

* Uczestnicy zabawy siadają w kółku, prowadzący włącza muzykę, w trakcie której dzieci podają sobie mały słoiczek (lub zawiązany woreczek), ze znajdującymi się w środku karteczkami, na których zapisane są różne zadania do wykonania, np. "zrób 10 przysiadów", "opowiedz kawała", "zaśpiewaj piosenkę" itp., kiedy muzyka milknie ta osoba, która trzyma w ręku słoik, otwiera go i czyta zadanie, które musi wykonać. Zabawa trwa do momentu opróżnienia słoika z kartek.

* Dzieci siadają w kręgu, jedno z nich wychodzi, a z pośród pozostałych wybiera się jedną osobę, tzw. "Dyrygenta", który będzie miał za zadanie pokazywać całej grupie różne ruchy (np. klaskanie, machanie rękami, ruszanie głową itp.), a grupa go będzie naśladować, jednak dzieci muszą to robić dyskretnie i tak zerkać na "Dyrygenta", aby osoba zgadująca nie spostrzegła się zbyt prędko kto nim jest.

* Dzieci siadają na krzesłkach, tworząc koło, jedna osoba nie ma krzesła i ona zadaje pozostałym pytania, np., "kto lubi jeść arbuza", "kto lubi kolor różowy", osoby których dotyczy pytanie muszą szybko wstać i przesiąść się na inne krzesło w tym momencie dziecko które zadawało pytanie szuka sobie miejsca siedzącego, jeśli mu się to uda, następne pytanie zadaje ktoś inny, jeśli nie to wymyśla kolejne pytanie i próbuje szczęścia jeszcze raz.

* Dzieci siadają w kręgu jedna osoba stoi do nich tyłem. Na jej sygnał, osoby siedzące w kółku podają sobie kolejno jakiś przedmiot, np. piłka, miś, poduszka itp. Kiedy ta osoba powie stop, dziecko, które w tym momencie trzyma zabawkę w ręku odpada. Zabawa trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy.

* Dzieci ustawiają krzesła w kręgu, siedzeniami do zewnątrz (liczba krzesel jest o 1 mniejsza niż liczba dzieci), które ustawiają się na zewnątrz koła, zostaje puszczone muzyka dzieci chodzą dookoła krzesel gdy muzyka ustaje starają się szybko usiąść na najbliższym krześle. Komu się to nie udało ten odpada. Zabawa trwa się do momentu wyłonienia zwycięzcy.

* Do tej zabawy potrzebna jest nieparzysta liczba dzieci, jeśli jest o jedno więcej może ono zająć się obsługiwaniem sprzętu grającego. Dzieci ustawiają się w pary. Osoba, która stoi sama otrzymuje miotłę. Kiedy zostaje włączona

skoczna muzyka wszystkie dzieci zaczynają tańczyć także osoba z miotłą, kiedy muzyka przestaje grać, dzieci szukają nowej pary, także i dziecko, które tańczyło z miotłą stara się zmienić partnera. Zabawa powtarzana jest kilkakrotnie żeby każdy miał okazję zatańczyć z miotłą.

* Prowadzący rozdaje dzieciom karteczki z wypisanymi na nimi słowami, np. balon, słońce, koń, jabłko, itp. Zadaniem dzieci jest wymyślenie jak największej liczby piosenek lub wierszy, które zawierałyby to słowo. Następnie należy odtworzyć dany utwór muzyczny lub słowny.

* Dzieci siadają jeden obok drugiego. Jedno z nich wychodzi na środek i odwraca się tyłem do pozostałych, w tym czasie pozostałe dzieci naradzają się, kto zmienionym głosem zawoła po imieniu osobę stojącą tyłem, której zadaniem jest odgadnięcie kto to zrobił. Jeśli dziecko odgadło, siada na miejsce a zgadywała będzie teraz ta osoba, która wołała kolegę lub koleżankę. Jeśli jej się nie udało, to zgaduje jeszcze raz.

* Dzieci siadają jedno obok drugiego. Ręce mają wyciągnięte przed siebie przygotowane do klaskania. Pierwsze dziecko raz klaszcze w swoje ręce, potem następne, które siedzi z prawej strony i tak dalej. Jeśli któreś z nich zaklasza dwa razy, wtedy kolejność ulega zmianie, kolejka idzie w lewą stronę, jeśli ktoś inny klaśnie dwa razy, kolejność klaskania znów się odwraca. Zabawa trwa do momentu wyłonienia zwycięzcy.

* Dzieci stają w kręgu i wyciągają ręce przed siebie, wykonując nimi ruchy tak jakby podawały coś z jednej ręki do drugiej (prawa ręka ugięta a lewa wykonuje ruch jakby zabierała jakąś rzecz ze swojej prawej dłoni i przekazywała to do ręki drugiej osoby siedzącej po lewej stronie. Tą rzeczą jest gwizdek. Jedna osoba wchodzi do środka. Jej zadaniem jest wyłapanie osoby, która w danej chwili trzyma gwizdek, jeśli ma ona problem z wychwyceniem gwizdka, można nim zagwizdać tylko trzeba to zrobić dyskretnie, kiedy ta osoba jest odwrócona tyłem, bo może łatwo to zauważyć. Osoba, w ręce której gwizdek zostanie przechwycony wchodzi do środka i teraz ona rozpoczyna poszukiwanie.

* Jedno dziecko staje plecami do pozostałych, a ktoś inny (dorosły lub inny uczestnik zabawy) opisuje jedną osobę z grupy, np. ta osoba ma włosy

sięgające do ramion, są one koloru brązowego, jest ubrana w czerwony sweterek i czarną spódniczkę itp. Dziecko stojące tyłem musi zgadnąć o kogo chodzi. Kiedy zgadnie wybiera następną osobę, która ma się odwrócić. Trzeba pamiętać aby opis, dawał pozytywny obraz opisywanego dziecka.

* Prowadzący przygotowuje dla przykładowej liczby dzieci - 12-ście, 12 karteczek na 6 z nich wymyśla i zapisuje nazwy różnych zwierząt domowych, np. kura, krowa, koń itd..., na pozostałych 6 kopiuje te same nazwy. Następnie rozdaje je dzieciom, które zapamiętują je i chowają do kieszeni. Zadaniem ich jest naśladować głosem zwierzę, które wylosowali odnalezienie swojego partnera, np. dziecko wylosowało kurę więc gdacze i w ten sposób szuka nasłuchując odgłosy wydawane przez inne dzieci gdakania "drugiej kurki". Dzieci, które odnalazły swoją parę ustawiają się po drugiej stronie sali.

* Prowadzący przygotowuje dwa rodzaje różnych karteczek, na jednych zapisane są imiona bajkowych postaci, np., "Królewna Śnieżka", "Czerwony Kapturek" na drugich różne sytuacje, np., "szedł sobie drogą a tu nagle zatrzymał się przed nim jadący z naprzeciwka samochód.....", "mama przed wyjściem z domu kazała jej posprzątać całe mieszkanie, lecz ona kiedy tylko zamknęły się drzwi.....". Dzieci (pojedynczo lub jedna osoba z grupy, jeśli nastąpił taki podział) losują jedną karteczkę z imieniem i drugą, przedstawiającą daną sytuację i zadaniem ich jest w określonym czasie, np. 15 minut wymyśleć jakąś historyjkę na ten temat. Po upływie ustalonego czasu przedstawiają swoje opowiadanie na forum.

* Przygotowujemy trasę wyścigu, zaznaczamy linię startu, mety i ustawiamy kilka torów przeszkód Dzieci dobierają się w pary. Jedna osoba z każdej pary ma związane oczy, zadaniem drugiej jest takie postępowanie jej aby jak najszybciej doszła do ustalonej linii mety. Na hasło "Start dzieci z zawiązanymi oczami ruszają w drogę, sterowani przez ich przewodników, które pierwsze dojdzie do mety ta para wygrywa.

* Dzieci dzielimy na kilka grup, każdej z nich rozdajemy karteczkę, na której napisana jest, np., jakaś cecha określająca charakter człowieka (bojaźliwy, pracowity, leniwy, odważny), jego stan samopoczucia (wesoły, smutny, zły, groźny, zamyślony, rozmarzony bojący się), zadaniem grup jest

odegranie scenki bez użycia słów, w której zostanie przedstawiona dana cecha.

* Prowadzący przygotowuje dla przykładowej liczby dzieci - 18-ście, podwójną liczbę karteczek, na których widnieją cyfry od 1 do 8 (dwie kartki z cyfrą 1, 2, 3, 4... i tak do cyfry 8). Rozdaje je dzieciom, które przyczepiają je do ubrania tak aby były widoczne. Następnie wypowiada na głos jakąś cyfrę, np. 11 i dzieci z odpowiednimi liczbami łączą się w pary tak aby w sumie stworzyć cyfrę 11. Osoby z pary, której najszybciej uda się stworzyć podany wynik otrzymują 1 punkt. To dziecko, które uzbiera największą liczbę punktów - wygrywa.

* Zabawa "Środki transportu".

Kolejno każdej osobie siedzącej w kręgu, przydziela się nazwę jakiegoś środka transportu (np. samochód, rower, motor, pociąg, itp.). Zabawa polega na tym, aby na komendę prowadzącego, np. samochody, wszystkie samochody zamieniły się miejscami. Natomiast kiedy padnie hasło : środki transportu - wtedy wszyscy wstają i zamieniają się miejscami. Tematyka zabawy może być różna, np.: owoce, kwiaty, zwierzęta itp.

* Dzieci siedzą w kręgu, pierwsza osoba wymyśla jakąś figurę, ciekawą postawę ciała, (może to być śmieszna minka), którą kolejna osoba musi powtórzyć i podać dalej. Zabawa trwa dopóki wszyscy nie wykonają danej czynności. Następnie pierwsza osoba przechodzi na koniec kolejki a kolejna wymyśla inny gest.

Gra z jajkami

W tej zabawie nie wygrywa nikt, ale wszyscy się przednio bawią. Przygotuj tylko kilka surowych (lub gotowanych) jajek.

Przebieg zabawy: Porozkładaj jajka na podłodze tak, żeby utworzyły "tor przeszkód". Wylusujcie jedną osobę(może to być solenizant), która będzie wykonywała zadanie- przejść przez pokój z zawiązanymi oczami starając się nie roznieść żadnego jajka. Kiedy zawiążesz wybranemu dziecku oczy, po cichu pozbieraj jajka z podłogi. Tylko cicho - sza! Uprzedź wszystkich, by nie zdradziły tajemnicy. Zadaniem dzieciaków jest kierować kolegą czy

koleżanką dając polecenia: "w prawo, w lewo, naprzód". Dużo śmiechu jest gwarantowane.

Kot bez ogona

Ta zabawa na pewno przypadnie do gustu wszystkim maluchom. Potrzebne będą - postać kota bez ogona, ogon kota wycięty z papieru, korkowa tablica (lub na magnesy), pinezka (magnesy), przepaska do zawiązywania oczu.

Przebieg zabawy: Gra polega na tym, że każde dziecko po kolei (z zawiązanymi oczami) próbuje przyczepić kotu ogon tak, żeby znalazł się on w najbardziej odpowiednim miejscu. Jest przy tym dużo śmiechu, a wygrywa ten, kto poradzi sobie najlepiej z tym niełatwym zadaniem!

Co wiesz o zwierzętach?

Jest to konkurs edukacyjny. Każde dziecko dostaje maskę zwierzęcia. Zadaniem każdego z zawodników jest odpowiedzieć na pytania dotyczące danego zwierzęcia. Na przykład - miś: "Gdzie mieszka? Co je? W jakiej książce głównym bohaterem jest miś?". Wygrywa zawodnik, który odpowie na największą liczbę pytań. Pamiętaj, by każde dziecko dostało taką samą ilość pytań!

Kto zostanie bez krzesła?

Ta gra jest zapewne dobrze znana wszystkim dzieciom. Przygotuj kilka krzeseł - o jedno mniej, niż uczestników zabawy. Przy muzyce dzieci tańczą wokół krzeseł, kiedy zaś muzyka ucicha - każdy ma jak najszybciej zająć miejsce na najbliższym krześle. Ten, kto nie zdąży usiąść - wypada z gry. Zabierz wówczas jedno krzesło i znowu włącz muzykę. Wygrywa ten, kto jako ostatni zdoła zająć ostatnie krzesło.

Zjeść czy nie zjeść?

Dzieci siadają na krzesłach w rzędzie albo w półkolu. Osoba prowadząca (najlepiej ktoś dorosły) wymienia jakiś rzeczownik, jednocześnie rzucając do dziecka pitkę. Zadaniem dziecka jest złapać pitkę, jeżeli wymieniony wyraz oznaczał rzecz jadalną, zaś odrzucić, jeśli niejadalną. Ten, kto się pomyli, wypada z gry. Wygrywa ten, kto został w grze najdłużej.

Zwijanie sznurka

Przygotuj wcześniej zestawy: dwa patyki albo ołówki połączone sznurkiem o długości około 2 metrów. Podziel dzieci na pary. Każda z par dostaje po zestawie. Każde dziecko bierze do ręki patyk i ustawia się w takiej odległości od swojego partnera, na jaką pozwala sznurek. Zadaniem par jest zbliżyć się do siebie jak najszybciej, nawijając sznurek na patyk. W tym konkursie wygrywa najszybsza para

Gra z jajkami

Przygotuj kilka jajek (powinny być surowe, ale na wszelki wypadek mogą też być ugotowane). Porozkładaj je na podłodze w różnych miejscach. Wylosujcie jedną osobę, która miała wykonywać zadanie -przejsć przez pokój z zawiązanymi oczami, starając się nie rozgnieść żadnego jajka. Kiedy zawiążesz wybranemu dziecku oczy, po cichu pozbieraj jajka z podłogi. Zadaniem reszty dzieciaków jest kierować kolegą czy koleżanką, wydając polecenia: "w prawo, w lewo, naprzód" itd. Dużo śmiechu jest gwarantowane.

Gra z rysowaniem

Potrzebna jest kartka, ołówek lub kredka. Ustalcie, co będzie na rysunku - miś, człowiek czy jakiś stwór. Pierwszy uczestnik rysuje głowę i zagina kartkę tak, żeby nikt nie widział, co jest narysowane. Następna osoba rysuje szyję i barki, i znowu zagina kartkę i tak dalej. Powstanie na pewno bardzo śmieszne dzieło.

Zaczarowany sznurek Pod koniec przyjęcia jest czas na rozdawanie upominków. Żeby żadne dziecko nie czuło się pokrzywdzone, zrób to w formie konkursu. Zawczasu przygotuj upominki dla każdego z zaproszonych. Owiń je papierem, materiałem albo włóż do materiałowego woreczka. Do każdego z nich przywiąż sznurek i pozawieszaj je na jednej dłuższej linie. Dziecko ma wybrać i ściąć nożyczkami swój upominek z zawiązanymi oczami. Podczas gdy jeden wybiera, reszta może dopinguować i podpowiadać.

Skrzynia skarbów

Wcześniej trzeba przygotować paczuszki z maleńkimi prezentami dla dzieci. Wystarczą drobiazgi, byle ładnie zapakowane. Wnieś do pokoju skrzynię ze "skarbami", którą wcześniej przygotuj z kartonu. Każde dziecko losuje

prezent, kiedy coś zaprezentuje: zaśpiewa piosenkę, powie wierszyk, zrobi straszną minę lub fikołka otrzymuje wybrany prezent.

Pociąg

W tej zabawie każde z dzieci na otrzymanej kartce papieru rysuje jeden wagonik pociągu, solenizant rysuje lokomotywę. Po zakończeniu rysowania połącz rysunki i przyklej na ścianie.

W ten sam sposób dzieci mogą też stworzyć ogromną stonogę.

Wyścig gazet

W tej grze wszystkie dzieci stają w rzędzie naprzeciwko ściany i dostają po dwa kawałki gazety, na których mogą stanąć, jedna noga na każdym. Na hasło "Start!" zawodnicy zaczynają poruszać się w kierunku ściany. Jeśli ktoś jakąś częścią ciała dotknie podłogi, musi zaczynać od początku.

Kolorowe kąty

Przed rozpoczęciem zabawy powieś w każdym kącie pokoju balony w innym kolorze, każdy kąt to inny kolor. W czasie zabawy gra muzyka a dzieci chodzą po pokoju w jej rytm. Gdy muzyka przestaje grać, wołasz np. "czerwony" i wszystkie dzieci muszą pobiec do odpowiedniego miejsca.

Zgadywanka - jaki to tytuł?

Dzieci dzielimy na dwie drużyny. Każde z nich wymyśla kolejno znany tytuł filmu, bajki czy książki, który zdradza tylko jednemu zawodnikowi drużyny przeciwnej. Jego zadaniem będzie tak pokazać ów tytuł na migi, żeby odgadła go jego własna drużyna.

Wykonaj polecenie balonika

Przygotuj wcześniej małe baloniki (3 x więcej niż liczba uczestników zabawy), do każdego włóż małą karteczkę z nazwą przedmiotu, zwierzątka lub zawodu (dla mniejszych dzieci mogą być proste rysunki) i nadmuchaj je. Podczas zabawy każde dziecko kolejno losuje jeden balonik, rozdeptuje je z hukiem, czyta hasło i pokazuje je na migi. Pozostałe dzieci muszą odgadnąć hasło. Dziecko, które zrobi to pierwsze dostaje drobną nagrodę np. cukierek.

Kogo brakuje?

Wypraszamy ochotnika za drzwi, z pozostałych w pokoju jedno dziecko chowa się za parawanem z koca, kanapą, zasłonką itp. Wołamy wyproszonego, który musi szybko zorientować się, kogo brakuje.

Karmienie

Dzieci dobierz w pary. Zabawa polega na tym, że jedno dziecko karmi drugie kisielom lub lodami ale oboje mają zasłonięte oczy. Najwięcej śmiechu jest po zdjęciu opasek z oczu.

Pamiętaj aby zabezpieczyć ubrania dzieci.

Farma dla zwierząt

Każdemu dziecku przydzielamy rolę jakiegoś zwierzątka: krowy, konika, kurczaczka, kotka. Potem opowiadamy historyjkę o życiu na farmie. Kiedy padnie nazwa danego zwierzęcia, dziecko, które dostało jego rolę, naśladuje odgłosy wydawane przez to stworzenie. Im częściej pojawiają się znajome nazwy tym lepsza zabawa.

Taniec z balonikami

W czasie zabawy gra muzyka a dzieci dobrane parami tańczą trzymając między sobą nadmuchany balonik. Mogą trzymać balon między głowami lub brzuskami (młodsze dzieci). Wygrywa para która tańczy najdłużej. Aby utrudnić nieco zabawę możesz dobrać dość szybką muzykę.

Mała koszykówka

Przygotuj dość duży kosz (np. kosz na brudną bieliznę) i 5 kolorowych piłek. Podczas zabawy każde z dzieci stara się wszystkie piłki wrzucić do kosza.

Smaki

Na tacy przygotuj małe kawałeczki różnych produktów spożywczych (warzywa, owoce, ser, herbatniki, czekolada itp.) i przykryj wszystko ściereczką aby nie było nic widać. Dzieci kolejno podchodzą, zakrywają oczy i dostają jeden kęs do spróbowania. Uczestnicy zabawy muszą zgadnąć co jedzą.

Autoportrety

Przygotuj duże arkusze papieru pakunkowego, na których obrysujesz mazakiem każdego uczestnika zabawy, dzieci mogą się też obrysowywać nawzajem. Zadaniem dzieci będzie dokończenie własnych konturów, przez domalowanie szczegółów.

Wspólna bajka

Jest to dobra zabawa kiedy dzieci są już zmęczone innymi konkursami. Siadamy w kręgu i zaczynamy opowieść, np. "pewnego dnia mała pszczołka...". Dziecko, które siedzi obok, snuje opowieść dalej. Kolejne dzieci kontynuują bajkę. Z takiej mieszaniny pomysłów wychodzą często niezwykle ciekawe historyjki.

Układanie obrazków z prostych kształtów

Z kolorowego papieru powycinaj różne proste kształty o różnej wielkości, np. kwadraty, koła, trójkąty. Zadaniem dzieci jest ułożenie z tych elementów obrazków np. domku. Dodatkowo możesz dać dzieciom jeszcze takie dodatki jak kawałki tkanin, watę na chmurki, sznurki, tasiemki. Potrzebny będzie jeszcze oczywiście klej i arkusze z kartonu na których dzieci będą tworzyć swoje kompozycje. Na zakończenie zabawy możesz urządzić piękną wystawę prac.

Dorysowanka

Do tej zabawy potrzebne będą kartki z bloku i flamastry. Pierwszy uczestnik zabawy rysuje głowę dowolnej postaci u góry kartki i zgina ją tak, aby kolejny uczestnik nie widział tego rysunku. Pod zagięciem kolejne dziecko rysuje dalszy fragment i też zgina kartkę. I tak po kolei, aż ostatni uczestnik skończy rysunek. W ten sposób powstają bardzo śmieszne postaci np. chłopiec ma tułów bociana, nogi żyrafy i do tego buty na obcasach.

Obrazki z bibułki

Na kartkach z bloku technicznego narysuj kontury jakiś przedmiotów, mogą to być zwierzątka, kwiatki lub zabawki. Podczas zabawy dzieci robią z kolorowej bibułki dużo małych kuleczek i tymi kuleczkami wyklejają rysunek wewnątrz. Dobrze jest przygotować sporo kuleczek już przed przyjęciem ponieważ jest to dość czasochłonne zajęcie a małe dzieci mogą sobie z tym dobrze nie radzić.

Zabawy dla dzieci na letnie dni

Wojna kisielowi

Przygotuj dwa wiadra kisielu w różnych kolorach (możesz go przygotować z samej mąki ziemniaczanej z dodatkiem barwnika spożywczego). Dzieci, ubrane w stroje kąpielowe, podziel na dwie drużyny. Zabawa polega na "wojnie" kisielowej, zawodnicy przeciwnych drużyn obrzucają się kisielom. Zabawa jest szczególnie wesoła kiedy włączą się do niej dorośli. Po zakończeniu "wojny" konieczna jest oczywiście kąpiel lub polewanie węzłem.

Slalom

Do tej zabawy dzieci powinny być ubrane w stroje kąpielowe.

Przygotuj prosty slalom, np. między powbijanymi tyczkami, na końcu którego ustaw plastikowe krzesło. Na krzesło połóż balonik napęczniony wodą. Każdy uczestnik musi po przebiegnięciu slalomu usiąść na krzeselku tak aby umieszczony tam balonik pękł.

Ścieżka zdrowia

W ogrodzie lub parku możesz zorganizować bieg z zadaniami. Jego uczestnicy mają do pokonania jakąś określona trasę, a w oznaczonych jej miejscach czekają na nich różne dodatkowe zadania, np.: rzuty piłeczkami do celu, chodzenie na czworakach, przeskoczenie kijka, przetoczenie piłeczki wokół siebie, żabie skoki itp. Ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa i oczywiście dostaje nagrodę.

Złap i powiedz

Uczestnicy zabawy ustawiają się w kole. Jedna osoba staje w środku i po kolei rzuca piłkę do każdego, mówiąc np. "kolor na N", "miasto na W", "zwierzę na P". Trzeba złapać piłkę i szybko odpowiedzieć np. "niebieski", "Warszawa", "pies". Jeżeli to się komuś nie uda, prowadzący rzuca piłkę wysoko w górę i ten, kto ja złapie, wchodzi do kółka i zaczyna kierować zabawą.

turlanie jajkiem

liczba graczy od 2 do 100 wiek od 4 do bez ograniczeń

materiał / rekwizyty ugotowane na twardo jajka

Przebieg Zaczyna najmłodszy. Puszcza po ziemi jajko, które będzie celem dla

innych współgraczy. Kiedy jajko się zatrzyma, puszczają swoje jajka pozostali. Zwycięzcą rundy jest ten, którego jajko leży najbliżej jajka puszczonego jako pierwsze. W następnej rundzie zwycięzca turlając jajko ustanawia nowy cel.

Ponieważ jest to zabawa wielkanocna używa się do niej jajek. Poza Wielkanocą zamiast jajek można turlać np. piłki tenisowe.

wszystkie ptaki lecą w górę

Wszystkie dzieci siadają w kółku na podłodze lub przy stole. Ręce powinny leżeć na kolanach lub na stole. Zabawę zaczyna najstarsze dziecko wołając głośno: "wszystkie . . . (tu wymyśla jakąś rzecz np. domy, samochody itp.) . . . lecą w górę!" Na każde zawołanie, które jest prawdziwe (np. samolot, balonik, bocian), dzieci podnoszą ręce wysoko do góry. Kto nie podniesie - odpada z gry. Na zawołanie, które jest fałszywe (np. pies, rower itp.), ręce zostają na kolanach / stole. Jeśli ktoś podniesie w tedy ręce, również odpada. Dzieci, które odpadły mogą bawić się dopiero w następnej rundzie. Dziecko, które zostało jako ostatnie będzie w następnej rundzie tym, które woła.

gra w butelkę

Pierwsze dziecko kręci butelką. Uczestnik zabawy, na którego wskaże butelka musi spełnić życzenie tego, który butelką kręcił. Może to być np. skakanie na jednej nodze, powiedzenie wierszyka, zaśpiewanie piosenki itp. Dziecko, które odmówi wykonania życzenia, oddaje tej osobie jeden ze swoich fantów a następnie kręci butelką.

Oczko

liczba graczy od 5 do 100

krzesła (o jedno mniej niż graczy)

dzieci siadają na krzesłach w okręgu, jedno bez krzesła wchodzi do środka

Jeden z graczy siedzących na krześle puszcza do innego, wybranego przez siebie gracza "oczko", tak, aby dziecko stojące w środku niczego nie zauważyło. Dziecko, do którego puszczone "oczko" odsyła je z powrotem i

następuje szybka zamiana miejsc między tymi dwoma. Stojące w środku dziecko ma teraz szansę na jedno w dwóch wolnych miejsc. Jeśli uda mu się je zająć, osoba bez krzesła zajmuje jego miejsce i gra toczy się dalej.

Potworki

kartki papieru i przybory do malowania, po jednym dla każdego dziecka

Każde dziecko na swojej kartce, zaczynając u samej góry, maluje głowę. Następnie zagina rysunek pod spód, tak, aby to, co zostało namalowane było zakryte. Swoją kartkę przekazuje następnemu dziecku a ono maluje dalej tułów oraz ręce i znowu zagina pod spód. Następne dziecko maluje nogi, kolejne buty. Po skończeniu należy kartki rozłożyć. Teraz można się wspólnie pośmiać z śmiesznych stworków.

Jednoręki

puste pudełka po zapalniczkach oraz zapalniczki i po jednej dla każdego gracza rękawiczki, najlepiej z jednym palcem

Zadaniem dzieci jest jedną ręką (w rękawiczce) zebrać jak najwięcej zapalniczek w określonym czasie. Inny wariant: gra toczy się do ostatniej zapalniczki i na koniec następuje liczenie. Starszym dzieciom można utrudnić to zadanie przez liczenie tylko tych zapalniczek, których główki leżą w jednym kierunku.

Lis w norze

Narysuj na ziemi kredą lub patykiem okrąg o średnicy ok. 2 metrów.

Wybrany gracz zostaje lisem i wchodzi do okręgu - "nory". Pozostałe dzieci biegają w okół i od czasu do czasu próbują przebiec przez lisią norę na skróty. Lis w tym czasie próbuje je złapać. Złapane dziecko odpada z gry. Lisowi nie wolno przekroczyć namalowanego okręgu. Jeśli go przekroczy w środku gry, jego miejsce zajmuje następny gracz. Gra kończy się, gdy pozostaje jedno niezłapane dziecko. Jeżeli zabawa ma toczyć się dalej, lisem zostaje zwycięzca poprzedniej gry.

Kalambury

małe karteczki, przybory do pisania

Każde z dzieci zapisuje na karteczce nazwę zwierzęcia, zgina na pół i kładzie na środku. Kiedy wszyscy są gotowi, pierwszy gracz ciągnie z zamkniętymi oczami jedną kartkę i odgrywa bez słów pozostałym zwierze, które wylosowało. Ten, kto jako pierwszy odgadnie, co to za zwierzę będzie ciągnął następną kartkę.

Krasula

mały dzwoneczek, opaski na oczy dla każdego gracza. Jedno z dzieci dostaje dzwonek i będzie krasulą. Pozostałe dzieci zakładają/zawiązują opaski na oczach. Zadaniem dzieci jest odnalezienie krasuli, która "pasie się na łące" i dzwoni co chwilę dzwoneczkiem. Kto pierwszy złapie krasulę (a nie inne dziecko) dostaje dzwoneczek i idzie się paść.

Poszukiwacz skarbu

cukierki lub inne łakocie, zapałki, kostka do gry oraz pionki dla każdego gracza

Na stole dzieci układają z zapałek i cukierków zamknięty, nieregularny kształt np. dwa zapałki, jeden cukierek, trzy zapałki, dwa cukierki...

Grę zaczyna najmłodszy w umówionym miejscu na starcie. Swoją pionkę może przesunąć o tyle pól (każda zapałka i każdy cukierek to jedno pole) ile wskazuje kostka. Jeśli trafi "skarb", czyli cukierek, zabiera go. Rzucają następne dzieci. Gra toczy się dopóki dzieci nie odnajdą wszystkich skarbów. Wygrywa poszukiwacz z największą ilością skarbu.

Przeprowadzka

Jedno z dzieci stoi na boku. Pozostałe otrzymują kartkę z gazety. Kładą ją na podłodze. To będą ich "domki". Każde z nich "wchodzi do domu" staje na gazecie. Dziecko stojące z boku, bez domku w woła "przeprowadzka". Na ten sygnał wszystkie już dzieci muszą poszukać sobie nowego lokalu. Dzieciom nie wolno pozostać w tym samym domku. Dziecko, które znowu zostało bez domku,

staje z boku i zabawa rozpoczyna się od nowa.

Ślepa poczta

Dzieci siadają w rzędzie jedno za plecami drugiego. Ostatnie dziecko w rzędzie otrzymuje karteczkę z narysowanym na niej prostym wzorem np. słońce, serce czy domek. Następnie rysuje ten sam wzór palcami na plecach dziecka przed sobą, a ten kolejnemu dziecku itd. Dziecko siedzące w rzędzie jako pierwsze otrzymuje kartkę i flamaster. Jego zadaniem jest narysowanie wzoru, jaki mu na plecach narysowało dziecko siedzące za nim. Kiedy jest gotowe następuje porównanie rysunku z wzorem. W następnej kolejce dziecko z początku idzie na koniec i zabawa rozpoczyna się na nowo. Jeśli dzieci jest więcej niż 6 można posadzić je w dwóch rzędach i zrobić konkurs, czyje rysunki są najbardziej zbliżone do wzoru.

małpi król

Jedno z dzieci wychodzi z pokoju. Pozostałe wybierają spośród siebie "małpiego króla", stają w kole i wołają do pokoju dziecko zza drzwi. Zadaniem graczy będzie wierne naśladowanie ruchów, jakie wykonuje "małpi król", natomiast zadaniem dziecka nieobecnego przy "nominacji" będzie odgadnięcie, kto został "królem" Jeśli dziecko zgadnie, dostaje w nagrodę ciasteczko kokosowe i w nagrodę może zdecydować, kto następny opuści pokój.

Biedronka

Każdy uczestnik gry otrzymuje kredkę i kartkę papieru. Dodatkowo potrzebna będzie kostka do gry. Dzieci na zmianę rzucają kostką. Ten, kto pierwszy wyrzuci 6 oczek zaczyna rysować swoją biedronkę.

po jednej kredce i kartce papieru dla każdego dziecka oraz kostki do gry

Każdej liczbie oczek przyporządkowana jest inna część biedronki i tak:

6 oczek - tułów, 5 oczek - głowa, 4 oczka - 1 noga

3 oczka - 1 para czułek

2 oczko - 1 oko

1 oczko - 1 kropka

Przypominam, że prawidłowo zbudowana biedronka składa się z jednej głowy, jednego tułowia, sześciu nóg, jednej pary czułek, jednej pary oczu (= 2

sztuki) i siedmiu kropek. :o)

biedny, mały kotek

Wszystkie dzieci siadają na podłodze w kółku. Ochotnik wchodzi do środka i na czworakach udaje kota. Podchodzi do wybranego gracza i zaczyna żałośnie miauczeć, robiąc przy tym zabawne grymasy tak, aby rozśmieszyć swoją "ofiara". W tym samym czasie wybrane dziecko musi trzy razy pod rząd wypowiedzieć smutnym głosem zdanie "biedny, mały kotek", głaszcząc kotka po głowie i próbując się nie roześmiać. Jeśli kotu uda się miauczeniem rozśmieszyć wybranca, ten zajmuje jego miejsce na środku i wyrusza na nowe polowanie. Jeśli łowy nie będą udane, kot wybiera sobie następną ofiarę i próbuje do skutku.

woda, powietrze, ziemia

Jedno z dzieci staje w środku, pozostałe stają w kole, dookoła niego. Stojące w środku dziecko woła: "woda", "powietrze" lub "ziemia" jednocześnie wskazując palcem na wybrane dziecko. Wskazane dziecko w mgnieniu oka powinno odkrzyknąć nazwę zwierzęcia zamieszkującego to środowisko np.: "woda"- "wieloryb", "ziemia" - "mysz" itd. Pozostałe dzieci liczą po cichu do 5. Jeśli odpowiedź nie padnie, dziecko odchodzi na bok a pytanie wędruje do kolejnego gracza. Zamiast odchodzenia na bok, można ustalić, że za brak odpowiedzi dziecko daje fant, który później trzeba "wykupić" piosenką czy wierszykiem.

"Pomnik"

Jedno z dzieci wchodzi pod koc i przybiera dowolną pozę, poczym "kamienieje". Pozostałe dzieci dotykając "pomnik" próbują odgadnąć tajemniczą pozę. Następnie stają w takiej samej pozie jak "pomnik". Kiedy wszyscy będą gotowi, następuje "odstąpienie pomnika". Zwycięża dziecko, które zrobiło najwierniejszą kopię "pomnika", czyli którego poza jest najbardziej zbliżona do oryginału.