

**ZGŁOSZENIE DOBREJ PRAKTYKI**

<b>NAZWA SZKOŁY</b>	Miejskie Przedszkole nr 34 <i>Rozśpiewane Przedszkole</i>
<b>DANE SZKOŁY</b> ( adres, telefon, e-mail)	ul. Westerplatte 11 a 65-031 Zielona Góra rozspiewanepzedszkole@gmail.com
<b>IMIĘ I NAZWISKO AUTORA/AUTORÓW DOBREJ PRAKTYKI</b>	Karolina Michalska i Magdalena Ratajczak
<b>TYTUŁ PRZEDSIĘWZIĘCIA</b>	<i>Gry, zabawy podwórkowe, nie patykiem rysowane tylko pędzlem malowane.</i>
<b>RODZAJ PRZEDSIĘWZIĘCIA</b> (np. innowacja, projekt, konkurs etc.)	Projekt
<b>TERMIN I MIEJSCE REZALIZACJI</b>	Miejskie Przedszkole nr 34 <i>Rozśpiewane Przedszkole</i>
<b>CELE DZIAŁANIA</b>	Mając na uwadze wszechstronny rozwój dziecka i troskę o jego rozwój fizyczny w naszym przedszkolu opracowany został projekt umożliwiający: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poznanie starych i nowych sposobów na zabawę na świeżym powietrzu.</li> <li>2. Częstsze spędzanie wolnego czasu poza przestrzenią zamkniętą.</li> <li>3. Zdobywanie sprawności ruchowej</li> <li>4. Poszerzenie wiadomości z zakresu treści matematycznych.</li> <li>5. Czerpanie radości z zabawy w grupie.</li> <li>6. Przestrzeganie ustalonych zasad zabaw.</li> <li>7. Usprawnienie koordynacji wzrokowo-ruchowej i integracji sensorycznej.</li> <li>8. Poznanie nowych wierszy i piosenek.</li> <li>9. Tworzenie własnych rymowanek.</li> </ol>
<b>OPIS DZIAŁANIA</b>	W dobie dzisiejszych technologii informatycznych, drogich zabawek, które mówią, płaczą i się poruszają, zapominamy zupełnie o tym czemu owa zabawa miała służyć. W nie tak odległych czasach zabawa była czymś co scalało grupy, uczyło współpracy, współzawodnictwa, miało ideę wychowawczą – dydaktyczną a przy tym dzieci świetnie się bawiły. W naszym przedszkolu postanowiliśmy przywrócić i kultywować formę zabawy jaką znaliśmy my sami. Wszystkie zaproponowane zabawy i gry podwórkowe spotkały się z wielkim entuzjazmem dzieci. Oprócz gier i

zabaw słowno – rymowanych na naszym placu przedszkolnym pojawiły się kolorowe, *malowane pędzlem* klasy, które nie dość, że cieszą i przykuwają wzrok to uczą i bawią.

## GRY I ZABAWY PODWÓRKOWE



### NAPRZECIWKO

Wybieramy za pomocą wyliczanki lub rzutem piłką osobę rozpoczynającą grę.

***Raz, dwa, trzy, cztery maszeruje Huckelberry  
A za nimi Pixi Dixi co się piorą w proszku IXI.***

Później wybrana osoba staje na środku a pozostali gracze tworzą koło wokół niej. Osoba w środku wyrzuca piłkę wysoko w górę mówiąc: wywołuję naprzeciwko – i podaje imię osoby. Wywołana osoba musi złapać piłkę (wszyscy pozostali gracze się w tym momencie rozbiegają) i krzyknąć STOP. Na sygnał STOP wszyscy stają w miejscu i nie mogą się poruszyć. Osoba mająca piłkę wybiera sobie jednego z graczy, który jest najbliżej robi w jego kierunku trzy kroki i próbuje go „zbić”. Jeśli zostanie trafiony a nie może uciekać rozpocznie grę od nowa.

### CIUCIUBABKA

Wybieramy jedną osobę, która będzie „ciuciubabką”. Przewiązujemy jej oczy chustą a pozostali gracze okręcają ją zadając jednocześnie pytania:

- *Ciuciubabko, Ciuciubabko na czym stoisz?*
- *Na beczce.*
- *A co w tej beczce jest?*
- *Kapusta i kwas.*
- *Ciuciubabko, Ciuciubabko, goń nas!*

Osoba, która jest ciuciubabką zaczyna gonić dzieci, które nie oddalają się od niej za bardzo i lawirują tuż obok tak by nie dać się dotknąć. Osoba, która zostanie dotknięta staje się ciuciubabką.

### BEREK- STOP

Jedna osoba wybrana jest berkiem i goni pozostałych graczy, kogo berek dotknie ta osoba staje nieruchomo, lub kuca. Inną odmianą może być moment „ratowania”, jeśli ktoś z pozostałych graczy okrąży nogą osobę kucającą, tym samym ją uwalnia i osoba ta może bawić się dalej. Sam berek łapie dotąd aż sam nie uzna, że chce zmiany.

Inna odmiana jest taka, że żeby uchronić się przed złapaniem można powiedzieć stop i zastygnąć w bezruchu z szeroko rozstawionymi nogami i nie można się poruszyć dopóki ktoś nas nie wyratuje przechodząc pod naszymi nogami.

### **GRA W PANA**

Rysujemy kredą „pana” i oznaczamy pola figury od 1 do 8. Każdy z graczy bierze kamyk i rzuca na pole oznaczone cyfrą 1. Skacze obiema nogami przez kolejne pola omijając to na którym leży kamyk, pamiętając by przy powrocie kamyk z pola zabrać. Osoba, która zgubi kamyk, przewróci się, stanie na linii, na polu z kamieniem lub rzuci poza pola numerowane traci kolejkę. Aby grę utrudniać, możemy ustalić, że w następnej rundzie skaczemy na jednej nodze. Wygrywa ten kto jako pierwszy przejdzie całą kolejkę skoków.

Inna odmiana to GRA W KLASY.

### **DWA OGNIE**

Wybieramy dwie osoby tzw. „matki”, które kompletują swoje drużyny. Później rysujemy obszar, który będzie naszym boiskiem. Drużyny stają na swoich polach i za pomocą piłki starają się „zbijać” osoby z przeciwnej drużyny. Żadnemu z graczy oprócz „matki” nie można wyjść poza linię boiska i to tylko ona może zbierać piłki poza boiskiem. Inni gracze muszą piłkę złapać i od razu „zbijać”. Jeśli piłka wypadnie z rąk po złapaniu, jest się „zbitym” i odchodzi z gry podobnie gdy zostanie się po prostu „zbitym” lub przekroczy linię boiska. Wygrywa ta drużyna, która „zbije” drużynę przeciwników.

Inna odmiana to gra, w której jedna osoba „zbija pozostałych”.

### **PODCHODY**

Dzielimy się na dwie drużyny, jedna się chowa zostawiając po drodze ślady w formie, strzałek, zagadek, czynności do wykonania a druga drużyna podąża po śladach, rozwiązuje zadania do momentu, w którym odnajdzie pozostałych.

### **CIEPŁO – ZIMNO**

Wybieramy osobę, która będzie szukała ukrytego przedmiotu. Osobie tej zawiązujemy oczy, chowamy przedmiot i przy pomocy słów: ciepło, zimno, gorąco, mróz usiłujemy poprowadzić ją w kierunku schowanego przedmiotu.

### **GĄSKI, GĄSKI DO DOMU**

Dzielimy obszar zabawy na trzy części. Jedna – w której znajduje się pasterka; druga dla wilka a na środku stoi wilk, jego część stanowi największy obszar. Zabawę zaczyna pasterka przywołująca gąski.

- *Gąski, gąski do domu*
- *Boimy się*
- *Czego?*
- *Wilka złego*
- *A gdzie on jest?*
- *Za płotem*
- *A co robi?*
- *Nóż ostrzy*
- *Na kogo?*
- *Na nas*
- *Gąski, gąski do domu!*

Gąski zaczynają biec w stronę pasterki a wilk wyłapuje je, te które zostaną złapane pomagają wilkowi i łapią razem z nim. Gra trwa do momentu pozostania jednej gąski.

### **GŁUPI JAŚ**

Wybieramy osobę, która zostaje *Głupim Jasiem*. Osoba ta staje w kręgu. Pozostali gracze przerzucają do siebie piłkę a *Głupi Jaś* stara się ją przechwycić, jeśli to zrobi osoba, która rzuciła i od niej *Głupi Jaś* złapał piłkę, zmienia się z nią miejscem.

### **BABA JAGA PATRZY**

Wybrana osoba jest *Babą Jagą* i staje ma linii mety. Druga linia, jest to linia startu, na której ustawiają się pozostali gracze. Gdy *Baba Jaga* odwrócona tyłem do innych mówi: raz, dwa, trzy *Baba Jaga* patrzy, gracze usiłują podejść jak najbliżej niej. Jednak gdy *Baba Jaga* się odwróci muszą zastygnąć bez ruchu. Jeśli ktoś się poruszy, *Baba Jaga* może odesłać go z powrotem na start. Osoba, która jako pierwsza dotknie *Baby Jagi* wygrywa i zajmuje jej miejsce.

Inna odmianą jest zabawa, w której gracze nie biegną a muszą się poruszać jak najciszej, by dostać się do mety.

### **ZABAWA W CHOWANEGO**

Wyznaczamy miejsce zwane „bazą”, w którym wybrana osoba zaczyna liczyć do 10, a na końcu powtarza regułkę *Pałka, zapalka dwa kije, kto się nie schowa ten kryje*. W tym czasie pozostali uczestnicy zabawy się chowają. Jeśli osoba szukająca kogoś zauważy biegnie do bazy i osobę tę zaklepuje mówiąc: *Raz, dwa, trzy Ola* (imię osoby, którą znalazła). Można też uprzedzić osobę szukającą i wygrać gdy sami przybiegniemy do bazy i się zaklepiemy, mówiąc: *Raz, dwa, trzy za siebie*.

### **GRA W KOLORY**

Stajemy w kole i rzucamy do siebie piłkę mówiąc jakiś kolor. Na kolor czarny piłki łapać nie można bo oznacza to przegraną i trzeba kucnąć, podobnie gdy się piłki nie złapie. Gdy kucająca osoba złapie piłkę może wstać, jeśli nie kuca na jedno kolano, potem na dwa a każde złapanie pozwala jej wstać o jedną pozycję do góry.

### **POMIDOR**

Wybrana osoba, podchodzi do pozostałych graczy i zadaje pytania, na które inni muszą odpowiadać *pomidor*. Jeśli ktoś nie odpowie *pomidor* lub się zaśmieje oddaje fanta. Fanty można wykupić wykonując wskazane zadanie.

### **SKOKI PRZEZ SKAKANKĘ LUB GRA W SZNURA**

Należy przeskakiwać przez kręcącą przez dwie osoby skakankę lub osobę, która kręci sznurem lub skakanką po ziemi.

### **ZOŚKA**

Należy odbijać na stopie np. woreczek z grochem tak długo jak tylko potrafimy. Wygrywa osoba, która odbije jak najwięcej razy, *zośką* o stopę.

## **GRY W GUMĘ**

Przeróżne układy i przeskoki.

### **MYSZKA MICKY GRA W GUZIKI**

Dwie osoby trzymają w rękach dwie gumy do grania stojąc naprzeciw siebie poruszają nimi mówiąc wyliczankę:

*Myszka Micky gra w guziki*

*Guzik pęka myszka stęka*

*Raz, dwa, trzy*

I przydeptują gumy tak by stworzyć sieć. Wybrana osoba musi przejść pomiędzy linami tej sieci tak, by nie poruszyć żadnej linki, jeśli tego nie zrobi przegrywa.

### **CHŁOP**

Zabawa w odbijanie piłki od ściany i przeskakiwanie przez nią obunóż.

### **GRA W KAPSLE**

Na ziemi mamy gotowy, namalowany tor bądź rysujemy tor w dowolnym miejscu: kredą lubi kamieniem na chodniku, patykiem na ubitej ziemi lub wygładzając piasek na obrzeżach piaskownicy. Szerokość toru uzależniona jest od ilości uczestników – im więcej graczy, tym szerszy powinien być tor. Zaznaczamy linię startu i linię mety a pomiędzy nimi może „dziać się” wszystko tzn. tor może zakręcać, można robić nasypy i wyrzutnie z piasku, przeszkody z gałęzi, kamieni lub zbiorniki wodne (dołek w ziemi zabezpieczony folią i wypełniony wodą albo zwykła kałuża). Ustawiamy kapsle (plastikowe) na starcie, jeden obok drugiego, wierzchnią stroną na spód i pstryknięciem w falowany bok kapsla przesuujemy się do przodu. Pstrykamy na zmianę i w ten sposób ścigamy się do mety. Wypadnięcie poza linię toru oznacza stratę kolejki. Wygrywa ten gracz, którego kapsel jako pierwszy przekroczy linię mety.

### **SŁONKO**

Na ziemi mamy namalowane słońko z dwiema chmurami. Na jednej z chmur znajdują się w rozsypance litery na drugiej cyfry, dziecko stoi po środku na słończku. Na hasło „litera” bądź „cyfra” przeskakuje na odpowiednią stronę. Zabawa może potoczyć się wielotorowo w zależności od wieku dziecka i inwencji nauczyciela. Dziecko może rozpoznać gdzie są litery bądź cyfry, może wykonać tyle podanych przez nauczyciela ćwiczeń w zależności od tego na jaką cyfrę stanie, lub podać nazwę znajomej, rozpoznanej literki.

### **ŚLIMACZEK**

Na wymalowanej skorupie ślimaka są punkty, które można zdobyć rzucając do celu. Im bliżej środka muszelki ślimaka tym więcej punktów. W zależności od wieku dziecka przybliżamy bądź oddalamy rzucające dzieci od ślimaczka

### **MATEMATYCZNA OŚMIORNICA**

Na namalowanej ośmiornicy znajdują się cyfry od 1 do 10. Dzieci skaczą zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara . Nagle nauczyciel woła *stop* i mówi np.: *kłaśnij*. Dzieci po kolei wyklaskują cyfrę na której się zatrzymały.

### **ALFABETYCZNA STONOGA**

Wymalowana stonoga ma tyle pól ile zawiera liter alfabet. Stonoga namalowana jest tak, aby linia jej ciała była falista. Dzieci mogą toczyć po niej piłki, przeliczać jej długość na stopy, kroki mniejsze i większe lub skoki. Starsze dzieci mogą skacząc zatrzymywać się na literkach znanych lub nie.

### **FIGURKI**

Na placu wymalowane są cztery podstawowe figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt i prostokąt. Figury mają cztery kolory: żółty, zielony, czerwony i niebieski. Nauczyciel rzuca dowolne hasła, potem zastępuje go wybrane dziecko. Np.: *Stań na figurze jak słońce!* Dziecko może stanąć na kole, lub na figurze żółtej.

### **WODNE BĄBELKI**

Na namalowanych kołach w dowolnej konfiguracji (w linii, kole, kwadracie itp.) dzieci skaczą, przeliczają, rzucają do celu. W kołach mogą znajdować się cyfry, litery , kolory lub figury.

### **LABIRYNT KRESEK**

Na chodniku wymalowane liniami przerywanymi przeplatają się linie w trzech kolorach, które zmierzają do swojej mety. Zadaniem dzieci jest pokonać ścieżkę w taki sposób, aby nie stracić równowagi. Po ścieżkach można też przesuwac dowolne drobne przedmioty.

### **KOŁO CZASU**

Na chodniku wymalowane jest wielkie koło, na który znajdują się cyfry umieszczone jak na tarczy zegara, kolorowe kółka, a wewnątrz koła nazwy pór roku w kolorach sugerujących określoną porę roku. Dzieci młodsze mogą uczyć się ustawiania w kole zajmując kolorowe pola, poznać kierunek poruszania się wskazówek zegara, starsze dzieci mogą określać czas.

### **Przykładowe przydatne wyliczanki:**

*Ene due like fake,  
korba borba esme smate,  
deus deus kosmotaeus  
i morele baks*

\*

*Wpadła Bomba do piwnicy  
napisała na tablicy  
ES O ES głupi pies  
Jeden Oblał się benzyną  
Drugi dostał w łeb cytryną*

*a trzeciego gonią psy  
I wypadniesz Raz Dwa Trzy  
\**

*Ene due rabe,  
połknął bocian żabę,  
a później chińczyka,  
co z tego wynika  
raz, dwa, trzy wychodź ty...  
\**

*Dwa aniołki w niebie  
piszą list do siebie  
piszą , piszą i rachują  
ile kredek po-trze-bu-ją.  
Amse adamse a flore  
o made o made o made o  
deo riki tiki  
deo deo myszka miki  
raz dwa trzy....  
\**

*Misia Asia, Misia Fela,  
Misia Kasia, konfacela,  
Misia A, Misia Be,  
Misia Kasia, konface.  
\**

*Entliczek, pentliczek  
czerwony stoliczek,  
na kogo wypadnie  
na tego bęc.  
\**

*Wpadła gruszka do fartuszka,  
A za gruszką dwa jabłuszka,  
A śliweczka wpaść nie chciała,  
Była jeszcze niedojrzała.  
Raz, dwa, trzy  
„....” Będziesz ty  
\**

*Poszła Ola do przedszkola,  
Zapomniała parasola,  
A parasol był zepsuty,  
Wyłamane wszystkie druty  
\**

*Wpadła bomba do piwnicy,  
Napisła na tablicy:  
S.O.S., głupi pies,  
Tam go nie ma, a tu jest!  
\**

*Raz i dwa pewna pani miała psa.  
Trzy i cztery pies ten dziwne miał manery.  
Pięć i sześć wcale lodów nie chciał jeść.  
Siedem, osiem i o kości tylko prosił.  
Dziewięć, dziesięć kto te kości mu przyniesie.  
Może ja, a może ty.*

	<p>*  <i>Idzie</i>  <i>Wąż</i>  <i>Wąską</i>  <i>Dróżką</i>  <i>Nie porusza</i>  <i>Żadną</i>  <i>Nóżką.</i>  <i>Poruszałby</i>  <i>Gdyby</i>  <i>Mógł,</i>  <i>Lecz wąż</i>  <i>Przecież,</i>  <i>Nie</i>  <i>Ma nóg.</i>  *</p> <p><i>Raz, dwa,</i>  <i>Zakładaj buty,</i>  <i>Trzy, cztery,</i>  <i>Na spacer idź,</i>  <i>Pięć, sześć,</i>  <i>Patyk weź,</i>  <i>Siedem, osiem,</i>  <i>Liście zbierz,</i>  <i>Dziewięć, dziesięć,</i>  <i>Fajnie jest w lesie!</i>  *</p> <p><i>Ten mój cień,</i>  <i>Śmieszny cień,</i>  <i>Chodzi za mną,</i>  <i>Cały dzień!</i>  <i>Robi wszystko to co ja,</i>  <i>Ja gram w piłkę,</i>  <i>On też gra,</i>  <i>Ja na schody,</i>  <i>On na schody,</i>  <i>Ja jem lody,</i>  <i>On je lody,</i>  <i>Ja przez płot,</i>  <i>On przez płot,</i>  <i>Gotów jest do różnych psot!</i></p>
<p><b>UZYSKANE EFEKTY</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Znajomość nowych wierszy.</li> <li>2. Znajomość nowych zabaw.</li> <li>3. Alternatywne zajęcia dzieci (oderwanie od komputerów i telefonów.</li> <li>4. Umiejętność przeliczenia i mierzenia.</li> <li>5. Oswojenie ze znakami graficznymi: litery i cyfry.</li> <li>6. Przestrzeganie z góry ustalonych zasad gier i zabaw.</li> <li>7. Reagowanie na ustalone hasła, elementy gier i zabaw.</li> <li>8. Cierpliwe oczekiwanie na swoją kolej podczas gier i zabaw zespołowych.</li> </ol>



	<p>9. Poszerzenia słownictwa  10. Rozpoznawanie podstawowych figur geometrycznych.  11. Umiejętność organizowania przestrzeni do zabawy.  12. Wzbudzanie kreatywności wśród dzieci.  13. Usprawnianie ciała – skoczność, zwinność.  14. Czerpanie przyjemności i radości z zabawy na świeżym powietrzu.  15. Hartowanie organizmu (zabawa o każdej porze roku).  16. Literatura:  <a href="http://zabawy.zrodla.org/glowna/">http://zabawy.zrodla.org/glowna/</a> <a href="http://www.rozwinskrzydla.info/wesole-podworka/zabawy-podworkowe">http://www.rozwinskrzydla.info/wesole-podworka/zabawy-podworkowe</a>  Gminna Biblioteka Publiczna w Drelowie <i>Kieszonkowy podręcznik podwórkowy</i>  <a href="http://wyliczanki.net/">http://wyliczanki.net/</a>  Ludwik Jerzy Kern - wiersze dla dzieci  <a href="http://czasdzieci.pl/czytanki/">http://czasdzieci.pl/czytanki/</a>;</p>
<b>OSOBA  ODPOWIEDZALNA  ZA WARTOŚĆ  MERYTORYCZNĄ  TEKSTU (imię  i nazwisko, telefon,  e-mail)</b>	Karolina Michalska, Magdalena Ratajczak

Wyrażam zgodę na zamieszczenie na stronie internetowej Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli w Zielonej Górze [www.odn.zgora.pl](http://www.odn.zgora.pl) informacji na temat przedstawionego przykładu dobrej praktyki. Oświadczam, że materiał został opracowany samodzielnie i nie narusza praw autorskich innych osób.

.....  
*Podpis autora*