**„Spacer”**

Dzieci chodzą swobodnie po sali omijając się wzajemnie i jednocześnie wykonując polecenia nauczyciela:

* chodzimy jak niedźwiedź
* skaczemy po kamieniach
* biegamy po gorącym piasku
* chodzimy jak kelner (z tacą w jednej ręce i serwetką przewieszoną przez drugą rękę)
* spacerujemy z otwartym parasolem pod wiatr
* idziemy jak ludzie bardzo zmęczeni, potem smutni, na koniec radośni
* pracujemy w Ministerstwie Głupich Kroków – każde dziecko wymyśla swój śmieszny sposób chodzenia.

**„Miejsce po mojej prawej stronie jest puste …”**

Dzieci siedzą w kręgu. Jedno miejsce obok nauczyciela (prowadzącego) jest wolne. Zabawa rozpoczyna się słowami: Miejsce po mojej prawej stronie jest puste. Zapraszam Bartka jako zajączka. Zaproszone dziecko przechodzi na wolne miejsce naśladując wymienione zwierzę. Zabawę kontynuuje osoba, która teraz ma puste miejsce po prawej stronie. Dzieci powinny wymyślać różne nazwy zwierząt, aby nasza zabawa integracyjna była ciekawsza.

**„Zabawa integracyjna z balonami”**

Dzielimy klasę na kilka grup, które stają w szeregach blisko siebie. Między ramiona wkładamy balony lub kulki z gazety. Grupa musi pilnować, aby podczas zabawy nie upuścić balonika (kulki). Prowadzący wydaje kolejno polecenia:

* zróbcie 3 kroki
* stańcie na prawej nodze
* wykonajcie przysiad
* podskoczcie 2 razy
* obróćcie się dookoła

Zabawa jest wesoła, bo raczej nie uda się obrócić i złapać ramionami balonika całej grupie. Do tej zabawy integracyjnej potrzebujemy sporo wolnego miejsca.

**„Superkura”**

Dzieci spacerują po dywanie wystawiając przed sobą  zaciśniętą pięść – wszyscy są „jajkiem”. Na sygnał „jajko” szuka „jajka” i gra w parze w „Nożyce, kamień, papier”. Dziecko, które wygra staje się „pisklakiem”. Przykłada dłonie do ust robiąc „dzióbek” i szuka innego „pisklaka” do zabawy. Przegrywający szuka natomiast drugiego „jajka” i próbuje dalej swoich sił. Jeśli wygra „pisklak”, staje się „kurą”. Robi sobie grzebień z dłoni na głowie i poszukuje drugiej „kury”. „Kura”, która wygrała pojedynek, staje się „super-kurą”. W tym momencie możemy zakończyć grę, chyba, że na początku wprowadzimy zasadę, że wygrywają np. 3 „kury”. Warto na początku zaznaczyć, że „jajko” gra tylko z „jajkiem”, „pisklę tylko z „pisklakiem”, a „kura” tylko z „kurą”. Jeśli nastąpi remis, możemy przyjąć zasadę, że każdy szuka nowego gracza.

**„Masaż”**

Masaż można wykonywać na różne sposoby. Nie trzeba się ściśle trzymać wzoru. Warto też przeprowadzić zabawę przy muzyce. Dzieci siadają w kole jedno za drugim i wykonują polecenia nauczyciela.

* świeci słonko: ruchem okrężnym gładzimy plecy kolegi lub koleżanki przed nami dłonią
* wieje wietrzyk: fiu, fiu – dmuchamy we włosy
* kropi deszczyk: puk, puk, puk, puk – delikatnie stukamy palcami po plecach
* deszcz ze śniegiem: chlup, chlup, chlup, chlup – uderzamy dłońmi zwiniętymi w miseczki
* a grad w szyby : łup, łup, łup, łup – lekko uderzamy pięściami w plecy dziecka
* wieje wietrzyk: fiu, fiu – dmuchamy w jedno i w drugie ucho
* pada deszczyk: stukamy palcami
* czujesz dreszczyk?: leciutko szczypiemy w kark.

**„Tratwa”**

Na podłodze leżą rozłożone gazety, które są tratwami ratunkowymi. Uczestnicy biegają po dywanie. Na hasło „powódź” wskakują na gazety. Po każdej „powodzi” zabieramy kilka gazet. Dzieci mogą stawać po kilkoro na jednej gazecie. Mówimy wtedy, że trwa „akcja ratownicza”. W trakcie zabawy dbamy o to, aby dzieci się nie spychały, a pomagały sobie wzajemnie.

**„Dotknij”**

Dzieci stoją w rozsypce. Na hasło prowadzącego „drewniane”, każdy uczestnik stara się dotknąć drewnianego przedmiotu. Komu się nie uda, staje na środku sali i wydaje nową komendę np. „czerwone”. Polecenia mogą dotyczyć kształtów, kolorów, materiałów itp.

Inspiracje ze strony: <https://www.szkolneinspiracje.pl/zabawy-integracyjne-w-klasach-i-iii/>

Inne inspiracje: <https://sensonauka.pl/zabawy-integracyjne-w-grupie/>

<https://okno.edu.pl/5-zabaw-ktore-zintegruja-twoja-klase-i-ciebie-z-nia/>