

NADIA ZIENKIEWICZ

ZABAWY RUCHOWE



SPIS TREŚCI

1. BEREK "STADO"

2. BEREK "ZWIERZAK"

3. ZABAWA "PAPIEROWA
BITWA"

4. BEREK "NA ODWRÓT"



BEREK STADO

LICZBA

UCZESTNIKÓW:
DOWOLNA, PARZYSTA,
Z DWIE DRUŻYNY.

MIEJSCE ZABAWY:

BOISKO, SALA GIMNASTYCZNA,
ŁĄKA, TEREN ZIELONY

PRZYBORY:

SZARFY DO OZNACZENIA DRUŻYN, KOSZULKI W
DWÓCH KOLORACH DO OZNACZENIA PRZYWÓDCÓW,
STOPER, PACHOŁKI.



PRZEBIEG ZABAWY



W ZABAWIE BIORĄ UDZIAŁ DWIE DRUŻYNY. JEDNA DRUŻYNA BERKÓW I DRUŻYNA

UCIEKAJĄCYCH "STADO".

W DRUŻYNIE BERKÓW I W DRUŻYNIE

UCIEKAJĄCYCH MUSI BYĆ WYZNACZONY

"PRZYWÓDCA". BERKOWIE MUSZĄ ZŁAPAĆ

PRZYWÓDCE STADA. ZADANIEM STADA JEST

OCHRONA PRZYWÓDCE. ZABAWA TOCZY SIĘ DO

MOMENTU, KIEDY PRZYWÓDCA ZOSTANIE ZŁAPANY.

NASTĘPNIE ZMIANA RÓL.



BERKOWIE MUSZĄ ZŁAPAĆ UCIEKAJĄCYCH, A PRZYWÓDCA BERKÓW PRZYWÓDCE STADA.

ZABAWA ODBYWA SIĘ NA CZAS.



JEŚLI ZOSTANĄ ZŁAPANI WSZYSCY, OPRÓCZ JEDNEGO UCIEKAJĄCEGO, BERKOWIE

MUSZĄ ZAŁAPAĆ GO W CIĄGU 1 MINUTY. JEŚLI IM SIĘ NIE UDA WYGRYWAJĄ UCIEKAJĄCY.



BEREK

ZWIERZAK

LICZBA

UCZESTNIKÓW:
DOWOLNA LICZBA
UCZESTNIKÓW.

MIEJSCE ZABAWY:

BOISKO, SALA GIMNASTYCZNA.

PRZYBORY:

SZARFY DO OZNACZENIA BERKÓW.



PRZEBIEG ZABAWY

WERSJA
1

BERKOWIE MAJĄ ZA ZADANIE ZŁAPAĆ UCIEKAJĄCYCH. UCIEKAJĄCY, ABY UNIKNAĆ ZŁAPANIA PRZEZ BERKA MOGĄ UDAWAĆ JAKIEŚ ZWIERZĘ MAKSYMALNIE PRZEZ 10 SEKUND (MUSZĄ NAŚLADOWAĆ RUCHY TEGO ZWIERZĘCIA, MOGĄ WYDAWAĆ JEGO DŹWIĘKI).

WERSJA
2

NA HASŁO NAUCZYCIELA, KTÓRY PODAJE NAZWĘ JAKIEGOŚ ZWIERZĘCIA, NP. PTAK, KOT, PIES, WSZYSCY MUSZĄ UDAWAĆ TO ZWIERZĘ, UCIEKAJĄCY I BERKOWIE. ZŁAPANA OSOBA ODPADA Z ZABAWY.

WERSJA
3

ZŁAPANA PRZEZ BERKA OSOBA, ABY WRÓCIĆ DO ZABAWY MUSI UDAWAĆ JAKIEŚ ZWIERZĘ PRZEZ 10 SEKUND (MUSI NAŚLADOWAĆ RUCHY TEGO ZWIERZĘCIA, MOŻE WYDAWAĆ JEGO DŹWIĘKI).



ZABAWA

"PAPIEROWA BITWA"

LICZBA

UCZESTNIKÓW:

DOWOLNA LICZBA PARZYSTA.

MIEJSCE ZABAWY:

SALA GIMNASTYCZNA, BOISKO
SPORTOWE.

PRZYBORY:

2 KULKI PAPIEROWE DLA KAŻDEGO UCZESTNIKA,
SZARFY W DWÓCH KOLORACH.



PRZEBIEG ZABAWY

WERSJA
1

**WYZNACZONE BOISKA Z LINIĄ ŚRODKOWĄ.
DWIE DRUŻYNY WALCZĄCE PRZECIWKO
SOBIE RZUCAJĄ SIĘ KULKAMI Z PAPIERU.**

**ZA KAŻDE TRAFIENIE DRUŻYNA ZDOBYWA PUNKT,
A TRAFIONA OSOBA ODPADA Z GRY. DRUŻYNA
KORZYSTA Z KULEK PRZECIWNIKA, KTÓRE ZNALAZŁY
SIĘ NA JEJ POLU. WYGRYWA DRUŻYNA Z WIĘKSZĄ
LICZBĄ ZDOBYTYCH PUNKTÓW.**

**DRUŻYNY OTRZYMUJĄ PAPIER LUB
STARE GAZETY I W WYZNACZONYM
CZASIE ROBIĄ SOBIE KULKI, KTÓRE
POSŁUŻĄ DO "BITWY".**

**PO WYZNACZONYM CZASIE DRUŻYNA NIE MOŻE JUŻ
ROBIĆ WIĘCEJ KULEK. IM WIĘCEJ KULEK, TYM
LEPIEJ DLA DRUŻYNY. ZABAWA NA CZAS.
WYGRYWA DRUŻYNA, KTÓRA W WYZNACZONYM
CZASIE TRAFI WIĘCEJ ZAWODNIKÓW. ZABAWA NA
PUNKTY.**

WERSJA
2

BEREK NA ODWRÓT

LICZBA
UCZESTNIKÓW:
DOWOLNA LICZBA.

MIEJSCE ZABAWY:
SALA GIMNASTYCZNA, BOISKO
SPORTOWE, TEREN ZIELONY

PRZYBORY:
SZARFY DO OZNACZENIA BERKÓW, PACHOŁKI.



PRZEBIEG ZABAWY

WERSJA
1

BERKOWIE MUSZĄ ZŁAPAĆ UCIEKAJĄCYCH. UCIEKAJĄCY, ŻEBY UCHRONIĆ SIĘ PRZED ZŁAPANIEM

WYPOWIADA HASŁO "NA ODWRÓT" I WTEDY NASTĘPUJE ZAMIANA RÓL. BEREK STAJE SIĘ UCIEKAJĄCYM. ZŁAPANA OSOBA ODPADA Z ZABAWY.

WERSJA
2

BERKOWIE MUSZĄ ZŁAPAĆ UCIEKAJĄCYCH.

UCIEKAJĄCY, ŻEBY UCHRONIĆ SIĘ PRZED ZŁAPANIEM WYPOWIADA HASŁO "NA ODWRÓT" I WTEDY NASTĘPUJE ZAMIANA RÓL. BEREK STAJE SIĘ UCIEKAJĄCYM, ALE ZAMIANA RÓL JEST TYLKO NA 10 SEKUND.



„POZNAĆ NIEZWYKŁY UMYŚŁ... ... I ZROZUMIEĆ”

Książeczka z zabawami ruchowymi autorstwa Nadii Zienkiewicz powstała w ramach innowacji pedagogicznej pt. "Poznać niezwykły umysł..... i zrozumieć."

MOTYWACJA WPROWADZENIA INNOWACJI:

Motywacją do wprowadzenia innowacji była potrzeba podniesienia świadomości uczniów na temat autyzmu. Obserwacja, na lekcjach wychowania fizycznego, zachowania uczniów klasy, do której uczęszcza uczennica z autyzmem, skłoniła do przemyśleń i wniosków, że uczniowie niewiele wiedzą na temat autyzmu i często są nietolerancyjni w kontaktach z rówieśniczką z autyzmem. Nietolerancja rodzi się z niewiedzy. Innowacja "Poznać niezwykły umysł... i zrozumieć" ma pomóc temu zaradzić.

CELE INNOWACJI:

- podniesienie poziomu wiedzy uczniów na temat zaburzeń ze spektrum autyzmu,
- kształtowanie tolerancji, szacunku i akceptacji osób z autyzmem,
- budowanie pozytywnego wizerunku osób z autyzmem w szkole,
- kształtowanie i wzmacnianie poczucia własnej wartości,
- kształtowanie poczucia akceptacji,
- rozwijanie inwencji własnej,
- rozwijanie i wspieranie prawidłowego funkcjonowania sfery społecznej i emocjonalnej,
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych,
- integracja uczniów.

PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA

Efektem realizowanej innowacji będzie zdobycie wiedzy i podniesienie poziomu świadomości uczniów na temat autyzmu, a co za tym idzie zwiększenie zrozumienia dla nietypowych zachowań osób z autyzmem, zapoznanie z różnym sposobem odbierania bodźców zewnętrznych oraz poznawania świata. Przeprowadzenie innowacji wpłynie na zwiększenie tolerancji uczniów na odmienne zachowania i odmienny sposób funkcjonowania osób ze spektrum autyzmu.

Ponadto wpłynie na zbudowanie pozytywnego wizerunku uczennicy z autyzmem w środowisku szkolnym.



O AUTORCE

NADIA ZIENKIEWICZ

Uczennica piątej klasy Szkoły Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Gaworzycach, dusza artysty, uwielbia rysować.

Marzy o tym, aby zostać malarką, a także zwiedzić cały świat. Kocha zwierzęta i podróże. Jej hobby to sport ekstremalny - skoki na bungee. Nadia to wyjątkowa, inteligentna, mądra i uczuciowa dziewczynka. Jest wspaniałą, wrażliwą i empatyczną nastolatką.

Rozbudowane wersje gry znajdują wiele zwolenników i zachęcają do tworzenia nowych pomysłów.

