekręcając gałkę” na plecach. Zatrzymać robota można kładąc mu ponownie dłoń na głowie. Mechanik idąc z tyłu za robotem, kieruje go tak, aby uchronić go przed zniszczeniem, gdyż robot dochodząc do przeszkody nie zatrzymuje się i wchodzi na nią. Po pewnym czasie następuje zamiana ról.

**B** - Uczestnicy dobierają się w trójki. Tym razem jeden mechanik obsługuje dwa roboty. Roboty stoją, stykając się plecami. Mechanik uruchamia je, rozdzielając pionowym ruchem ręki z góry na dół, pomiędzy ich plecami. Roboty ruszają w dwóch przeciwnych kierunkach. Zmianę kierunku mechanik powoduje przekręcając głowę robota w lewo lub prawo. Roboty zatrzymują się tylko wtedy gdy zetkną się brzuchami. Ten rodzaj robotów nie psuje się tak łatwo, a przed przeszkodą zatrzymuje się i maszeruje w miejscu.

# tance

1. POLKA (potrzebna muzyka)
2. BELGIJSKI (potrzebna muzyka)
3. MALTAŃSKI (potrzebna muzyka)

2 w prawo, 2 w lewo, 2 w prawo, 2 w lewo, 1 w prawo, 1 w lewo, 1 do przodu

(panie, a panowie 1 w tył), 3 klaśnięcia, 1 w prawo, 1 w lewo, (panie, panowie 1 w lewo, 1 w prawo)1 do tyłu (panie, a panowie 1 w przód), 3 klaśnięcia

#### 4. IRLANDZKI

potrzebna muzyka, ale można tańczyć również na melodię „Chwalcie Pana Niebios”

Stoimy naprzeciwko siebie w parach, w dwóch rzędach trochę oddaleni od siebie, po jednej stronie panie, po drugiej panowie, pierwsza para robi „kręcioła” (trzyma się za ręce na krzyż i razem się obraca) dwa razy, a potem tańczy pod rękę pół obrotu na zmianę z pierwszą osobą z rzędu, potem ze swoim partnerem, potem z drugą osobą z rzędu, z partnerem, z trzecią osobą itd., aż znajdzie się na końcu rzędu. Kiedy para jest na wysokości trzecich osób w rzędzie może startować kolejna para, która stoi na szczycie rzędu.

#### 5. MENUET

tekst (bo nikt nie pamięta, jak to dokładnie leciało)

Szyjka bielutka, usteczka różowe  
Oczami, gwiazdami tak świeci  
Powiedz kim jesteś, kim jesteś powiedz,  
Powiedz ma miła w sekrecie

Milczą mój książkę usteczka różowe  
Może ten blask, co z oczu świeci,  
Może coś szepnie, na uszko coś powie,  
Może coś powie w sekrecie

#### 6. ZUZANNA

Stoimy w dwóch rzędach naprzeciwko siebie, po jednej stronie panie, po drugiej panowie

kroki: 4 kroki do przodu, klaśnięcie o ręce partnera, 4 kroki do tyłu, klaśnięcie, całość powtarzamy 2 razy, łapiemy się pod rękę i robimy obrót w prawo, klaskamy i robimy obrót w lewo, potem panowie przesuwają się o jedną osobę w prawo.

Tekst:

nanananana (i tak przez dwie linijki ;) )  
o Zuzanna, ten taniec dobrze znasz  
kiedy wszyscy wkoło bawią się, ty nie opuszczaj nas

#### 7. NA MELODIĘ „PAN JEST PASTERZEM MOIM”

stoimy w parach, cały czas podskakujemy i objamy o siebie najpierw prawe stopy od wewnątrz, potem lewe, następnie prawe od zewnątrz i lewe od zewnątrz (przy tym się obracamy) i od początku (można zrobić konkurs, która para się nie pomyli)

8. ZORBA (na melodię „Raduje się dusza ma”)

9. POLONEZ (na melodię „Panu naszemu pieśni grajcie”)

piosenki 3

# pożazywaniem

## 1. JESTEM RYBAKIEM PANA

zarzucam sieci swe  
gdy troski mnie przygniatają  
chlup, chlup, ja topię się  
cziru riru

## 2. TYŚ JAK SKAŁA, TYŚ JA WZGÓRZE

Panie nasz, Boże nasz  
Tyś jak wiatr w swej naturze,  
Tyś jest Stwórcą wszystkich następujące

Łamdarej, łamdao /\*2

## 3. ZIEMIA, KTÓRĄ MA DAJESZ nie jest fikcją ani bajką bo wolność, którą mam w Tobie jest prawdziwa

Wszystkie góry na drodze, muszą, muszą ustąpić  
bo wiara góry przenosi, a ja wierzę Tobie

ref. Będę tańczył przed Twoim tronem i oddam Tobie chwałę i nic już nie zamknie mi ust  
żaden mur i żadna ściana największa nawet tama już nie, nie zatrzyma mnie już

Większy, większy jest we mnie Ten, który mnie umacnia  
żaden Goliat nie może z nim równać się

## 4. GDBY WIARA TWA BYŁA WIELKA JAK GORCZYCY ZIARNO

te słowa mówi Ci Pan/\*2

I z taką wiarą rzekłbyś do góry przesuń się, przesuń się/\*2

A góra posłusznie przesunie się /\*3  
W imię Jezusa przesunie się /\*3

I chromy stanie na nogi swe /\*3  
I kto łązy leje otrze je/\*3

Ichory odzyska zdrowie swe/\*3  
I kto jest smutny ucieszy się /\*3

Splywa, spływa, Duch Święty spływa/\*2

Duch Święty swą mocą dotyka mnie /\*3  
Od czubka głowy po stopy me /\*3

## 5. NA JEZIORZE WIELKA BURZA

Jezus ze mną w łodzi jest  
On swą ręką trzyma mnie  
Łódka nie kołysze się

Na jeziorze wielka burza  
Jezus ze mną w łodzi jest

## **6. MOJE MAŁE ŚWIATEŁKO**

chcę aby świeciło, jejeje /\*2  
świeciło na cały świat

kryć go korcem nie wolno...  
Jezus mi je zapalił...  
Nikt mi go już nie zgasi...

## **7. TU STOJA KROKODYLE I ORANGUTANY**

1. Pewnego dnia Noe do lasu szedł  
By zebrać wokół siebie wszystkie zwierzęta  
Bo rozgniewany Pan Bóg chciał zesłać na świat potop  
Lecz nie z winy zwierząt, więc ocalił je

Tu stoją krokodyle i orangutany  
dwa malutkie wężyki i królewski orzeł  
i kot, i mysz, i bardzo duży słoń  
dlaczego jeszcze nie ma jednoroźców  
laj, laj, laj, laj....

2. Zwierzęta szybko do arki szły,  
Bo wielka czarna chmura była już na niebie,  
I kropla po kropli zaczęło padać  
Lecz nie z winy zwierząt, więc ocalił je.

3. Z ulewy tej na ziemi potop był,  
Lecz w arce dobrze było ludziom i zwierzętom,  
I Noe nie myślał już o jednoroźcach,  
To nie jego wina, że spóźniły się.

4. Z historii tej naukę sobie weź.  
Nie spóźniaj się, gdy Pan Bóg łaski swoje daje,  
Bo smutny los cię spotka jak nosorożca  
I Arka Bożej Łaski odpłynie w dal.

## **8. W LEŚNICZÓWCE ZA LASEM**

spoglądając przez okno, głos usłyszał leśniczy, zajaczek puka w drzwi  
oj, pomóż, pomóż, pomóż mi  
choź, tu do mnie mój mały, ja ciebie obronię

## **9. PŁYNĄ STATKI Z BANANAMI W SINĄ DAL**

a stary marynarz śpiewa tak:  
podaj, podaj, podaj mi proszę bananów kosz

## **10. KRASNOLUDEK**

chodzimy po kole i dołączamy do naszego chodu kolejne polecenia:  
ugiąć nogi, pięty na zewnątrz, kolana złączyć, prawy bark do góry, lewy bark do góry,  
główka do góry, szpan na klatę, kuper do góry, język na brodę, tik nerwowy prawej ręki

pomiędzy kolejnymi poleceniami śpiewamy piosenkę:  
Przez las dziki i ogródek idzie sobie krasnoludek  
dokąd idziesz mój malutki, idę do swej krasnoludki.

### **11. JA JESTEM MAŁĄ PAPUŻKĄ**

i jem też malutko, a moja pani, moja pani, taka skąpa jest  
codziennie śledzia daje mi, a ja tego nie lubię  
bo ja wołałabym, wołałabym, pić kolę, jeść lody

### **12. CI CO ZAUFALI PANU**

odzyskują siły, otrzymują skrzydła jak orły, biegną bez zmęczenia

# piosenki

## **1. PIOSENKA ZE ZWIERZĘCIEM**

Dzielimy się na dość duże grupy (2 lub 3), każda z grup po kolei śpiewa piosenkę zawierającą nazwę zwierzęcia. (np. Orła cień, Biały miś itp.)  
wariant 2 piosenka z imieniem

## **2. KUKUŁKA**

Dzielimy uczestników na kilka dużych grup. Każda grupa wykonuje piosenkę zastępując jej kluczowe słowo wyrazem „kukułka” np. „To nie ja byłam kukułką”, „Kukułki nie płaczą...” itp. Kolejność występowania grup ustala prowadzący, on też decyduje kiedy zakończyć zabawę.

## **3. CHÓR ZWIERZĄT**

Dzielimy uczestników na kilka (najlepiej trzy - cztery) dużych grup. Poszczególne grupy przyjmują nazwę jakiegoś zwierzęcia i prezentują charakterystyczny dla niego odgłos. Osoba prowadząca jest dyrygentem, który dyryguje chórem zwierząt na melodię jakiejś znanej piosenki, np. „Szła dziewczeczka...”, „Wlazł kotek na płotek”, itp. Jeśli dyrygent wskaże ręką na którąś z grup, wtedy ta grupa wydaje odgłosy w rytm melodii w swoim „zwierzęcym języku”. Jednocześnie może wydawać dźwięki kilka grup. Gdy dyrygent wskaże ręką sufit oznacza to że śpiewać mają wszystkie grupy.

# ruchowe

## **1. MIKSER**

Dzielimy się na małe grupy, 3-5 os. Każda z grup ma przedstawić jakieś urządzenie, tak, aby reszta grup zgadła o jakie urządzenie chodzi. Przykładowe hasła: mikser, kosiarka, koparka, kombajn, toster, frytkownica, traktor, łopata, komputer, sokowirówka. Jako utrudnienie można zrobić ograniczenie, że np. podłogi może dotykać tylko 5 nóg z 10 itp.

## **2. RZEŻBA**



Dzielimy się na grupy 3 osobowe, każda z grup ma za zadanie ułożyć z siebie ciekawą rzeźbę, ale w taki sposób, żeby ziemi dotykały tylko 2 nogi i 1 ręka.

### 3. WĘZEL

Zamykamy oczy, wyciągamy przed siebie ręce, łapiemy na chybił trafił pierwsze z brzegu ręce (po 1 w każdą rękę :P), otwieramy oczy i próbujemy się rozplątać.  
Powodzenia :P

### 4. ISKIERKA

Siadamy w dwóch rzędach, naprzeciwko siebie, w każdym rzędzie musi być taka sama ilość osób. Łapiemy się z tyłu za ręce. Na jednym końcu rzędu siedzi osoba, która rzuca monetą, na drugim- niewielki przedmiot, który trzeba złapać. Gdy osoba z monetą wyrzuci orła- nic się nie dzieje, gdy wyrzuci reszkę- pierwsze osoby z rzędu puszcją iskierkę (ważne: tylko pierwsze osoby w rzędzie obserwują monetę, pozostałe mają zamknięte oczy, albo patrzą w drugą stronę). Gdy iskierka dojdzie do ostatniej osoby, ta ma za zadanie złapać przedmiot znajdujący się na końcu rzędu (i nie zabić przy tym osoby z drużyny przeciwnej). Za każde złapanie przedmiotu dostaje się 1 punkt, gra się do 10 punktów, jeśli ktoś złapie przedmiot, gdy był wyrzucony orzeł, albo nie zostało nic rzucone, drużyna dostaje -1 punkt. Po każdym otrzymanym punkcie osoba z końca rzędu idzie na początek.

### 5. OCZKO

Ustawiamy krzesła w kole. Na każdym krześle siedzi jedna osoba, a za nią jedna osoba stoi. Jedno krzesło jest puste, zadaniem osoby, która stoi za tym krzesłem jest mruganie do siedzących osób, tak, aby osoby stojące za nimi tego nie zauważyły. Kiedy osoba siedząca na krześle zauważy, że mrugnięcie było do niego, próbuje wstać z krzesła i usiąść na krześle osoby, która mrugała. „Próbuje”, bo osoba stojąca za nią ma za zadanie przytrzymać tą osobę, żeby jej nie uciekła. (ważne: osoby za krzesłkami trzymają ręce za plecami, żeby przytrzymanie osoby na krzeselku nie było zbyt proste). Zabawa jest ciekawsza, gdy na krzeselkach siedzą same dziewczyny, a za krzeselkami stoją chłopcy, lub odwrotnie ;).

### 6. TUNEL

Ustawiamy się w parach (najlepiej mieszanych) jedna para za drugą i robimy tunel. Osoba bez pary biegnie przez środek tunelu i porywa za sobą jedną ze stojących osób. Osoba, której zabrano parę biegnie na początek tunelu, wbiega do środka i znajduje sobie nową parę.

### 7. ZAMKI I KSIĘŻNICZKI

Należy dobrać się trójkami tak, żeby została jedna osoba wolna. Dwie osoby chwytają się za ręce, przodem do siebie (tworzą *zamek*), trzecia staje w środku między nimi (jest ona *księżniczką*). Osoba wolna może wykrzykiwać następujące **hasła**:

- **księżniczka** - osoba, która jest księżniczką opuszcza swój zamek i szuka innego zamku. W tym czasie zamek się nie porusza. Osoba, która nie znalazła żadnego zamku wykrzykuje następną hasło.
- **zamek** - osoby, które tworzą zamki opuszczają swoje miejsce, i starają się z inną osobą utworzyć zamek. Księżniczka nie zmienia swojego miejsca.
- **Trzęsienie ziemi** - po tym hasle wszystkie księżniczki i zamki zmieniają swoje miejsca i starają się utworzyć nowe trójki.

### 8. KARETA

Występują: król, królowa, księżniczka, 2 dworzan, 2 koni, woźnica

### **Bajka:**

Dawno, dawno temu za 7 górami, za 7 lasami, kiedy wyginęli już wszyscy woźnice żył sobie król i królowa. Mieli oni duży zamek. Obok stała stajnia a w niej stały konie. Żeby koniom było raźniej spał z nimi woźnica. Król i królowa mieszkali razem z księżniczką. Oczywiście byli w zamku również dworzanie.

Pewnego dnia król i królowa odkryli potrzebę, aby pokazać księżniczce swoje królestwo. Kazali woźnicy zaprzęgnąć konie do karety. Gdy woźnica zaprzęgnął konie, wsiedli; król, królowa, księżniczka i dworzanie. Mieli oni ruszać zaprzęgiem złożonym z koni. Król zawołał: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico możemy ruszać!” Więc woźnica krzyknął: „Wio!”

Niedaleko ujechawszy woźnica usłyszał głos króla, który powiedział: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico zatrzymaj konie!” Gdy woźnica wstrzymał zaprzęg składający się z koni i karety, księżniczka i dworzanie byli bardzo zdziwieni, dlaczego król kazał woźnicy zatrzymać konie. A król kontynuował rozkaz: „Woźnico nawróć konie z kareta, gdyż musimy wrócić z królową, księżniczką i dworzanami, bo królowa zapomniała pierścionka”.

Woźnica, a trzeba było przyznać, że był to dość posłuszny woźnica, na słowa: „Woźnico, woźnico, mój kochany woźnico” – musiał zawrócić. Gdy cała kareta z woźnicą na czele dojechała do zamku, natychmiast wysiadł król, królowa, księżniczka i dworzanie. Po czym królowa znalazła się w swojej komnacie, a król i księżniczka z nią, natychmiast przybiegli dworzanie. Wtedy królowa przypomniała sobie, że swój pierścionek schowała do karety, którą powoził woźnica.

## **9. RODZINA**

Występują:

### **10. PINGWINKI**

Tego się nie da opisać słowami :P

### **11. PIF-PAF**

Stajemy w kółku, jedna osoba zostaje na środku. Ta osoba środkowa woła "pif" i wskazuje palcem na jakąś osobę. Osoba wskazana przykuca, natomiast osoby stojące po obu stronach (prawej i lewej) wskazanej muszą równocześnie odwrócić się do siebie twarzami i powiedzieć "paf" wskazując przy tym palcami na siebie.

Środkowa osoba jest zmieniona, gdy:

- wskazana osoba nie przykucnie nim dwie osoby po bokach wykrzykną "paf"
- jedna z osób, która ma wykrzyknąć "paf" zrobi to później niż ta druga
- ktoś, kto nie miał nic robić tylko stać coś zrobi - np. \* \*\_ \* - stoją 4 osoby, wskazana jest ta podkreślona - osoby po prawej i po lewej (pochyłe) robią "paf", natomiast ta "wolna" nie może zrobić w tym momencie: "pif", "paf" lub przykucnąć
- osoba, która ma zrobić "paf" powie "pif"

### **12. ŁOŚ**

Stajemy w kółku, robimy odliczanie, każda osoba dostaje inny numer. Pierwsza osoba mówi: „Łoś numer jeden nadaje do łosia numer ...” Wezwany łoś mówi to samo, z tym, że podaje najpierw swój własny numer, a potem numer osoby, do której się zwraca. Osoba, która mówi „robi łosia” obydwoma rękami, a osoby, które stoją op jej prawej i lewej stronie, „robią łosia” tylko jedną ręką, tą która znajduje się od strony łosia, który nadaje. Jeśli ktoś się pomyli- odpada. Wygrywa osoba, która odpadnie ostatnia.

### **13. KLASZCZEMY**

Każdy ma przydzielony inny numer. Siedzimy w kole, dwa razy klaszczemy o kolana i dwa razy o dłonie i tak na zmianę. Kiedy klaszczemy o kolana mówimy swój numer, kiedy o dłonie- numer osoby, do której się zwracamy. Potem ta osoba podaje swój numer i numer kolejnej osoby itd. Jeśli ktoś się pomyli- odpada. Wygrywa osoba, która odpadnie ostatnia.

### **14. NIETOPERZ**

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy przyjmuje nazwę jakiegoś zwierzęcia. Jeśli prowadzący nazywa się np. bocian zaczyna zabawę mówiąc: „bocian do ryby”. Osoba która jest rybą mówi ryba do .. itd. Cały urok tej zabawy polega na tym że gracze mówiąc i śmiejąc się nie mogą pokazywać zębów

### **15. WYŚCIGI**

Cała wspólnota siada w kółku, tak by każdy widział prowadzącego. Należy siedzieć, bo potrzebne są nam kolana. Udajemy, że jedziemy konno, ale najpierw trzeba: otworzyć stajnię, wyprowadzić konia, zamknąć stajnię, pożegnać się z: żoną/mężem, dziećmi i tym najmłodszym, no i z teściową, a później wsiadamy na konia i jedziemy. Oczywiście mijamy "parę" przeszkód: mostek, pojedyncza/podwójna przeszkoda, smurfy, reklamę coca-coli, wrzeszczące kobiety, panów, księdza, siostry zakonne...

### **16. ARKA NOEGO**

Przygotuj listę gatunków zwierząt, licząc połowę uczestników. Nazwę każdego ze zwierząt napisz na dwóch kartonikach, a następnie rozdaj je. Poproś teraz, aby wyobrażili sobie, że są jednym ze zwierząt płynących na arce Noego. Noe zabrał po parze tego samego gatunku, ale w trakcie burzy wszystkie zwierzęta się pomieszały i muszą się odnaleźć nawzajem. Każdy uczestnik musi naśladować (głosem, chodem, gestem - w sumie to najlepiej wychodzi jak głosu się nie wydaje) zwierzę tak, aby znów mogli utworzyć parę i w momencie dopłynięcia do brzegu każda para mogła spokojnie wyruszyć na poszukiwanie swojego domu.

### **17. DOZORCA**

Ustawia się dwa rzędy krzeseł tyłami do siebie, o jedno miej niż jest grających. Prowadzący przybiera nazwę dozorca. Zadaniem graczy jest iść tuż za dozorcą, dokładnie tą samą drogą. Dozorca chodzi po całej sali a jeśli to możliwe po całym budynku, idzie raz wolno, to znowu prędzej, to biegnie wprowadzając w błąd grających. Gdy tylko siądzie, wszyscy również rzucają się do krzeseł. Ten dla którego zabraknie miejsca, idzie do więzienia, t. j. do jednego z kątów pokoju. Dozorca, (może to już być inna osoba) odstawia jedno krzesło i dalej prowadzi zabawę,. Trwa ona dotąd aż zostanie tylko trzech grających. Ci ostatni stanowią sąd i ustalają co uwięzieni gracze mają zrobić aby wydostać się na wolność. Oczywiście chodzi tu o coś bardzo drobnego, sympatycznego, (czuwa nad tym prowadzący całą zabawę) np. wykonanie Szkocji.

### **18. GOOFY**

Wszyscy uczestnicy zamykają oczy. Każdy wyciąga przed siebie rękę z zaciśniętą dłonią i kciukiem do góry. Chodząc po sali, w wypadku dotknięcia kogoś każdy pyta: „Goofi?”, jeżeli napotkana osoba również zapyta „Goofi?”, to znaczy, że nie jest to Goofi i należy szukać dalej. W pewnej chwili napotyka się kogoś kto nic nie odpowiada. Jest to oczywiście Goofi! Gracz, który znalazł tego stworka kładzie mu ręce na ramiona i sam również przestaje mówić poruszając się po sali wraz z nim. Każda następna osoba dołączając się do niemego Goofiego staje się jego częścią. Kiedy uczestnicy połączą się w jeden ogromny

wąż - można otworzyć oczy. Goofiego wybiera prowadzący szepcząc jednej osobie do ucha, że staje się Goofim lub sam prowadzący odgrywa tę rolę.

## 19 KUBECZEK

Wkładamy do jakiegoś kubeczka poszczególne polecenia na kartkach. Prosimy, aby wszyscy usiedli w kole tak, by mogli sobie po kolei podawać kubek. W trakcie podawania kubka z rąk do rąk śpiewane są piosenki, które co jakiś czas są przerywane. Osoba, która w momencie skończenia się muzyka ma w ręku kubek losuje jedno z poleceń, które znajdują się na karteczkach w kubku i wykonuje je. Po zakończonym zadaniu znów następuje śpiew i kubeczek jest przekazywany dalej, aż do następnej przerwy w śpiewie. Polecenia- dowolne.

## 20. CIOCIA Z AMERYKI

Wszyscy uczestnicy siedzą. Prowadzący zapowiada, że przyjechała ciocia z Ameryki, która przywiozła różne podarki. Zabawa polega na jednoczesnym wykonywaniu różnych czynności. np.: prowadzący ogłasza, że ciocia przywiozła dla każdego wspaniałą grzebień /uczestnicy na niby zaczynają czesać włosy prawą ręką/. Prowadzący informuje, że każdy otrzymuje rower turystyczny. Nie przerywając czesania, wszyscy zaczynają pedałowac nogami. Potem każdy otrzymuje gramofon i wykonując poprzednie czynności, nakręca lewą ręką gramofon. Wszyscy następnie otrzy¬mują lalkę i nową czynnością jest otwieranie i mruganie oczami, oraz maskotkę pajacyka, który kiwa głową. Wreszcie okazuje się, że ciocia przywiozła perfumy, niestety flakon jest rozbity, zapach strasznie mocny i wszyscy kichają, z życzliwym "Na zdrowie" kończymy zabawę.



## 1. LATARNIA

latarnik płynie ze swoim pomocnikiem żeby zapalić latarnię, kolejno zapomina i musi się wracać po:

klucze do latarni

latarkę

olej do lampy

zapałki

## 2. WACUŚ- potrzeba duuużo rekwizytów

## 3. OŚWIADCZYNY

Prowadzący wybiera kilka par, które mają za zadanie przedstawić scenkę oświadczyń w różnych epokach. Każdej z par przydzielona jest inna epoka np. prehistoria, starożytny Rzym, średniowiecze, lata dwudzieste, współczesność, przyszłość (cyberzaloty?). Na przygotowanie dajemy czas około 5 min.

## 4. RADIO

**Schodzą się dwie fale - jedna nadaje gimnastykę poranną, a druga - co dziś będziemy jedli na obiad.**

**W:** Tu mówi Warszawa, nadajemy audycję pt. "Co dziś będziemy jedli na obiad"  
**P:** Poznań nadaje gimnastykę poranną.  
**W:** Należy przygotować...  
**P:** nogi w rozkroku, ręce na bok, po czym wykonujemy głęboki przysiad...  
**W:** prosto do garnka, gdzie mięso należy wymoczyć, następnie zagotować, odstawić na bok i spróbować...  
**P:** stanąć na lewej nodze, prawą podnosząc lekko w górę...  
**W:** następnie należy ją dobrze opłukać, aż zniknie nieprzyjemny zapach, posolić, pokropić octem i powąchać, następnie przed garnkiem...  
**P:** wykonać głęboki ukłon, raz, dwa, trzy. Dosyć. Teraz robimy głęboki przysiad  
**W:** na rozpaloną patelnię. Potem wlewamy odrobinę oleju...  
**P:** do głowy sięgamy jednym kolaniem, potem drugim przy ostatnim stuknięciu nabieramy rozpędu, wykonując skok w bok i jednym zamachem...  
**W:** łamiemy kości na części, oddzielając je od mięsa, które należy złożyć na boku i przy pomocy ostrego...  
**P:** skrętu walimy się na podłogę. Leżąc na podłodze należy przyjąć następującą pozycję: oczy podniesione w górę, włosy dęba, uszami wykonywać zamaszyste wymachy w przód, na dół i do tyłu, mięśnie nóg i rąk rozluźnić, po czym...  
**W:** bić w nie mocniej tłuczkiem, aż zrobią się miękkie i płaskie. Maczać w białku, tartej bułce, po czym smażyć na wolnym ogniu przewracając...  
**P:** w lewo raz, w prawo dwa, do góry trzy i na wznak... dość...  
**W:** jest dokładnie wysmażony, przykrywamy więc pokrywką, po czym...  
**P:** energicznie oddychamy, postawa swobodna, ręce na biodra, głowa do góry, usta szeroko otwarte, szerzej jeszcze szerzej...  
**W:** następnie wsypać szczyptę cukru, dwie garści soli, odrobinę pieprzu i dwie łyżeczki esencji octowej, po czym należy wrzucić dwie marchewki. Z główką kapusty...  
**P:** stajemy na rękach, jedną nogą opieramy na otwartych drzwiach, a drugą zaczepiamy o żyrandol...  
**W:** i czekamy około dwóch godzin, aż zupełnie wystygnie. Tak przygotowany obiad tanio, szybko i przyjemnie można podawać do stołu. Smacznego. [^]

## **6. PANI Z MIASTA, BABA ZE WSI**

Potrzebne- dużo rekwizytów

W wymyślonym pociągu jadą dwie kobiety. Jedna paniusia z miasta, druga kobieta wiejska. Obie odpowiednio ubrane do swego stanu, mają też odpowiedni dla siebie sprzęt towarzyszący. Chodzi głównie o to, co posiadają w swych rękach. Paniusia trzyma na ręku zgrabną małą torebkę damską i robiąc odpowiednie dla niej miny, przygląda się mijanym krajobrazom. Kobieta wiejska trzyma między nogami duży kosz wiklinowy na zakupy, przykryty jakąś ścierką, z której wystają na wszystkie strony różne zakupione rzeczy. Z miny jej twarzy widać, że paniusia jej imponuje tak wyglądem jak i zachowaniem. Stara się więc przez naśladowanie swojej towarzyszki podróży nabrać dobrych manier, a jednocześnie pokazać, że ona nie jest wcale gorsza. Podobnie więc jak paniusia zakłada jedno kolano na drugie. Kobieta z miasta wyciąga ze swojej torebki jakiś mały ilustrowany magazyn, którego kolorowym zdjęciem wiejska kobieta najpierw jest zainteresowana, po czym pyta: "A co pani ma?" Paniusia z widoczną pogardą odpowiada: "Magazyn dla eleganckich kobiet". Kobieta widząc pogardę z dumą mówi: "Ja mam lepsze" i wyciąga jakąś zatłuszczoną gazetę, którą 'czyta' do góry nogami. Następnie paniusia z torebki wyjmuje małe lustro i zaczyna się w nim przeglądać. Baba ze wsi znowu z zainteresowaniem pyta: "A co pani ma?" "Lustro" "Phi, ja mam lepsze", wyciąga z torby patelnię i przegląda się w niej. Teraz paniusia wyjmuje z torebki elegancką kosmetyczkę, z której wyciąga kredkę do ust i maluje się. Sytuacja się

powtarza jak wcześniej tym razem kobieta ze wsi wyciąga kawał buraka ćwikłowego i nim smaruje najpierw usta, a następnie koloruje policzki. Kolejnym zabiegiem kosmetycznym jest podkolorowanie oczu. Kobieta wiejska zabieg ten z wielkim animuszem wykonuje ołówkiem chemicznym. Paniusia czesze się malutkim grzebykiem, natomiast baba ze wsi wyciąga grabie. W końcu paniusia otwiera puderniczkę i pudruje sobie twarz. Kobieta wiejska, nie widząc wyjścia, wyciąga woreczek z mąką, bierze garść mąki i "pudruje" sobie twarz, która w rezultacie tych wszystkich zabiegów i pomieszania różnych kolorów tworzy rzeczywiście zabawny widok. [^]

# T M M E

## 1. „Czy wiesz, co to jest?”

Prowadzący wybiera osobę płci przeciwnej. Podaje system odpowiedzi na kolejne pytania: "Tak, nie, tak". Pierwsza seria: czy widzisz tę rękę? tak; czy wiesz do czego służy? nie; a chcesz zobaczyć? tak. Prowadzący kładzie rękę na kolanie drugiej osoby. W drugiej serii pytań zadaje się takie same pytania tylko dotyczące ramienia i przytula się partnera. W trzeciej pyta się o usta i na koniec robi "ti ti ti bobasku".

## 2. PODRYWANIE

### Wersja 1

Wybieramy trzech panów- ochotników, którzy mają wykazać się umiejętnością poderwania dziewczyny. Dziewczyna jest wybrana wcześniej i poinformowana. Ma na plecach plecak i ma za zadanie tak długo odrzucać zaloty chłopaka, aż ten nie zaproponuje jej poniesienie plecaka.

### Wersja 2

Oboje siedzą naprzeciwko siebie na krzesłach. „Poderwanie” polega na poderwaniu dziewczyny z krzesła.

## 3. SPOŁECZNOŚCI

Zabawa polega na tym, aby na jedno z pytań odpowiedzieć w imieniu danej społeczności. W tym celu losuje się pytania oraz społeczności, grupy lub poszczególne osoby mają przygotować krótkie wystąpienie i zaprezentować je na forum.

Przykładowe pytania:

1. Jakie są ulubione bajki dzieci?
2. Jak się podróżuje?
3. Jak się ubierają dziewczęta?
4. Jak się zdobywa wykształcenie?
5. Jak wygląda sklep?
6. Jak karze się winnych?
7. Jak nagradza się bohaterów?
8. Jak się przystraja pannę młodą?
9. Jak się organizuje zabawy?
10. Jak się traktuje żonę?

Przykładowe społeczności:

1. Rosjanie w XIX w.
2. Australijscy Aborygeni

3. Rzymianie za czasów Juliusza Cezara
4. Japończycy dziś
5. Górale
6. Egipcjanie 2000 lat przed naszą erą
7. Polska szlachta
8. Yeti w XX w.
9. Ufoludki
10. Amerykanie w przyszłości

#### **4. ŚPIEWAJĄCE GITARY**

(wg teleturnieju „Śpiewające fortepiany” Rudiego Szuberta)- inwencja własna  
odgadujemy piosenki oazowe

#### **5. KOLOROWE PAŃSTWA**

Dzielimy się na grupy ok 10 osób. Każda z grup to jedno państwo określonego koloru.

Trzeba wymyślić: hymn państwa, godło, flagę, ustrój polityczny, zaprezentować władców.

#### **6. KALAMBURY**

Wszyscy wiemy na czym to polega. :)

#### **7. PANTOMIMA**

Wybieramy w miarę krótkie cytaty z Pisma Świętego, przysłowia, zdania na określany przez nas temat. Dzielimy grupę na mniejsze zespoły, z których każdy ma przedstawić podany tekst w formie pantomimy, scenki z życia.

