re-BUS

You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Walory gier i zabaw muzyczno-ruchowych w terapii zaburzeń zachowania u dzieci

Author: Danuta Krzywoń

Citation style: Krzywoń Danuta. (2007). Walory gier i zabaw muzyczno-ruchowych w terapii zaburzeń zachowania u dzieci . "Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Pedagogika" (Z. 2 (2007), s. 83-97).

Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).

UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH
Biblioteka Uniwersytetu Śląskiego
Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego

*Danuta Krzywoń**

WALORY GIER I ZABAW MUZYCZNO - RUCHOWYCH W TERAPII ZABURZEŃ ZACHOWANIA U DZIECI

Współczesne wychowanie zmierza do wszechstronnego rozwoju człowieka. Wszystkie elementy osobowości człowieka są wynikiem procesu wychowania i kształcenia, które w pracy szkoły powinny stanowić integralną całość. Podmiotem wychowania i kształcenia jest dziecko i jego indywidualność, dlatego punktem wyjścia w procesie edukacji są jego potrzeby rozwojowe, zainteresowania, sukcesy, niepowodzenia. Pierwszym szczeblem systemu kształcenia jest edukacja początkowa. Stanowi ona łagodne przejście od wychowania rodzinnego i przedszkolnego do edukacji prowadzonej w systemie szkolnym, a w klasach I-III edukacji zintegrowanej. W wielu przypadkach nauczyciele w przedszkolu oraz w szkołach spotykają się z różnymi formami zaburzeń zachowania i zaburzeń rozwoju u dzieci. Obecnie nauczyciel musi zmienić swoje myślenie na temat roli, jaką pełni w polskiej szkole i wyjść naprzeciw potrzebom dzieci, u których występują różnego typu nieprawidłowości czy niedomagania. Szkoła już dawno przestała być jedynym miejscem uczenia się, a nauczyciel ekspertem w danej dziedzinie. Zadaniem nauczyciela jest stworzenie dziecku w szkole możliwości wszechstronnego rozwoju fizycznego, moralnego i duchowego. Oprócz tego musi on zwracać uwagę na kształcenie u dziecka zmysłów, na kierowanie własnymi emocjami oraz na nabywanie sprawności intelektualnej. Edukacja szkolna powinna wspierać i ukierunkowywać rozwój dziecka, zachowując właściwe proporcje między wiedzą a umiejętnościami z uwzględnieniem wszelkich potrzeb i sytuacji życiowych dziecka. Edukacja szkolna, szczególnie w początkowym okresie nauczania, powinna w możliwie jak największym stopniu integrować poszczególne dziedziny wiedzy, by uzyskać scalony obraz świata. Spełnianie tych oczekiwań wymaga umiejętnego łączenia treści, metod, form pracy, ponieważ dziecko doświadcza, przeżywa, poznaje scaloną rzeczywistość poprzez aktywne działanie i aktywny kontakt ze światem.

W codziennych działaniach wychowawczych oraz w terapii zaburzeń zachowania u dzieci powszechnie propagowana jest terapia poprzez uczestnictwo w różnego rodzaju grach, zabawach i ćwiczeniach. Szczególnym ich rodzajem są gry

* Autor: dr Danuta Krzywoń, adiunkt w Zakładzie Pedagogiki Twórczości i Ekspresji Dziecka na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego i Instytutu Pedagogiki WSH w Sosnowcu.

i zabawy muzyczne, gdzie w wielu przypadkach udaje się powiązać pracę nad zagadnieniami społecznymi i procesami integracyjnymi z aktywnością muzyczną, ruchową i taneczną. Głównym podmiotem tych aktywizujących oddziaływań są sami nauczyciele. Zdaniem Wincentego Okonia aktywność jest właściwością indywidualną jednostki, polegającą na większej niż u innych częstości i intensywności jakiegoś rodzaju działań. Uważa on, że szczególną cechą aktywności ludzkiej jest jej udział w zmienianiu otoczenia przyrodniczego i społeczno-kulturalnego, stosownie do ludzkich potrzeb, celów i ideałów (W. Okoń, 1984). Aktywność człowieka ma określony kierunek wyznaczony przez cel, któremu podporządkowany zostaje jej przebieg. Im bardziej cel jest atrakcyjny i ciekawy, tym większą wywołuje motywację i zainteresowanie uczniów. Zatem podstawowym zadaniem nauczyciela jest uświadomienie uczniom celu ich działań wraz z umotywowaniem potrzeby jego osiągnięcia (K. Rau i E. Ziętkiewicz, 2000).

K. Rau i E. Ziętkiewicz stwierdzają, że uczeń będzie aktywny, gdy:

- cel dla niego jest bliski, wyraźny,
- uwzględnia się jego potrzeby i zainteresowania – ma poczucie bezpieczeństwa
- działaniom towarzyszą odczucia i emocje,
- bierze udział w planowaniu i podejmowaniu decyzji,
- odczuwa satysfakcję,
- ma poczucie własnej wartości,
- dostrzega się jego wkład pracy, a nie tylko efekt,
- kiedy ma możliwość zrealizowania własnych pomysłów.

Źródłem aktywności ucznia są odczuwane przez niego potrzeby. Poprzez aktywność własną uczeń zaspokaja potrzeby: bezpieczeństwa, działania, uczucia, komunikowania się i realizuje wynikające z nich cele. Dążąc do zaspokojenia potrzeb, podejmuje różnego typu aktywność: społeczną, intelektualną, emocjonalną, artystyczną, twórczą. Aktywność uczniów może się przejawiać w odmiennych formach i w różnym nasileniu. Przejście od stanu aktywności słabszej do bardziej intensywnej nazywamy procesem aktywizacji lub aktywizacją (M. Tyszkowa, 1990, s.13).

Program nauczania zintegrowanego w klasach I-III preferuje te metody, które sprzyjając samodzielnemu myśleniu, zapewniają wysoki poziom aktywności i emocjonalne zaangażowanie uczniów. Jednak w wielu przypadkach nie docenia się lub zapomina o wartościach terapeutycznych gier i zabaw ruchowych z wykorzystaniem muzyki. A warto przypomnieć, że zapamiętujemy 90% z tego, co robimy, przy 10% zapamiętanego materiału z tego, co słyszymy. Dzieje się tak, ponieważ w czasie wykonywania czynności angażujemy całe nasze ciało, wolę, emocje i zmysły. Warto ten sposób oddziaływania wziąć pod uwagę w swojej pracy dydaktyczno-wychowawczej.

Zdaniem Małgorzaty Kowalik-Olubińskiej i Wacława Świątka (K. Rau i E. Ziętkiewicz, 2000) zadaniem nauczycieli – wychowawców jest stymulacja postaw

aktywności, samodzielności w myśleniu, dyspozycji do działań twórczych. Powodzenie nauczyciela w pracy nad rozwojem aktywności twórczej uczniów uwarunkowane jest rzetelną wiedzą i dobrą znajomością każdego dziecka – jego potrzeb, poziomu umysłowego, zdolności i uzdolnień, stanu zdrowia, warunków życia, jego zainteresowań oraz temperamentu.

Wiele osób uważa, że pedagogiczne mistrzostwo nauczyciela klas początkowych polega przede wszystkim na tym, żeby pełniąc kierowniczą rolę w procesie wychowania, dostrzegał i odpowiednio wykorzystywał naturalne oraz celowo reżyserowane sytuacje sprzyjające przejawianiu się spontanicznej i inspirowanej aktywności dzieci, zwłaszcza aktywności twórczej. Żeby kierując edukacją, skupiał się bardziej na dziecku niż na swoim programie, żeby własny program uczynił programem dzieci, przede wszystkim przez jego emocjonalną akceptację.

Ważne jest także, by nauczyciel pamiętał, że samodzielne myślenie ułatwia dziecku przejawianie twórczej aktywności, a otwarty styl pracy nauczyciela z uczniami ułatwia twórczość własną dziecka (K. Rau i E. Ziętkiewicz, 2000).

Założenia dotyczące wprowadzania gier i zabaw z wykorzystaniem muzyki sięgają korzeniami poglądów na zabawę reprezentowanych przez angielskiego pediatrę a zarazem psychoanalityka dziecięcego D.W. Winnicotta (1993), który pisał, że zabawa może stać się szukaniem prawdy o sobie. Tam, gdzie dorośli po prostu mówią, dziecko pragnie się porozumieć i coś chce nam przekazać poprzez swą zabawę.

Zastosowanie gier i zabaw z wykorzystaniem muzyki, ze szczególnym uwzględnieniem dzieci o specjalnych potrzebach czy uczniów z dyskretnymi zaburzeniami lub o niskim poczuciu własnej wartości i braku pewności siebie, oraz dzieci z nadpobudliwością psychofizyczną, może dostarczyć okazji do aktywności, inicjatywy, spontaniczności oraz do wzajemnego poznania i integracji z grupą.

Opisane poniżej gry i zabawy muzyczno-ruchowe zostały sprawdzone w systemie edukacji dzieci z zaburzeniami zachowania oraz w systemie edukacji dokształcających się nauczycieli i studentów kierunków pedagogicznych wyższych uczelni na terenie Śląska i Zagłębia. W niektórych przypadkach są to zabawy i ćwiczenia zaczerpnięte z bogatej literatury przedmiotu. Ćwiczenia te mogą być przydatne dla studentów pedagogiki oraz dla nauczycieli i wychowawców podczas praktyk, wakacyjnych wyjazdów oraz codziennej pracy w szkole i w przedszkolu.

Temat: Poznajmy się

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Wszyscy uczestnicy zabawy stoją w kole. Każdy uczestnik po kolei wymawia swoje imię, wykonując przy tym równocześnie ruch. Wszyscy uczestnicy stoją w kole i wypowiadają imię poszczególnych uczestników zabawy wraz z ruchem mu towarzyszącym.

Inny wariant tej zabawy: Jeden z uczestników wychodzi na środek sali i przedstawia dowolny ruch. Następnie kolejny uczestnik wychodzi na środek i naśladuje ruch poprzednika, po czym dodaje swój własny, kolejna osoba powtarza ruchy dwóch poprzednich i dodaje swój itd. Za każdym razem kolejna osoba wychodząca na środek powtarza o jeden ruch więcej niż poprzednia.

Temat: Parzydełka

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Uczestnicy swobodnie poruszają się po całej sali w różnych kierunkach, uważając, aby nie zetknąć się z inną osobą, ponieważ „spotkanie" z innymi osobami grozi poparzeniem. Wszyscy poruszają się zgodnie z muzyką – coraz szybciej, aż do biegu.

Temat: Taniec według wskazań prowadzącego

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Uczestnicy tańczą po obwodzie koła w rytm muzyki i zgodnie z jej charakterem, wykonując polecenia prowadzącego, by tańczyli jak:

- bardzo zmęczeni ludzie,
- bardzo radośni ludzie,
- bardzo zamyśleni,
- w śnieżnych zaspach,
- w wysokiej wodzie,
- na gorących węglach,
- pokonujący przeszkody,
- omijający kałużę,
- wspinający się na wysoką skałę,
- przeskakujący z kamyka na kamyk,
- bardzo smutni,
- wielkie damy,
- rozkwitające kwiaty,
- z parasolem pod wiatr,
- fruwające krople deszczu,
- liście na wietrze,
- zamknięci w klatce próbujący się z niej wydostać.

Uczestnicy mogą też wymyślać własne propozycje.

Inna wersja tej zabawy: Prowadzący prosi uczestników zabawy, aby jeden po drugim pokonywali przestrzeń w bardzo komiczny lub zwariowany sposób, tak, jak tylko mają na to ochotę. Propozycje prowadzącego do sposobów pokonywania przestrzeni:

- jak dama z parasolką,
- jak robot,
- jak jednoroczne dziecko,

- jak Drakula,
- jak największy macho wszech czasów,
- jak modelka,
- jak złodziej,
- jak naukowiec,
- jak artysta estradowy itd.

Inna wersja tej zabawy: Uczestnicy zabawy ustawiają się bez obuwia na dywanie. Następnie prowadzący poleca, aby zachowywali się, jak gdyby:

- znajdowali się na lodowisku,
- stąpali po rozsypanych pineskach,
- na podłodze znajdowało się mnóstwo gum do żucia klejących się do stóp,
- brodzili w wodzie do kolan itp.

Uczestnicy starają się jak najlepiej wczuć w podaną sytuację.

Inna wersja tej zabawy: Pomoce: kapelusz z losami, na których są polecenia do wykonania, dowolna muzyka. Przebieg: Cała grupa tańczy swobodnie w takt muzyki. Na sygnał prowadzącego jeden z uczestników ciągnie z kapelusza los. Jest na nim polecenie, według wskazówek którego wszyscy tańczą dalej, np.: tańczymy jak motyle, jak słonie, jak samoloty, na paluszkach, jak żołnierze, jak baletnica itp.

Temat: Rysowanki

Pomoce : dowolna muzyka

Przebieg: Uczestnicy zabawy rysują w powietrzu lewą i prawą dłonią, łokciem, kciukiem, biodrem, kolanem, kostką u nogi itp:

- serca,
- ósemki,
- postać ludzką,
- swój inicjał,
- inicjał swojego przyjaciela,
- numer swojego buta, wzrost,
- imiona w przestrzeni: do każdej litery swojego imienia dodają dowolny ruch, a następnie łączą płynnie wszystkie litery.

Temat: Dialog w parach

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Uczestnicy dobierają się parami i zaczynają w rytm muzyki „ruchowy dialog" – jedna osoba robi jakiś ruch, druga osoba odpowiada jej ruchem. Można „rozmawiać" samymi dłońmi, stopami lub całym ciałem.

Temat: Spacer

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Dzieci spacerują swobodnie po sali w dowolnym tempie. Na kla-

śnięcie prowadzącego muszą wykonać wcześniej zadane polecenie, np. chwycić kolegę za kolano, dotknąć się plecami, podrapać kolegę po głowie, klepnąć koleżankę po plecach, przykleić się do drugiej osoby dłonią, dotknąć obok stojącą osobę kolanem lub prawym łokciem itp.

Temat: Falowanie

Pomoce: spokojna muzyka

Przebieg: Wszyscy stoją w rozsypce. Powoli łączą się w pary. W rytm spokojnej muzyki obracają się, podnosząc ręce w górę, potem opuszczając w dół, kucają i wstają. Następnie łączą się w trójki i powtarzają tę samą sekwencję. Potem łączą się w czwórki i powtarzają kroki. W końcu tworzą dwa koła (mniejsze wewnątrz większego), które obracają się w przeciwnych kierunkach. Osoby z jednego koła podnoszą ręce do góry, z drugiego mają w tym czasie ręce skierowane w dół, podobnie jest z naprzemiennym kucaniem i podnoszeniem się. Następnie wszyscy opuszczają ręce i kręcą się wokół własnej osi, potem powoli kładą się na podłodze i głęboko oddychają.

Temat: Literki

Pomoce: wzory liter

Przebieg: Prowadzący pokazuje dzieciom kilka liter drukowanych lub pisanych (to wersja trudniejsza) i prosi, aby spróbowały je odwzorować swoim ciałem w pozycji stojącej lub leżącej. Zabawa może odbywać się w grupach, w parach lub indywidualnie w formie zagadek.

Temat: Pory roku

Pomoce: karteczki z napisanymi nazwami pór roku, muzyka

Przebieg: Grupę dzielimy na cztery podgrupy, każda losuje jedną porę roku. Zadaniem każdego zespołu jest przedstawienie wylosowanej pory roku za pomocą tańca.

Temat: Zaczarowany zamek

Pomoce: zbędne

Przebieg: Zadaniem grupy biorącej udział w zabawie jest zbudowanie ze swoich ciał jakiejś budowli np. zamku. Uczestnicy podchodzą po jednej osobie, stanowią poszczególne elementy danej budowli np.: wieżę, basztę, fosę, most zwodzony. Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy uczestnicy będą stanowić jedną budowlę.

Temat: Magnes

Pomoce: zbędne

Przebieg: Uczestnicy dobierają się parami, ustawiając się ramię w ramię. Jedna z osób wykonuje zwroty i obroty w różnych kierunkach, druga stara się cały czas ustawić do niej bokiem. Następnie uczestnicy zabawy zamieniają się rolami.

Temat: Maszyna do produkcji emocji

Pomoce: zbędne

Przebieg: Uczestnicy dzielą się na grupy pięcioosobowe. Każda grupa wymyśla jakąś emocję lub uczucie (lub prowadzący przydziela grupom emocje). Każdy zespół ma z siebie stworzyć maszynę, która produkuje lub wyraża określone uczucie. Zespoły kolejno przedstawiają swoje maszyny, a reszta grupy zgaduje, jaką emocję „produkują". Prezentację zespołu zaczyna jedna osoba od prostego, mechanicznego i powtarzającego się ruchu i dźwięku. Stopniowo dołączają się do niej pozostałe osoby, wykonując rytmiczne ruchy i wydając odpowiednie dźwięki. Uczestnicy muszą zwracać uwagę na to, aby poszczególne elementy maszyny harmonijnie ze sobą współgrały, tak aby powstała maszyna w przekonujący sposób wyrażała wybrane uczucie. Przeciwne drużyny muszą zdefiniować wyrażone emocje.

Inna wersja zabawy: Pomoce: karteczki z napisanymi nazwami uczuć i emocji, kartki, kredki, flamastry. Przebieg: Uczestnicy siedzą w kręgu, każdy z nich losuje kartkę z nazwą emocji (np. radość, smutek, miłość, gniew itd.) Każdy odczytuje swoją karteczkę, nie pokazując innym. Prowadzący prosi, by wyobrazili sobie to uczucie i przedstawili je za pomocą ruchu, gestu bądź mimiki. Uczestnicy kolejno prezentują dane emocje, a grupa zgaduje. Po prezentacji prosimy o podzielenie uczuć na pozytywne i negatywne, a następnie wymyślenie i narysowanie prostego znaku, który będzie symbolem tego uczucia.

Temat: Grupy aktorskie

Pomoce: karteczki z zadaniami (1,2,3,4,5)

Przebieg: Uczestnicy dzielą się na cztery grupy. Mają one za zadanie przedstawić:

1. Zwierzęta w dżungli,
2. Kierowców rajdu samochodowego,
3. Grupę uczniów wracających ze szkoły,
4. Zespół instrumentalny,
5. Dzieci na placu zabaw itp.

Temat: Łapany

Pomoce: sznurek lub chusteczka

Przebieg: Uczestnicy dobierają się po kilka (najmniej 6) osób. Cztery z nich tworzą koło. Dwie osoby pozostają na zewnątrz i jedna z nich ucieka, a druga ją łapie. Jeśli ją złapie, następuje zamiana ról.

Inny wariant zabawy: Dwie osoby pozostają poza kółkiem, jedna z nich łapie, a druga przed nią ucieka, mając przyczepiony ogonek z chusteczki lub sznurka, zadaniem osoby goniącej jest zdobycie „ogonka".

Inna wersja tej zabawy: Zabawa przebiega w około dziesięcioosobowych grupach. Każda grupa ustawia się w koło, do środka wchodzi „jeniec". Próbuje on wszelkimi sposobami wydostać się na zewnątrz, a reszta osób ma mu to uniemożliwić. Za każdego, który z okręgu uciekł, wchodzi ten, który „przyczynił" się do jego uwolnienia.

Temat: Piłeczki w kole

Pomoce: piłki różnej wielkości, dowolna muzyka

Przebieg: W rytm muzyki uczestnicy, siedząc w kole, podają do dowolnej osoby (toczą po podłodze) najpierw jedną piłeczkę, po chwili dołączamy drugą i kolejne, według możliwości uczestników. Ćwiczenie integruje grupę i wpływa na koordynację wzrokowo-ruchową.

Temat: Piłeczki w rozsypce

Pomoce: piłeczki różnej wielkości, dowolna muzyka

Przebieg: Zadaniem uczestników jest podawanie (rzucanie, toczenie po podłodze) w parze piłeczki w trakcie tańca po sali w rytm usłyszanej muzyki i zgodnie z jej charakterem. Pary wykonują:

- taniec w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara,
- taniec w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara.
- podrzucanie piłeczek górą ponad głowami,
- przerzucanie piłeczek dołem po podłodze itd.

Temat: Turlaczek

Pomoce: piłka, wesoła muzyka

Przebieg: Grupa siada w kole. Uczestnicy zabawy w rytm muzyki zaczynają turlać piłkę po obwodzie koła, kolejno:

- czubkiem głowy,
- nosem,
- uchem,
- ramieniem,
- łokciem,
- pięścią,
- kolanem,
- kostką,
- piętą.

W trakcie turlania należy wstawać umiejętnie, tak, aby nie stracić piłki. Ćwiczenie to można też przeprowadzić z kilkoma piłkami.

Temat: Podaj mi

Pomoce: nadmuchany balonik, chustka, piórko, folia spożywcza, muzyka

Przebieg: Uczestnicy tańczą w kole. Prowadzący podaje przedmiot, który uczestnicy przekazują sobie w rytm muzyki i zgodnie z jej charakterem, tak jakby te przedmioty były: balonik – ciężki, chusteczka – bardzo gorąca, piórko – bardzo kruche, folia – bardzo delikatna.

Inna wersja zabawy: Przebieg: Uczestnicy zabawy stoją w kole, twarzami zwróceni do siebie. Prowadzący (jako pierwsza osoba) wymyśla sposób podawania przedmiotu (który jest jedynie wytworem ich wyobraźni). Liczy się pomysłowość wykorzystania w chwili przekazywania rzeczy. Przykładowo: osoba prowadząca mówi, iż przedmiot, który podaje osobie stojącej tuż obok niej – wykonany jest z ołowiu. Inna mówi, iż rzecz ta – jest lekka „niczym piórko", następna może sformułować polecenie, iż przedmiot ten jest bardzo lepki. W zabawie tej liczy się dodatkowo mimika, towarzysząca wykonywaniu poszczególnych poleceń.

Temat: Zabawa z liną

Pomoce: gruba lina długości około 25 metrów, dowolna muzyka

Przebieg: Ćwiczenie polega na tym, że każdy uczestnik trzyma linę, a następnie zawiązuje na niej węzeł. Tańcząc, uczestnicy poruszają się w rytm muzyki, zgodnie z dynamiką i charakterem tańca, tak, aby żaden z uczestników nie puścił swojego węzła.

Temat: Sznurek

Pomoce: sznurek

Przebieg: Uczestnicy dobierają w się w trójki. Każda trójka jest związana sznurkiem (wszystkie osoby są ze sobą połączone sznurkiem, mając związane nim ręce). Prowadzący wyznacza jedną trójkę, aby wydała polecenie innej trójce, może to być zadanie typu: „Proszę wykonać koleżance X fantazyjną fryzurę", „Proszę zatańczyć taniec nowej generacji". Trójka wykonująca zadanie nie może rozmawiać między sobą, więc musi się porozumiewać mimicznie.

Temat: Bliźniaki

Pomoce: wstążka lub sznur

Przebieg: Uczestnicy dobierają się parami. Osoby w parach odwracają się do siebie plecami i obwiązują się w pasie wstążką. Zabawa ta polega na wykonywaniu w parach następujących poleceń:

- spacerując po sali, należy pozdrawiać mijane pary: jak Chińczycy lub jak Indianie,
- stojąc do siebie plecami, należy spleść ręce z tyłu i w ten sposób przemieszczać się,
- stojąc obok siebie, trzeba złapać się za ręce, kucnąć i skakać przez salę jak żabki,
- jedna z osób w parze zamyka oczy, druga prowadzi ją jak niewidomego.

Stojąc naprzeciwko siebie partnerzy chwytają się za ramiona i na sygnał naśladują/pokazują:

- szum fal,
- szumiące drzewa,
- jak rośnie kwiat,
- padający deszcz,
- wijący się wąż,
- skaczącego zająca,
- poruszające się roboty,
- tańczące baletnice itp.

Temat: Taniec ze wstążką

Pomoce: szeroka wstążka dla każdego uczestnika, muzyka

Przebieg: Zadaniem uczestników jest taniec ze wstążką zgodnie z dynamiką i charakterem muzyki. Będzie to:

- zataczanie kół,
- rysowanie w pionie i poziomie ósemek,
- rysowanie trójkątów, prostokątów, fal, węży, liter i cyfr,
- tworzenie wspólnego układu tanecznego według propozycji uczestników zajęć.

Temat: Zaczarowany taniec z serwetką

Pomoce: serwetki papierowe, dowolna muzyka.

Przebieg: Kładziemy serwetkę na prawej i lewej dłoni i tańczymy w taki sposób, aby serwetka nam nie spadła. Nie wolno przy tym przytrzymywać jej palcami. Robimy przy tym bardzo duże, ciągłe ruchy dłonią i całą ręką.

Temat: Taniec z chustą

Pomoce: chusty, dowolna muzyka

Przebieg: Zadaniem uczestników jest zatańczenie z chustą. Chusta jest rekwizytem umożliwiającym wykonywanie ruchów zamaszystych, kolistych, ostrych, z akcentem, z zatrzymaniem, zarówno prawą, jak i lewą ręką – pod wpływem muzyki.

Inna wersja zabawy: Uczestnicy dobierają się parami. Zabawa zaczyna się tańcem z chustą, którą tańczący trzymają za rogi. Następnie osoby tańczące związują sobie chustą po jednej nodze. Do nich dowiązuje się jedną nogą kolejna para i tańczą razem. Zabawa trwa dotąd, aż wszystkie pary połączą się w jedno koło i zatańczą wspólnie.

Inna wersja tej zabawy: Grupa trzyma chustę. Dwie osoby gonią się. Zadaniem osób trzymających chustę jest pomoc osobie uciekającej poprzez podnoszenie i opadanie chusty.

Inna wersja zabawy: Pomoce: kilka chust. Uczestnicy związują chusty w długi sznur. Następnie jeden po drugim owijają się nim wokół pasa. Koło się zamyka, gdy końce sznura zostaną związane. Wszyscy zaczynają tańczyć. Prowadzący wydaje polecenie, aby uczestnicy spróbowali zrobić:

- gwiazdę,
- ósemkę,
- kwadrat,
- trójkąt,
- węża.

Temat: Deszczowa chmura

Pomoce: chusta, dowolna muzyka

Przebieg: Kilka osób trzyma chustę – „deszczową chmurę". Reszta uczestników zabawy zajmuje miejsca po przeciwnej stronie. Na sygnał, osoby z „deszczową chmurą" biegną w kierunku uciekających, próbując ich nakryć chustą. Osoby schwytane powiększają „deszczową chmurę".

Temat: Zabawa z gazetą

Pomoce: gazeta

Przebieg: Uczestnicy łączą się w pary. Każda para chwyta z obu stron jedną stronę dużej gazety i zachowuje się zgodnie z symboliką słyszanego dźwięku, i tak:

- gdy słychać flet – para improwizuje dowolny taniec,
- słysząc dźwięk padającego deszczu, para przedstawia spacer pod parasolem z gazety,
- kiedy słychać dzwonki, jedna osoba trzyma gazetę, a druga palcami wybija na niej rytm.

W czasie wszystkich tych ćwiczeń nie wolno ani na chwilę puścić brzegu gazety.

Temat: Taniec z folią malarską

Pomoce: wskazana jest muzyka imitująca wodę w różnych stanach (burza, sztorm, woda stojąca, morze, rzeka, strumyk)

Przebieg: Na początku każdy uczestnik porusza się zgodnie z usłyszaną muzyką, ruszając w odpowiedni sposób rękami, nogami, tułowiem. Następnie grupa otrzymuje folię malarską i tańczy z nią:

- toczenie się po folii,
- poruszanie folią tak, by imitowała wodę (spokojną, wzburzoną, rzekę, morze, wodę z kranu).
- przebieganie pod folią,
- chód i bieg z folią itd.

Temat: Posłuchaj i reaguj

Pomoce: dwa instrumenty perkusyjne, np. tamburyn i bębenek

Przebieg: Ćwiczenia te przebiegają z zamkniętymi oczami. Zadaniem uczestników jest podążanie za dźwiękiem przyjaznym (np. bębenek) i odchodzenie od dźwięku nieprzyjaznego (np. tamburyn). Cała grupa przemieszcza się po sali i w odpowiedni sposób reaguje na te dwa dźwięki wydawane przez dwie osoby spośród uczestników zabawy.

Temat: Zabawa aktorska

Pomoce: zbędne

Przebieg: Uczestnicy wybierają reżysera, który wytycza określone miejsce, gdzie będzie się odgrywać dana scenka:

- zatłoczony targ,
- sala operacyjna,
- biuro, w którym panuje wyjątkowe zamieszanie,
- kuchnię babci,
- salę szkolną podczas nudnej lekcji itp.

Wszyscy naśladują mimicznie osoby lub przedmioty, które w danym miejscu mogą się znajdować. Tworzą w ten sposób scenkę rozgrywającą się w miejscu wskazanym przez reżysera.

Temat: Pantomima jednego aktora

Pomoce: filiżanka

Przebieg: Do przeprowadzenia tej zabawy potrzebna jest filiżanka, którą należy postawić na stole. Jedna z osób podchodzi do niej i wyobraża sobie, że jest kolejno:

- znawcą sztuki,
- detektywem,
- kucharzem,
- kosmitą,
- osobą bardzo spragnioną,
- małym dzieckiem,
- osobą mającą obie ręce w gipsie,
- baletnicą itd.

Zadaniem całej grupy jest odgadnięcie, kim jest prezentowana postać.

Inna wersja zabawy: Zadaniem uczestnika jest przedstawienie tylko za pomocą ruchu rąk, a następnie całego ciała takich wydarzeń, jak:

- taniec robotów,
- taniec kropli deszczu,
- rozkwitanie kwiatu,
- próba uwolnienia się z zamkniętej klatki itp.

Temat: Taniec cieni

Pomoce: świeczka, dowolna muzyka.

Przebieg: Prowadzący gasi światło, zapala świeczkę i ustawia ją na środku sali. Uczestnicy dobierają się w pary i tańczą w rytm spokojnej muzyki, obserwując cienie – partnera i swój, tworząc ciekawe figury.

Temat: Cyferkowe zadania

Pomoce: dowolna muzyka, kartoniki z cyframi

Przebieg: Uczestnicy tańczą przy dowolnej muzyce. Gdy muzyka nagle się urywa, prowadzący podnosi w górę kartonik z cyferką, która oznacza jednocześnie rodzaj zadania, jak i liczbę osób potrzebnych do jego wykonania.

Polecenia:

1. Każdy zachowuje się jak kelner w zatłoczonej restauracji.
2. Jedna osoba wykonuje dowolne ruchy, druga jest jej cieniem.
3. Jedna osoba jest zepsutym samochodem, dwie ją pchają.
4. Wszyscy stoją pod jednym parasolem i tańczą.
5. Jedna osoba ma urodziny, pozostałe ją podrzucają.
6. Jedna osoba to lokomotywa, pozostałe to wagoniki itp.

Temat: Pociąg

Pomoce: zbędne

Przebieg: Uczestnicy, siedząc w kole, układają ręce na udach i wydając dźwięk jadącego pociągu sz,sz,sz,sz,sz, uderzają rękami o uda w rytm jadącego pociągu. Pociąg może jechać w różnym tempie, trąbić itp.

Inna wersja tej zabawy: „Stadion" Przebieg: Prowadzący proponuje rytm „stadionowy", wszyscy go powtarzają, a następnie prosi innych uczestników o swoją propozycję rytmiczną, którą wszyscy powtarzają.

Temat: Węzeł

Pomoce: dowolna muzyka

Przebieg: Uczestnicy dzielą się na drużyny po pięć osób. Zawodnicy każdej drużyny biorą się za ręce i nie rozdzielając się, tworzą skomplikowany węzeł, splatając kilka razy ręce i nogi. Mają na to minutę czasu. Następnie powoli rozplatają swój węzeł, wciąż trzymając się za ręce.

Temat: Abecadło

Pomoce: pudełko z wymieszanymi literami alfabetu, karteczki z dowolnymi wyrazami, piórko, spokojna muzyka

Przebieg: Każdy z uczestników zabawy staje przy swoim stole, trzymając w ręku pudełko z wymieszanymi literami alfabetu oraz piórko. Na sygnał każdy z nich wyrzuca w powietrze swoje piórko i dmuchając, nie pozwala mu upaść na

ziemię. Jednocześnie układa litery ze swojego pudełka w porządku alfabetycznym lub układa wylosowany wyraz.

Temat: Czworonóg

Pomoce: wesoła muzyka

Przebieg: Uczestnicy dzielą się na trójki, które zbierają się po jednej stronie sali. Ich rola polega na przemierzeniu pomieszczenia w taki sposób, aby tylko cztery z ich sześciu stóp dotykały podłogi. Grupy mają 5 minut na ustalenie rozwiązania tego zadania, następnie demonstrują je wszystkim uczestnikom.

Temat: Chór zwierząt

Pomoce: zbędne

Przebieg: Prowadzący to dyrygent, który dzieli grupę na kilka chórów, każdemu z nich przydzielając dźwięk wydawany przez jakieś zwierzę. Chóry wskazane przez dyrygenta śpiewają melodię „Szła dzieweczka" lub „Panie Janie" (lub inną dowolną, znaną piosenkę), używając do tego tylko przydzielonych odgłosów.

SUMMARY

Advantages of using various musical and physical games and plays in therapy of misbehaviour of children

The presented project aims to stimulate the child's development so that he or she can better manage to resolove problems relating to life in a society, to understand himself/herself, to be able to co-exist with others and find support in difficult situations. The project provides that abilities such as: expressing one's thoughts and feelings, efficient listening to and understending of other people, team-based co-operation, will be developed through the use of various games – and plays.

Bibliografia:

1. Kalbarczyk A., *Zabawy ze sztuką. Podręcznik metodyczny dla nauczycieli*, Kraków 2006.
2. Kowalik-Olubińska M., Świątek W., *Uczymy inaczej*, [w:] A. Marszałek, *Nauczanie zintegrowane w klasach niższych*, Toruń 2000.
3. Kujawiński J., *Wspieranie aktywności edukacyjnej 7-9-letnich uczniów w szkole typu klasowo-lekcyjnego* [w:] *Teoretyczne odniesienia i praktyczne rozwiązania w pedagogice wczesnoszkolnej*, Katowice 1994.
4. Lewandowska K., *Muzykoterapia dziecięca*, Gdańsk 2001.
5. Okoń W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 1998.

6. Rau K., Ziętkiewicz E., *Jak aktywizować uczniów*, Poznań 2000.
7. *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów klas początkowych. Zarys metodyki*. (red.) J. Kujawiński, Warszawa 1990.
8. Tyszkowa M., *Aktywność i działalność dzieci i młodzieży*, Warszawa 1990.
9. Więckowski R., *Pedagogika wczesnoszkolna*, Warszawa 1993.
10. Włodarski Z., *Człowiek jako wychowawca i nauczyciel*, Warszawa 1992.