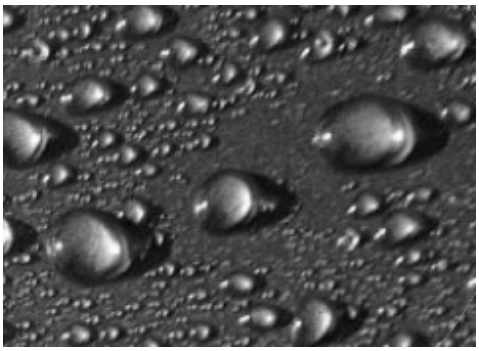
WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
11.04.2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

W środku: Kiedy pada deszcz



Znowu deszcz? Zaplanowana zabawa na świeżym powietrzu dosłownie pada do wody. Teraz trzeba w ostatniej chwili przygotować atrakcyjny „program na w środku”. Zebraliśmy tutaj kilka pomysłów na zabawy w pomieszczeniach związane z tematem „zmysłów”.

Paczka-niespodzianka
Zmysł dotyku

Przygotowanie: Przedmiot (lub kilka przedmiotów) owija się warstwami materiału i/lub papieru.

Zabawa: Dzieci siadają w kręgu. Następnie paczka jest podawana z rąk do rąk. Każde dziecko może rozpakować jedną warstwę i zgadnąć, co może być ukryte w środku. Nie wolno potrząsać ani stukać w paczkę. Młodzi harcerze muszą polegać wyłącznie na dotyku palców, aby znaleźć odpowiedź.

Czas trwania: od 3 do 10 minut na rundę.

Automaty do gry
Wzrok, słuch, dotyk

Przygotowanie: Zbierz różne przedmioty (według tematu):

Zabawa: Dzieciom pokazuje się około 10–20 przedmiotów przez dwie minuty. Po zakryciu przedmiotów dzieci próbują zapisać z pamięci jak najwięcej z nich.

Warianty: Można również odtworzyć charakterystyczne dźwięki lub rozdać dzieciom przedmioty o silnym zapachu (perfumy, cebula, ziarna kawy, herbata itp.).

Czas trwania: 10 minut.

Inne podejście do gry „Pictionary”
Zmysł dotyku w stopach

Przygotowanie: Zbierz papier pakowy, flamastry i kartki z nazwami różnych przedmiotów.

Zabawa: Utwórzcie grupy po około pięć dzieci. Każda grupa wybiera jedno dziecko. Dzieciom tym jednocześnie pokazuje się kartkę z nazwą przedmiotu (lub, w przypadku starszych dzieci, czynności). Po sygnale zaczynają rysować – używając wyłącznie stóp! Która grupa jako pierwsza odgadnie, co przedstawia rysunek?

Czas trwania: dowolny.

W mgnieniu oka
Sehsinn

Przygotowanie: żadne

Zabawa: Dzieci siadają w kręgu. Jedno dziecko wychodzi z sali. Dwoje dzieci szybko zamienia między sobą element garderoby (but, sweter itp.). Dziecko czekające na zewnątrz zostaje zaproszone z powrotem do sali i musi teraz odgadnąć, co się zmieniło.

Warianty: Dzieci zamieniają się miejscami. Z stosu ubrań wybiera się jeden element i zakłada go jednemu z dzieci siedzących w kręgu.

Czas trwania: dowolny

Pamięć dźwiękowa
Zmysł słuchu

Przygotowanie: Napełnij pojemniki po filmie różnymi materiałami: piaskiem, kamykami, muszelkami, dzwoneczkami, ryżem, groszkiem, pustym pojemnikiem, watą, wodą itp. – zawsze po dwa.

Zabawa: Dzieci szukają dwóch identycznych pojemników.

Warianty: W grę można grać również w grupach. Jako pojemniki można wykorzystać na przykład wiaderka do malowania.

Czas trwania: od 10 do 30 minut

Wyszukiwanie dźwięku
Zmysł słuchu

Przygotowanie: Tak samo jak powyżej

Gra: Każde dziecko otrzymuje puszkę po filmie. Musi teraz znaleźć partnera z taką samą zawartością. Gdy już się znajdą, muszą zachować ciszę, aby pozostałe pary również mogły się odnaleźć. Grę tę można wykorzystać do tworzenia par.

Czas trwania: 10 minut

Telefon domowy
Słuch

Przygotowanie: Zapisz poszczególne słowa w alfabecie Morse'a. Zabawa: Dzieci szukają w domu rur grzewczych lub ścian, które przewodzą dźwięk, i wykorzystują je do przekazywania wiadomości w alfabecie Morse'a. Która para dzieci znajdzie najdłuższą trasę i poprawnie rozszyfruje wiadomość?

Czas trwania: 15 minut

Wyszukiwanie dźwięków
Zmysł słuchu, zmysł węchu

Przygotowanie: brak

Gra: W pokoju schowano budzik lub pozytywkę. Gdy dzieci wejdą do pokoju, otrzymują dokładną wskazówkę, czego mają szukać. Kto pierwszy znajdzie budzik?

Warianty: Można również ukryć kilka różnych źródeł dźwięku, a dzieci muszą znaleźć konkretne z nich. Zamiast źródeł dźwięku można również ukryć kamień zapachowy o intensywnym zapachu.

Czas trwania: 3–5 minut na rundę

Detektyw
Sehsinn

Przygotowanie: brak

Gra: Wybiera się**jednego gracza**, który wciela się w rolę detektywa, i wysyła się go na chwilę poza pokój. W międzyczasie wybiera się „sprawcę". Gdy tylko detektyw wróci do pokoju, sprawca zaczyna wykonywać ruch. Wszyscy pozostali gracze naśladują ten ruch tak szybko, jak to możliwe. To sprawca decyduje, jak często i jak szybko zmienia ruch. Detektyw musi jak najszybciej znaleźć sprawcę.

Czas trwania: dowolnie długo

Źródło:
Treść + zdjęcie:

Forum Kind 3/01. W domu: Kiedy pada deszcz – pomysły na zabawę w domu na temat „zmysłów", strona 9

Prawa autorskie www.forum-kind.ch

Autor:

Lori Keller, sekretarz grupy młodzieżowej w BESJ

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
W środku
Zmysły
Koncepcja gry
Deszcz
Program grupowy

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Teren / otoczenie
W pomieszczeniach zamkniętych

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Teren / otoczenie
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/w-srodku-kiedy-pada-deszcz