

# ŚWIETLICA

Propozycje zabaw na chłodne i ciepłe dni.

## ORIGAMI

<https://www.youtube.com/watch?v=PyTmjthSjiM> samolot

<https://www.youtube.com/watch?v=2hEtWuWQiso> żabka

<https://www.youtube.com/watch?v=8LT50MXILCE> dla początkujących

zasady gry w szachy

<https://www.youtube.com/watch?v=sh1t3kqIBFI>

## Zabawy ruchowe

**Rzut do celu** – można rzucać do celu, do kosza, do narysowanej lub stworzonej np. z chusty/koca obręczy. Wystarczą piłeczki lub woreczek. Odległość możesz z czasem zwiększać, tak by dziecko miało większą trudność i jednocześnie przybierało inną pozycję do rzutu.

**Kręgle** – z puszek, plastikowych butelek. Wystarczy piłka i zabawa gotowa.

**Poszukiwanie skarbu** – skarb można ukryć w piasku, pod krzaczkiem. Można chować karteczki, z kolejnymi wskazówkami, rysować kredą wskazówki itp.

**Sadzenie roślinek** – w ogrodzie, na balkonie, a nawet w domu na parapecie można zasiać np. sałatę słonecznik czy też zasadzić poziomkę.

**Gra w piłkę** – nożną, do celu, siatkówka.

**Zabawa w chowanego** – kto nie lubi zabawy w chowanego?

**Turlanie i pełzanie** – zabawa, świetnie wspierająca rozwój motoryczny dziecka.

**Szukamy czterolistnej koniczyny.**

## Jak narysować grę w klasy?

Na betonie lub asfalcie Ponumeruj je kolejno, patrząc od dołu: 1, 2, 3, 4, 6. Obok kwadratu nr 4, dorysuj po obu bokach po jednym kwadracie i nadaj im obu numer 5. Na szczycie kolumny kwadratów, nad polem nr 6, narysuj spore koło, przedziel je pionową kreską i nadaj polom numery 7 i 8. Zwróć uwagę, że w każdym polu powinna bez problemu **mieścić się stopa** każdego gracza. Gotowe!



## Zasady gry w klasy

Trzeba stanąć przed polem numer 1 i rzucić na nie kamyk/puszkę. Gdy się to uda, gracz zaczyna **skakać na jednej nodze** na kolejne pola: 1, 2, 3, 4. Z pola nr 4 należy podskokiem obie nogi postawić na polach nr 5, a następnie podskokiem wylądować na jednej nodze na polu nr 6. I ponownie podskokiem trzeba przejść na dwie nogi na pola 7 i 8. Podskokiem trzeba zrobić obrót o 180 stopni i wrócić, skacząc jak poprzednio. Runda jest niezaliczona, gdy gracz nadepnie na linię lub wypadnie z pola. Gracze skaczą na zmianę. Po zaliczonej rundzie pierwszej następuje runda druga, gdy trzeba rzucić kamyk na pole nr 2. I tak dalej, aż zaliczy się wszystkie 8 rund, czyli zaliczy 8 klas. Wygrywa ten, kto pierwszy tego dokona.

Życzę miłej zabawy.