

Terapia Zajęciowa  
profesjonalnie!

# 99 GIER I ZABAW JESIENNYCH

wydanie 1



[www.HolisticPrograms.pl](http://www.HolisticPrograms.pl)

TERAPIA PROFESJONALNIE

## 1. Bransoletki

Przyczep Uczestnikowi wokół nadgarstka szeroki kawałek taśmy klejącej (lub tzw. rzepa), klejącą stroną na zewnątrz. Sobie również obwiąż nadgarstek taką taśmą. Wyjdźcie na spacer. Spacerując, rozmawiajcie o tym, co widzicie trawie, liściach, Podnieś liść i przyczep go do twojej bransoletki z taśmy. Wkrótce uczestnik będzie również podnosił z ziemi liście i przyczepiało je do swojej bransoletki. Rozmawiajcie o tym, jakie są liście w dotyku i o tym, jak pachną.

## 2. Wycieczka w niepogodę

Wybraliśmy się na wycieczkę. Pojechaliśmy autokarem (uczestnicy: brum, brum lub żżż-żżż...) do dużego, pięknego lasu. Zatrzymaliśmy się na jego skraju i zaczęliśmy nad słuchiwać:

- Drzewa szumiały, szumiały, szumiały... (dzieci: szu, szu, szu ...)
  - Ruszyliśmy do lasu. Pod nogami szeleściły suche liście ( szur, szur, szur ....)
  - Nagle spada z drzewa szyszka. Jedna, druga, trzecia... (pac, pac, pac... )
  - Zbieramy je i rzucamy o drzewa. ( bęc, bęc, bęc... )
  - O, jaka ładna sroka. Ale krzyczy! (kra, kra, kra...)
  - Ale ten wąż wcale nam się nie podoba. Ech, on się nas boi! (sss-sss... )
  - A ten sympatyczny jeż, który tak się złości... (fu, fu, fu...)
  - Cichutko! Cichutko! Ten doktor drzew nie lubi gości w lesie, (stuk-puk, stuk- puk...)
  - Jakie wielkie mrowisko! (cichutkie bieganie w zupełnej ciszy)
  - Ładny głos ma ten ptak. Słysząc go, ale nie widać. (czuk-czuk, czuk-czuk...)
  - Ojej, zaczyna padać deszcz. (kap, kap, kap...)
  - Pada coraz większy! (bum ,bum, bum...)
  - Słysząc, jak spada po gałęziach. ( sz-szszszszsz...)
  - Gdzieś daleko biegnie jakieś duże zwierzę. Słysząc je dobrze. (tup, tup, tup...)
  - Deszcz coraz większy. (bum,bum,bum...)
- Pora wracać. (tup, tup, tup...)
- A to co? Tak, to nasz autokar nas woła! (brum brum brum...).

### 3. Badacz

Wspólny opis liścia. Gromadzenie słownictwa przydatnego do opisu liścia (wykorzystanie także wyrazów z wierszy). Stworzenie wspólnego opisu liścia wskazanego przez nauczyciela. Przykładowe wyrazy:

- nazwy — , np.: liść klonu, kasztanowca, dębu...
- wielkości — np.: duże, średniej wielkości, niewielkie, małe, malutkie
- kształt — np.: podługne, sercowate, palczaste, postrzępione
- kolor — np.: różnokolorowe, złote, żółte, brązowe, czerwone, rude, brunatne, rdzawe, itp.
- powierzchnia — np.: gładkie, aksamitne, chropowate, szorstkie
- przeznaczenie — np.: zasuszyć, zrobić album, bukiet, zielnik, zakładka do książki
- wyrazy pomocnicze — np.: jest, ma, charakteryzuje się, na kształt, wyróżnia się, przypomina, zachwyca, zwraca uwagę.

### 4. Sherlock Holmes

Przed uczestnikiem leżą liście z różnych drzew liściastych. Grupa osób odróżnia wspólnie liście i nazywa je. Potem jedno z uczestników, który poznał liście, opuszcza salę / zakrywa oczy. Prowadzący usuwa jeden liść. Uczestnik, który było za drzwiami, wraca i próbuje odnaleźć brakujący liść. Grupa może pomóc mu w zadaniu, podpowiadając określenia charakteryzujące jego wygląd.

### 5. Nagroda dla znalazcy

Wykonaj listy „Nagroda dla znalazcy”, pozwól uczestnikom wylosować kolejno wszystkie listy i zachęć do poszukiwań na spacerze...

- przyniesienie największego liścia, jaki znajdą
- przyniesienie najmniejszego listka, jaki znajdą
- przyniesienie najmniejszego kasztanka, jaki znajdą
- wskazanie najwyższego drzewa,
- wskazanie najniższego drzewa.

Za każdym razem zwycięzcy wręcz nagrodę, (kamyczek).

Ten, kto uzbiera najwięcej kamyczków, będzie mógł po powrocie do przedszkola wybrać zabawę, w którą wszyscy będą się bawić.

## 6. Jesienne liście

Uczestnicy do utworu Walc złotej Jesieni – Wojciecha Kilara, wykonują następujące zadania:

- Naśladują opadające liście z drzew.
- Kołysane przez wiatr drzewa
- Strzepywanie z siebie liści: z ramion, pleców, głowy, brzucha, nóg, stóp, itp. (nazywanie tych części ciała).
- Strzepywanie liści z kolegi - taka sama kolejność jak poprzednio.
- Naśladowanie wirujących liści.
- Sprzątanie liści - naśladowanie zmiatania, dmuchanie na liście, zbieranie liści.

## 7. Pojedynek

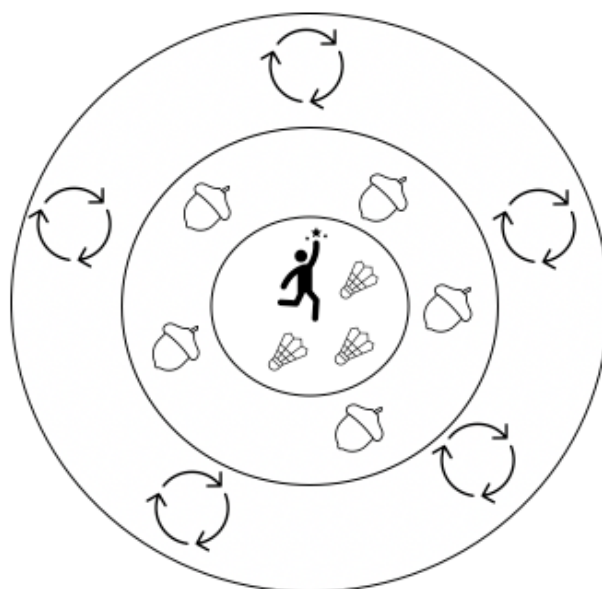
Uczestnicy dobierają się w pary i trzymają nieruchomo rękę ze swoim zwisającym kasztanem. Wybieramy / losujemy, kto zaczyna pojedynek. Uczestnik wykonuje zamach swoim kasztanem i uderza w kasztan przeciwnika. Potem zmiana. I tak w kółko, dopóki jeden kasztan nie „pęknie” drugiego kasztana. Wygrywa oczywiście ten, który został cały. jeśli komuś kasztan wypadnie z rąk, to przeciwnik może zakrzyknąć „stopa” i nadepnąć kasztan przeciwnika. Co często skończyć się może zniszczeniem kasztana. Ale jeśli osoba, która upuściła kasztan, zdąży wcześniej krzyknąć „dłoń”, to kasztana deptać już nie można.

## 8. Łupinki

Uczestnicy dobierają się trójkami. Dwoje na zewnątrz to „łupina”, jedno wewnątrz to „kasztan”. Uczestnicy „kasztany” zawieszają na szyi emblematy kasztanów. W rytmie akompaniamentu granego na dowolnym instrumencie. Uczestnicy „łupiny” trzymają się za ręce i rytmicznie podskakują wokół „kasztana”. Na głośny sygnał (akord, klaśnięcie) i zmianę akompaniamentu uczestnicy puszczaają swoje ręce „łupina się rozpada”, przechodzą do przysiadu. „Kasztany” podskakują w dowolnych kierunkach po całej sali.

## 9. Szyszki, żołędzie i kasztany

Do zabawy potrzebny będzie teren — duży, wolny środek świetlicy. W zabawie uczestniczy dowolna (raczej większa) liczba zawodników, którzy ustawiają się w trójkach (jeden za drugim), tworząc trzy współśrodkowe koła. Jeden z zawodników staje w środku najmniejszego koła, a pozostali dookoła własnych stóp wyznaczają kredą małe kółko. Prowadzący staje z boku największego koła. Zawodnicy stojący w najmniejszym kole zostają „szyszkami”, w kole środkowym — „żołędziami”, a ci, którzy tworzą koło zewnętrzne — „kastanami”. Kiedy prowadzący zawoła „kastany” — zawodnicy z największego koła muszą zmienić się między sobą miejscami. W tym czasie zawodnik stojący w środku najmniejszego koła stara się zająć jedno z wolnych miejsc na obwodzie koła. Jeżeli mu się to uda, do środka wchodzi zawodnik, który nie znalazł dla siebie miejsca. Zawodnik, który nie zamieni się miejscem, wchodzi do środka i zmienia dotychczasowego środkowego. Zabawa toczy się dalej, prowadzący wywołuje następnych uczestników. Zabawa trwa od 3 do 5 minut. Zwyciężają ci zawodnicy, którzy ani razu albo najmniej razy byli w środku małego koła. Stojącemu w kole na początku zabawy nie wlicza się tego do oceny.



## 10. Las, jezioro i błoto

Do zabawy potrzebny będzie teren duża, wolna przestrzeń. W różnych miejscach wyznacza się (rysuje kredą / okleja taśmą malarską /układa z patyków) trzy koła obok siebie. Wielkość każdego koła powinna być taka, aby wszyscy bawiący się zawodnicy mogli się w nim zmieścić, ale byli bardzo blisko siebie. Koła oznaczają się jako: „las”, „jezioro” i „błoto”. W zabawie uczestniczy dowolna liczba zawodników, którzy ustawiają się w luźnej gromadce i spacerują swobodnie po sali. Prowadzący wymienia nazwy zwierząt, ptaków, ryb, roślin i szybko liczy do ustalonej cyfry (np. do czterech). W tym czasie wszyscy powinni zająć miejsca w kole, w którym żyją wymienione przez niego zwierzęta i rośliny (np. jeź — w „lesie”, czapla — w „błocie”, karp — w „jeziorze” itp.). Jeżeli prowadzący wymieni żabę, to można zająć miejsce w dowolnym kole, ponieważ żabę można spotkać zarówno w lesie, jak i błocie czy jeziorze. Za każdą pomyłkę lub zbyt późne zajęcie miejsca w kole uczestnikowi zabawy przyznaje się punkt karny. Zabawa trwa określony czas, np. 4 minuty.

## 99 GIER I ZABAW JESIENNYCH wydanie 1



[www.HolisticPrograms.pl](http://www.HolisticPrograms.pl)  
TERAPIA PROFESJONALNIE

Jeżeli chcesz nabyć pełną wersję  
99 Gier i zabaw zapraszam  
do skorzystania z linku, który  
wysłałem Ci w e-mailu 😊

Możesz też wejść pod adres:

<https://sklep.7filarowzdrowia.pl/>

do zakładki terapia (pomoc)