

Mariola Mańka

PEDAGOGIKA ZABAWY
JAKO ELEMENT INTEGRACJI DZIECI W GRUPIE
- szkolenie dla Rady Pedagogicznej.

Zabawa jest dominującą formą aktywności dziecięcej. Najistotniejszą wartością zabawy jest jej twórczy charakter. Bywa ona znakomitą formą ujawnienia się w pełni osobowości dziecka. Każda zabawa dostarcza dziecku różnorodne możliwości dla samospelnienia dziecięcych marzeń i pragnień, a nadto umożliwia mu opanowanie w pewnym zakresie wielu sprawności. Zabawa wydaje się mieć wyjątkowo pozytywny wpływ na biologiczny, lub raczej fizyczny, a zwłaszcza na psychiczny rozwój dziecka. Bawiące się dziecko wyraża poprzez różnorodne sytuacje zabawowe swój stosunek do siebie, a także uzewnętrznia relację „ja” - „inni”.

Zabawy i gry dydaktyczne w klasach początkowych stanowią ważny czynnik optymalizujący proces nauczania i wychowania. Pełnią funkcje poznawcze, wychowawcze i kształcące, służą więc gromadzeniu materiału poznawczego oraz utrwalaniu i operowaniu zdobytymi informacjami. Doskonają i rozwijają zdolności orientacyjno – poznawcze uczniów, zwłaszcza ich mowę i myślenie, procesy percepcyjno – motoryczne, spostrzegawczość, wyobraźnię, uwagę, pamięć, a także procesy umysłowe: analizę i syntezę, porównywanie, klasyfikowanie, abstrahowanie, rozumowanie, uogólnianie.

Zespołowy charakter zabawy rozwija takie cechy charakteru, jak: wola, wytrwałość w osiąganiu celu, umiejętność pracy, współpracy i współdziałania w grupie i dla grupy. Zabawa ujęta jest w normy, obowiązują w niej pewne reguły i porządek. Grupa musi się im podporządkować. Dzięki zabawom dzieci nieśmiało uczestnicząc w zabawach pokonują bariery nieśmiałości. Odpowiednio przeprowadzona zabawa wydobywa np. talenty, uzdolnienia, zainteresowania dziecka, wpływa na jego pozycję wśród dzieci.

Celem zabaw integracyjnych, co wynika z ich nazwy, jest integracja grupy osób mających razem coś zrobić, czegoś doświadczyć lub po prostu spędzić ze sobą pewien okres czasu.. Cechą charakterystyczną tej grupy ćwiczeń jest ruch, niekiedy intensywny – bieganie, skoki, mocowanie się. Ruch jest czynnikiem bardzo sprzyjającym integracji przynajmniej z dwóch powodów. Jednym jest przywoływanie doświadczeń dzieciństwa, w którym ruch był związany z zabawą, beztroską, kontaktami z rówieśnikami. Drugi to koncentracja uwagi podczas ruchu i zabawy na zadaniu, a nie na sobie. Koncentrowanie się na sobie, czyli pytania: „jak sobie poradzę, jak zostanę oceniony, czy inni mnie zaakceptują, co powinienem teraz zrobić lub powiedzieć” nie sprzyja wchodzeniu w kontakt z innymi osobami, utrudnia spontaniczność i sprzyja odgrywaniu ról społecznych, zawodowych. Do zabaw integracyjnych można odwołać się zawsze, kiedy grupa wykazuje objawy zmęczenia, znużenia i braku energii.

ZABAWY INTEGRACYJNE

Okręt

PRZEBIEG: uczestnicy stoją na środku sali zwróceniu w jednym kierunku. prowadzący podaje różne komendy, np.

- lewa burta – wszyscy biegają na lewą stronę sali,
- prawa burta – wszyscy biegają na prawą stronę,
- rufa – wszyscy biegają do tyłu sali,
- dziób – wtedy wszyscy biegają do przodu
- pokład – wszystkie osoby stoją w miejscu, nikt nie może się ruszyć

Po każdej komendzie odpada jedna osoba, która najpóźniej ją wykonała lub pomyliła się. Zabawa powinna być prowadzona w dużym tempie, żywo.

Atomy, atomy łączcie się

PRZEBIEG: uczestnicy poruszają się swobodnie po sali (może być przy muzyce). Prowadzący podaje liczbę (np. 3) i uczestnicy jak najszybciej łączą się w trzyosobowe grupy. Zabawę można prowadzić w różnym tempie.

Burza w lesie

Przebieg: uczestnicy siadają w kręgu na krzesłach. Prowadzący siada w środku. Kolejno każdemu uczestnikowi przydziela nazwę zwierzątka mieszkającego w lesie, np. „wilk”, „lis”, „sarna”, „zając”, aż wszyscy dostaną nazwę. Zabawa podobna jest do „sałatki owocowej”, zmieniają się tylko komendy, np. wilki odwiedzają wilki (tzn. osoby „wilki” muszą zamienić się miejscami), „lisy” odwiedzają „sarny” (tzn. „lisy” i „sarny” zmieniają swoje miejsca). Osoba, której nie udało znaleźć miejsca, prowadzi grę dalej.

Kto pierwszy

Przebieg: uczestnicy stoją w kręgu jeden obok drugiego. Prowadzący chodzi za plecami, w pewnej chwili dotyka jednocześnie dwojga uczestników stojących obok siebie. Dotknięci biegną jednocześnie na zewnątrz kręgu w przeciwnych kierunkach i starają się jak najszybciej powrócić na swoje miejsca. Prowadzący zajmuje miejsce tego, kto się spóźnił, natomiast spóźnialski przejmuje rolę prowadzącego.

Ludzie do ludzi

Przebieg: uczestnicy dobierają się parami, prowadzący podaje komendy np. palec do palca, nos do nosa, kolano do kolana, ucho do ucha, palec do czoła itp. Wszyscy wykonują te polecenia. Na hasło LUDZIE DO LUDZI należy szybko znaleźć inną parę. Kto został bez pary – prowadzi grę dalej, podając komendy.

Parząca chusteczka

Przebieg: uczestnicy siedzą w kręgu. Jedna osoba wchodzi do środka. Zadaniem jej jest przechwycić chusteczkę przekazywaną przez osoby siedzące w kręgu. Chusteczkę uczestnicy zdejmują z kolan najbliższego lub dalszego sąsiada i kładą na swoje. Osoba ze środka może przechwycić chusteczkę tylko wtedy, gdy ktoś trzyma ją w ręce. Osoba, której zabrano chusteczkę, zamienia się miejscami z osobą ze środka kręgu i gra toczy się dalej.

Trzymaj – puść

Przebieg: uczestnicy trzymają jedną ręką rozciągniętą chustkę. prowadzący chodzi za plecami uczestników i klepieniem w ramię wskazuje osobę, wydając jej polecenie: trzymaj lub puść. Polecenie należy wykonać odwrotnie. Kto się zagapił lub pomylił, przejmuje prowadzenie zabawy.

Bibliografia

1. Maria Dunin – Wąsowicz: O dobrej zabawie. Nasza Księgarnia 1972
2. Jolanta Rojewska: Grupa bawi się i pracuje. Oficyna Wydawnicza UNUS, 2000
3. Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Krakowie: Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej. Wydawnictwo Naukowe WSP. Kraków, 1998