

14. Króliczek i koszyk

Wymagane przedmioty: piłeczka

Opis: Dzieci siadają po okręgu na dywanie. Prowadzący zabawę mówi uczestnikom, że każdy będzie musiał wymienić coś co lubi bardzo jeść (owoc, coś słodkiego, potrawa). Rzucamy piłkę do jednego dziecka i mówimy: «Króliczku, króliczku co masz w koszyczku?» Dziecko mówi nazwę ulubionego jedzenia a następnie rzuca piłkę do następnej osoby.

Porady: Dzieci mogą mówić o innych rzeczach znajdujących się w koszyczku np. ulubiona zabawka. Jeżeli istnieje taka możliwość, do zabawy można wziąć koszyk i podawać dzieciom „niewidzialne” przedmioty wyjmowane z koszyka.

15. Malowanie życzeń

Wymagane przedmioty: duży brystol, rzeczy do malowania (kredki, mazaki itp.)

Opis: Dzieci malują na kartce brystolu to co życzą miłego wybranej osobie np. solenizantowi, który obchodzi swoje urodziny; pani nauczycielce, pani sąsiadce, pani kucharce itp.

Porady: Warto nadzorować rysunki dzieci, dając im dobre pomysły, motywując do rysowania itp.

Dzieci w wieku 7-12 lat

Najbardziej „uniwersalna” grupa wiekowa zabaw. Wiele gier z tej grupy nadaje się także dla młodzieży a czasami nawet dla dorosłych. Dzieci w tym wieku już wiedzą co to znaczy rywalizacja, więc świetnie wychodzą z nimi konkursy. Rozumieją także zabawy bardziej złożone, można sobie więc więcej pozwolić w wymyślaniu gier. Jest to najbardziej wdzięczna grupa do animowania imprez.

16. Fruwające piórko

Wymagane przedmioty: piórko, koc, ewentualnie chusta animacyjna

Dzielimy dzieci na dwie drużyny. Każde z nich trzyma koc tak, aby był napięty. Jedna ekipa stoi z jednej strony, druga z drugiej strony. Kładziemy na wierzchu piórko, a następnie dmuchamy tak, aby wypadło po stronie drużyny przeciwnej. Ekipa, która przedmucha piórko wygrywa.

Porady: W tej zabawie najlepsze jest piórko z pierza, ponieważ jest bardzo dobre do przedmuchiwania. Uwaga: nie każde piórko nadaje się do takich celów.

17. Ślimaczek

Opis: Po kolei każdy przysysa się do drugiej osoby jakąś kończyną (noga, ręka, głowa...), wydając z siebie dźwięk przysysania się jak ślimak. Można przysysać się także np. pupą, brzuchem, kolanem itp. Kiedy już wszyscy przysą jakąś kończyną, przysysamy się następnymi ;) Zabawa trwa do momentu aż konstrukcja z przysysanych uczestników runie. Do zabawy wymagana jest tylko odpowiednia ilość wolnego miejsca.

Porady: Zabawę powinien rozpocząć prowadzący, aby dać przykład na czym polega „przysysanie”.

18. Leśniczy

Opis: Każdy z dzieci jest jakimś zwierzęciem wybranym przez siebie (np. jeleń, lew, żyrafa itp.) i biegają po lesie, udając dźwięki tych zwierząt. Jeden z uczestników jest leśniczym. Prowadzący mówi zwierzętom, że idzie naradzić się z leśniczym. Odchodzimy na bok z dala od zwierząt (tak aby nie słyszały) i pytamy się leśniczego kogo chce złapać. Wracamy do lasu i mówimy: „Uwaga, uwaga leśniczy łapie...” (np. małpy). Leśniczy zaczyna gonić wybrane przez siebie zwierzęta i je łapie (coś w rodzaju berka). Następnie następuje zamiana ról, kto inny jest leśniczym.