Przykłady ćwiczeń integracyjnych, które można wykorzystać na świetlicy szkolnej

 **Poznawanie imion podczas rzucania piłeczką w kręgu.**

 Uczniowie rzucają piłeczką między sobą, podając imię osoby, do której rzucają. Piłka u każdego powinna znaleźć się jeden raz. Powtarzamy ćwiczenie kilkakrotnie – za każdym razem rzucając do siebie w tej samej kolejności, próbujemy rzucać coraz szybciej. Za ostatnim razem nauczyciel niespodziewanie może wprowadzić do kręgu trzy lub cztery dodatkowe piłeczki.

**„Szybka randka”.**

Ćwiczenie może odbywać się w parach lub kilkuosobowych grupach. Łączymy uczniów w grupy, podajemy temat, na który mają porozmawiać oraz czas rozmowy (około dwóch minut). Po upływie tego czasu zmieniamy grupy i podajemy kolejny temat. Tak kilka razy. Przykładowe tematy: moje hobby, mój ulubiony bohater, wymarzona podróż, cechy najlepszego przyjaciela, najpyszniejsza rzecz jaką kiedykolwiek jadłem.

**„Kto tak jak ja…”**

Siadamy na krzesłach w kręgu, jedna osoba wchodzi do środka i mówi „kto tak jak ja…” (np. lub koty, nosi okulary, jeździ do szkoły na rowerze itd.). Wszystkie osoby, które mają tak samo jak osoba w środku (np. nie lubią marchewki) muszą wstać i jak najszybciej zamienić się miejscami – osoba w środku także. Dla jednego ucznia braknie miejsca i to on tym razem staje na środku kręgu.

**Ustawianie się na czas na jednej linii wg dat urodzenia, wzrostu, pierwszej litery imienia …**

Wyznaczamy na podłodze długą linię (np. przy pomocy taśmy malarskiej lub sznurka). Zadaniem uczniów jest jak najszybciej ustawić się na niej według kolejności urodzenia….

**Wywiady w parach**

Każdy uczeń otrzymuje kopertę, małą karteczkę oraz coś do pisania. Prosimy, by na kopercie uczniowie zapisali własne imię oraz narysowali rzeczy, które ich charakteryzują (co lubią, czym się interesują, czym zajmują się w wolnym czasie itp.). Natomiast na małej karteczce uczniowie wpisują taką informację o sobie, której inne osoby z klasy mogą nie wiedzieć (np. mam trzech braci; jeżdżę konno; potrafię żonglować) – będzie ona zagadką dla klasy. Karteczki z zagadkami wkładamy do kopert. Gdy koperty są gotowe, zbieramy je i każdy uczeń losuje jedną. Zadaniem uczniów jest znaleźć autora wylosowanej koperty i przeprowadzić z nim krótki wywiad („Co masz na swojej kopercie?”), a następnie opowiedzieć klasie o wylosowanej osobie. Ważne, by uczniowie opowiadali to, co faktycznie osoba im przekazała, a nie własne interpretacje. Warto po każdej opowieści dopytać autora, czy wszystko się zgadza i czy chciałby coś dodać. Można też stworzyć możliwość zadawania autorowi pytań. Po przedstawieniu wszystkich osób prowadzący jeszcze raz zbiera koperty. Po kolei wyciąga i odczytuje każdą z zagadek zapisanych na małej karteczce, zadaniem klasy jest zaś zgadnąć, kto jest autorem zapisanej tam informacji.

**Co wspólne, co oryginalne**

Dzielimy uczniów na 5-6 os., wybrane losowo grupy. Każda grupa otrzymuje duży arkusz papieru i pisaki. Zadaniem uczniów jest narysować na kartce duży, dowolny kształt, w którym znajduje się część wspólna i części dla każdej osoby w grupie (np. kwiat z wspólnym środkiem i płatkami po jednym dla każdego ucznia). Następnie w części wspólnej uczniowie wpisują jak najwięcej rzeczy, które łączą wszystkie osoby w grupie (np. wszyscy lubią jajecznicę), a w swoich częściach rzeczy wyróżniające ich spośród innych (np. tylko ja jeżdżę na łyżwach). Na koniec grupy prezentują swoje arkusze innym.

**Rekord z piłeczką**

Zadanie wymagające współpracy wszystkich osób w grupie. Prowadzący kładzie przed uczniami niewielką piłkę mówiąc, że ich zadaniem jest zrobić tak, by piłka przeszła przez ręce wszystkich osób w klasie w jak najkrótszym czasie. Mówi także, że biorąc pod uwagę liczbę osób, uczniom powinno się udać pobić rekord: 4 sekundy (należy podać taką liczbę sekund, która wyda się uczniom zaskakująco mała, ale też jest realna – najmłodsi uczniowie przeszło 25 osobowej klasy mogą potrzebować ok. 5-7 sekund; w przypadku małej klasy z powodzeniem wystarczą 3 sekundy). Następnie prowadzący mówi, że uczniowie mogą przetestować różne sposoby pobicia tego rekordu mierząc czas – i wycofuje się z zabawy. Czasami warto zrobić jedną rundę tradycyjnym sposobem – jak najszybciej podając piłkę z rąk do rąk, by pokazać uczniom, że aby pobić podany im rekord, potrzebują kreatywnego sposobu. Zabawę kończymy, gdy uczniowie pobiją rekord, nagradzając go wspólnymi brawami.

**Trzy "fakty o sobie"**
Każdy z uczestników zabawy na kartce zapisuje trzy informacje o sobie. Dwie z nich muszą być zgodne z prawdą, trzecia powinna być wymyślona przez ucznia. Dalej zabawa może przebiegać dwutorowo:
► Karteczki zbieram nauczyciel i odczytuje na głos informacje z każdej z nich. Uczniowie próbują zgadnąć, czyje "trzy fakty" właśnie zostały zaprezentowane.
► Każdy z uczniów kolejno odczytuje to, co zapisał na karteczce. Pozostali uczestnicy zabawy odgadują, która informacja została wymyślona. Nawet w zespołach klasowych, które nie spotykają się ze sobą po raz pierwszy, okazuje się, że uczniowie nie do końca znają siebie i swoje tajemnice ;-)

**Powiedz mi ...**

Aby przeprowadzić zabawę, musimy przynieść papier toaletowy!
Sadzamy uczniów w kręgu i wręczamy pierwszej osobie ni mniej ni więcej tylko właśnie papier toaletowy :-) Prosimy ucznia, aby oderwał dla siebie tyle listków papieru, ile chce
i przekazał rolkę dalej. Każda osoba w kręgu odrywa dowolna liczbę listków. Kiedy już wszyscy posiadają swoje "fiszki", zaczynamy zabawę, w której chodzi o to, aby każdy powiedział o sobie tyle faktów, ile listków papieru oderwał. Zadbajmy o to, aby papier kojarzył się pozytywnie, był kolorowy i pachnący.

**Koło imion i gestów**

Uczniowie ustawiają się w kręgu. Pierwsza osoba (może to być nauczyciel) wypowiada swoje imię oraz pokazuje dowolny gest. Kolejna osoba w kręgu powtarza imię oraz gest nauczyciela, a następnie dodaje swoje imię i swój znak. Następni uczestnicy zabawy powtarzają imiona oraz towarzyszące im gesty wszystkich uczestników. Jest to naprawdę angażująca gra służąca przede wszystkim szybkiemu zapamiętywaniu imion, ale także przełamaniu niepewności i nieśmiałości.

**Nigdy przenigdy**

Uczniowie i wychowawca/nauczyciel stoją w kręgu. Zasady tej aktywności również nie są skomplikowane. Jedna z osób mówi na głos  zdanie zaczynające się od słów „Nigdy przenigdy…”, a następnie  dopowiada wydarzenie, które nie miało miejsca w jej przeszłości, np.: „Nigdy, przenigdy nie jechałem rollercoasterem”. każdy, kto rzeczywiście nie robił tego samego, stoi w kręgu, natomiast osoby, które dana czynność wykonywały (w tym przypadku – jazda kolejką) ruszają w podróż dookoła kręgu stojących koleżanek i kolegów, a następnie wracają na swoje miejsce. Z kolei głos zabiera sąsiad lub sąsiadka osoby, która właśnie dokonała swojego „wyznania”.

**Wieża z kubków z gumką recepturką**

Do gumki recepturki doczepiamy sznurek dla każdego uczestnika. Na podłodze ustawiamy plastikowe lub papierowe kubki. Zadaniem uczestników jest tak naciągać sznurki, by chwycić w gumkę kubki i ustawić z nich wieżę.

**Cebula**

Uczestnicy dobierają się w dwójki (jeśli liczba uczestników jest nieparzysta, do zabawy dołącza prowadzący), ustawiają się po okręgu twarzą do siebie- powstaną wtedy dwa okręgi. Na hasło prowadzącego okrąg zewnętrzny przesuwa się o daną liczbę osób, zgodnie ze wskazówkami zegara, osoby stojące naprzeciwko siebie witają się lub opowiadają na temat zaproponowany przez prowadzącego np.:

-powiedzcie jakie macie najmilsze wspomnienie z wakacji

-powiedzcie jak się dzisiaj czujecie

-powiedzcie za co dzisiaj jesteście wdzięczni

-powiedzcie co w sobie lubicie

-powiedzcie w czym jesteście dobrzy, jakie macie zdolności

**Sznurkowe figury**

Uczestnicy łapią po całej długości długi sznurek (można wykorzystać kilka sznurków, tworząc więcej grup), ich zadaniem jest ułożenie kształtu na podłodze, zaproponowanego przez prowadzącego. Podczas wykonywania zadania, bawiący się nie mogą puścić sznurka. Przykładowe kształty to: wąż, miska, jajko, trójkąt, koło itp.

**Kim jestem**

Przygotowujemy kartki, które przyczepimy wszystkim uczestnikom na plecach (taśma dwustronna daje radę;) ), na każdej kartce piszemy nazwę postaci z bajki/zwierzęcia/owocu itp. ważne, aby były to popularne i znane dzieciom nazwy. Przyklejając uczestnikom kartki zamieniamy ich właśnie np. w zwierzęta. Zadaniem każdego uczestnika jest odgadnąć kim teraz jest (nazwa z kartki), aby się to udało może zadawać pytania innym uczestnikom, ale tylko takie, na które odpowiedź brzmi „tak” lub „nie”, ewentualnie „nie wiem”, np. Czy mam rogi? Czy latam? Jestem mały? itp. Jedno pytanie do jednej osobie, by zadać kolejne należy przejść do kogoś innego. Jeśli ktoś odgadnie nazwę siada i czeka na pozostałych, mając chwilkę dla siebie, albo rysuje odgadnięte zwierzę na odczepionej kartce, a może… (tu miejsce na Wasze pomysły).

**Ustaw się na linii**

Uczestnicy ustawiają się w szeregu na wyznaczonej linii (lub sznurku), od momentu rozpoczęcia gry nie mogą zejść z linii, a ich zadaniem jest ustawić się np. według imion w kolejności alfabetycznej.

Wersja II: uczestnicy mają za zadanie ustawić się w szeregu na wyznaczonej linii np. od najwyższego do najniższego komunikując się bez używania słów.

**Tratwy**

Jeśli zabawy integracyjne możemy przeprowadzić w sali gimnastycznej, proponuję wykorzystać materace, jeśli nie, można wykorzystać kawałki tektury.

Zadaniem całej klasy jest przetransportować się z bezludnej wyspy na stały ląd (z jednego końca sali na drugi) za pomocą dwóch tratew ( dwóch albo trzech w zależności od liczebności klasy), tak należy działać, aby nikt nie wypadł z tratwy- nie można dotknąć podłogi. Dodatkowym utrudnieniem może być transport niewidomego (ochotnikowi zawiązujemy oczy) lub skarbu (np. duży piankowy klocek).

**Koc**

Uczestnicy stają na kocu, ich zadaniem jest przełożyć koc na drugą stronę, nie mogą jednak dotknąć podłogi, muszą tak kombinować, by nikt nie zszedł z koca. Im więcej osób na kocu, tym zadanie jest trudniejsze. Można wykorzystać więcej koców, tworząc więcej grup.

Po skończonych zadaniach WARTO pytać uczniów, co było dla nich trudne, co przeszkadzało, a co pomagało w wykonaniu zadania, jak się czuli, jakie mają spostrzeżenia po zakończonej zabawie.

# Co o mnie wiecie

Jeden chętny uczeń siada przed pozostałymi uczestnikami zabawy i mówi o sobie jedno zdanie, np. Nie lubię zupy ogórkowej. Następnie wspólnie z grupą ustalamy , czy jest to prawda, czy fałsz.

# ZNAJDŹ SWOJEGO PARTNERA

Wszyscy stoją w kręgu. Osoba prowadząca wręcza każdemu kartkę, na której

 widnieje obrazek zwierzęcia lub jest napisana jego nazwa. Wszyscy próbują

 naśladować głosy swoich zwierząt i starają się, chodząc po sali, znaleźć

 drugą osobę, która wydaje odgłosy takie jak oni (czyli takie samo zwierzę).

 Kiedy pary się dobiorą, można dalej formować większe grupy, np.: ptaki i

 ssaki, zwierzęta domowe i leśne itp.

**IMIĘ DO IMIENIA**

Każdy z uczestników wymienia swoje imię. Osoba, która trzyma przedmiot, np. piłkę wymienia swoje imię oraz imię osoby, do której rzuca piłkę. W razie pomyłki piłka wraca do rzucającego, a grupa pomaga mu wymienić właściwe imię.

**MOJE PRAWE MIEJSCE JEST PUSTE**

Uczestnicy siedzą w kręgu na krzesłach (jest o jedno krzesło więcej niż uczestników). Osoba, która ma wolne miejsce po swojej prawej stronie zaczyna zabawę mówiąc: moje prawe miejsce jest wolne zapraszam do siebie....) – wskazuje konkretną osobę, mówiąc jej imię. Osoba, która poczuje się zaproszona powinna jak najszybciej zająć wolne miejsce. Dalej zaprasza osoba, która ma teraz puste miejsce po swojej prawej stronie.

**ODRYWANE WIZYTÓWKI**

Przygotowujemy kartkę papieru formatu zeszytowego i flamastry. Kartkę

 składamy na pięć równych części w formę harmonijki. Na jednej stronie pięć

 razy piszemy swoje imię, a na drugiej rysujemy lub piszemy odpowiedzi na

 cztery konkretne pytania (zaczynając od dołu), np.: jaka jest twoja ulubiona

 potrawa, kolor, i inne. Harmonijkę przyklejamy taśmą do ubrania, a następnie

 odrywając pasek z odpowiedzią na kolejne pytanie, podchodzimy do

 wybranej osoby (możliwie mało znanej), wymieniamy wizytówki i

 rozmawiamy. W ten sposób nawiązujemy kontakt z czterema osobami.

 Zabawa kończy się odszukaniem i oddaniem kartek właścicielom.

**ZGADNIJ, O KOGO CHODZI**

 Jedna z osób staje plecami do pozostałych, a ktoś inny opisuje jednego z

 uczestników zabawy. Ważne jest, żeby opis dawał pozytywny obraz tej

 osoby. W ciągu określonego czasu osoba stojąca tyłem musi zgadnąć, o kogo

 chodzi. Kiedy zgadnie, wybiera następną osobę, która ma się odwrócić.

 Osoba stojąca tyłem zamiast słuchać opisu, może sama zadawać pytania.

**TRATWA RATUNKOWA**

 Prowadzący kładzie duży karton na podłodze i wyjaśnia, że przedstawia on tratwę ratunkową. Dzieci mają zmieścić się na niej stojąc przynajmniej jedną nogą na tratwie przez kilka sekund. Mogą trzymać się wzajemnie, aby zmieściło się jak najwięcej osób.

**NIE ROZŚMIESZAJ MNIE**

 Uczestnicy w parach. Jedna osoba usiłuje być poważna. Druga ma za zadanie rozśmieszyć kolegę. Kiedy mu się to uda, partnerzy zamieniają się rolami.

**SZYMON MÓWI WAM**

 Wybieramy spośród dzieci Szymona, którego wszyscy będą naśladować. Przed każdą czynnością Szymon powtarza słowa: Szymon mówi wam i naśladuje jakąś czynność. Jeśli Szymon nie poprzedzi swoich czynności powyższymi słowami, a wykonuje inną czynność, wówczas nikomu nie wolno go naśladować. Jeśli ktoś się pomyli, wypada z gry lub daje fant.

**PODAJ SWÓJ RUCH**

 Uczestnicy ustawieni w półkolu. Pierwszy z nich wykonuje swój ruch, np. kręci palcem. Kolejny uczestnik powtarza ruch kolegi i dodaje swój. Każda z osób powtarza ruchy kolegów i dodaje swój ruch.

**Wyklejany plakat**
     Każde dziecko wydziera z czasopisma ciekawy obrazek lub postać oraz wycina z bibuły jakiś kształt lub przedmiot, a następnie nakleja je w dowolnym miejscu na dużym arkuszu papieru. Kolejne dzieci, doklejając nowe elementy, zmieniają wygląd pracy i dopiero ostatnia osoba zamyka całość działania. W ten sposób powstaje wspólny obraz, który zawieszamy w sali. Grupa może zastanowić się, jaki tytuł nadać wspólnemu dziełu.

**Rzeźbiarz**
      Dzieci stoją w parach. Jedno jest „plasteliną", z której drugie dziecko modeluje różne figury. Mogą być stojące, leżące bądź siedzące. Dzieci poddają się działaniu. Na zakończenie pracy dzieci nadają tytuł swojej rzeźbie.

**Sztafeta bajkowa**
     Zabawa polega na tworzeniu bajki. Nauczyciel dzieli dzieci na grupy. Na stoliku rozkłada kilka kart z postaciami z bajki. Zabawa w grupach przebiega w następujący sposób: pierwsze dziecko wybiera jedną kartę i układa zdanie, np. Krasnoludek, wędrując lasem, spotkał piękną księżniczkę. Następnie dziecko powtarza to zdanie i dokładnie kolejne. Jednocześnie pokazuje kartę koledze. Kolejne dziecko powtarza zapamiętaną treść i kontynuuje opowieść. Na koniec każda grupa prezentuje swoją bajkę.

**Magiczne okulary**
     Dzieci siedzą w kręgu. Nauczycielka zaczyna zabawę, mówiąc:
- Gdybym dziś dostała w prezencie magiczne okulary, chciałabym, aby wszystkie drzewa i rośliny były w kolorze pomarańczowym, a kwiaty, żeby kwitły tylko na biało. A wy, co chcielibyście zmienić, gdybyście mieli takie magiczne okulary?
Tomku!- nauczycielka rzuca do chłopca maskotkę, on ma szybciutko wstać, złapać maskotkę i coś powiedzieć. Kolejne dzieci, które otrzymają maskotkę, nie mogą wykorzystać pomysłów, które już były. Każde dziecko powinno mieć, choć raz maskotkę.

**Odkrywamy świat**
    Zabawa polega na rysowaniu dziwnej drogi, na której spotyka się dziwne rzeczy, zwierzęta, ludzi.
Dzieci słuchają opowiadania o czarodzieju, który podarował im siedmiomilowe buty, dzięki którym w krótkim czasie mogą zwiedzić świat, nawet jego najdziwniejsze zakątki.

**Zakupy**
      Na stolikach przygotowane są dla dzieci: kolorowe gazety, kawałki włóczki, koperty A4, klej, nożyczki i dziurkacz. Zadaniem dzieci jest zrobić sobie torbę i udać się z nią na zakupy – wyciąć i nakleić na torbę to wszystko, co się kupowało. Później każdy opowiada, jakie zakupy zrobił.

**Kwiatek**

Uczniowie rysują na plakacie kwiatek, który ma tyle płatków, ile osób pracuje w grupie. W środku kwiatka uczniowie wpisują, to, co mają wspólnego, a w płatkach każdy uczeń wpisuje to, co jest jego indywidualne. Następnie jeden z uczniów prezentuje plakat.



**Alfabecik**

 Uczniowie siadają według kolejności pierwszych liter swoich imion w alfabecie i przedstawiają się za pomocą dwóch słów (swojego imienia i określenia, które opisuje dziecko, jest jego zaletą i zaczyna się na taką samą literę jak imię).

Marta – miła

Ewa – energiczna

Sabina – sympatyczna itd.

**Ja jako…**

* Wszystkim uczestnikom rozdajemy przygotowane wcześniej kartki (co najmniej formatu A4), na których każdy ma się przedstawić w formie rysunku jako np**. kwiat, zwierzę, instrument muzyczny, krajobraz, postać historyczna itp.**

Po kilkunastu minutach, każdy przedstawia swoją kartkę i krótko ją komentuje. Pozostali nie komentują, nie oceniają, ale mogą pytać o to co ich zaintrygowało. Zabawa ta podobnie jak wcześniejsza sprzyja autorefleksji i lepszemu poznaniu się w grupie.

**Znajdź kogoś kto…**

Uczniowie chodząc po klasie mają za zadanie znaleźć osoby podobne do siebie (kogoś, kto ma taki sam znak zodiaku, oczy w takim samym kolorze; imię zaczynające sie na te sama literę, nosi taki sam rozmiar buta; lubi te same filmy; ma dłoń tej samej wielkości). Uczniowie wyszukują odpowiednie osoby i zapisują ich imiona.

**Ręka**

* Moja ręka – moja siła – uczestnicy zajęć odrysowują na kartce swoja dłoń a następnie w miejscu palców wpisują swoje dwie lub trzy mocne strony; pozostałe „palce” wypełniają im wybrani koledzy.

**Atomy**

* Zabawa ruchowa –
Uczestnicy łączą się w grupy (cząsteczki) składające sie z tylu uczniów (atomów) jaka liczbę powie nauczyciel lub wybrany uczeń.

**Wizytówki**

* Dzieci rysują trzy chmurki, w których prezentują siebie za pomocą rysunków na określony temat, może to być np. ulubione zwierzę, potrawa, czynność; przedstawiają się za ich pomocą.

**Cześć po kole.**Cel zabawy: rozluźnienie atmosfery, integracja grupy.

Dzieci ustawiają się w dwa równoliczne koła (zewnętrzne i wewnętrzne), stoją zwrócone twarzą do siebie. Na sygnał poruszają się w przeciwnych kierunkach. Po kolei podają sobie dłonie, mówiąc głośno „cześć”. Zabawę rozpoczynamy w wolnym tempie
i stopniowo przyspieszamy.

**Chcę się z tobą zaprzyjaźnić.**

Cel zabawy: integracja oraz utrwalenie imion dzieci.

Dzieci siedzą w kole razem z prowadzącą zabawę, która ma w dłoniach kłębek

włóczki. Trzymając za koniec, turla kłębek do jednego z uczestników i mówi: Tomku nazywam się Ewa i chciałabym się z tobą zaprzyjaźnić. Pozostali uczestnicy robią to samo do momentu, aż kłębek trafi do wszystkich dzieci. Następnie uczestnicy powoli wstają i podnoszą utworzoną sieć przyjaźni do góry.

**Kogo brakuje?**

Cel zabawy: integracja grupy, rozwijanie pamięci, uwagi oraz utrwalenie imion kolegów i koleżanek.

Dzieci siedzą w kręgu. Prowadzący wybiera jedną osobę, która najpierw obserwuje siedzące dzieci, potem staje tyłem do grupy i zakrywa dłońmi oczy. Następnie prowadzący dotyka ramienia jednej osoby z kręgu, dotknięta osoba wychodzi za drzwi. Dzieci przesuwają się w kręgu, uzupełniając puste miejsce. Na sygnał prowadzącego „już” osoba stojąca tyłem odwraca się i próbuje odgadnąć, kogo brakuje, podając jego imię. Jeśli nie odgadnie za pierwszym razem, daje fant. Alternatywnie można ustalić, że będą 2 lub 3 próby do odgadywania.

**Prawa , lewa, wytęż słuch…**

Dzieci stoją w luźnej gromadce. Nauczycielka snuje opowieść np. : Wybrałam się na wycieczkę, nagle skręciłam w prawo (dzieci odwracają się w prawo), następnie zrobiłam dwa kroki w przód (dzieci robią dwa kroki do przodu), popatrzyłam w górę i zrobiłam obrót (dzieci wykonują obrót wokół własnej osi). Potem wykonałam trzy podskoki w tył i skręciłam w lewo (uczestnicy wykonują trzy podskoki do tyłu i odwracają się w lewo).

**Ciepło – zimno**

Nauczyciel wybiera jedną osobę i prosi ją by wyszła na moment z sali, a w tym czasie

klasa chowa dowolny przedmiot. Po powrocie dziecko rozpoczyna poszukiwania schowanego przedmiotu. Zadaniem klasy jest pomóc mu w tym słowami : ciepło, ciepło… - gdy jest blisko, zimno, zimno …- gdy jest daleko. Można mierzyć czas poszukiwań i porównywać wyniki.

**Obrazek we dwoje.**

Uczestnicy dobierają się w parami. Zadaniem każdej pary jest namalowanie obrazka

na jednej kartce, trzymanym wspólnie pisakiem. Dzieci biorą go razem do ręki i nie rozmawiając przy pracy, wspólnie wykonują rysunek. Prowadzący podaje tylko temat rysunku, np. pies.