

## Zestaw zabaw konkursowych – Zabawki

- A) „Abracadabra, abracadoo” – w zabawie wykorzystujemy zabawki, lub obrazki je przedstawiające, które potrafią nazwać wszyscy uczestnicy zabawy (moje propozycje: TEDDY BEAR, DOLLY, SCOOTER, CAR, TRAIN, BALL, BALLOON). Osoba prowadząca ukrywa zabawki w pomieszczeniu, ale tak, by ich fragment był widoczny. Wypowiada rymowaną:  
*„Abracadabra, abracadoo  
Can you see a....in this room?”*  
Zadaniem wybranego uczestnika jest odnalezienie wymienionej zabawki. By uatrakcyjnić i utrudnić zabawę, można ograniczyć czas na znalezienie danej zabawki. Gdy czas mija, zadanie przechodzi na kolejnego uczestnika. Można liczyć punkty za odnalezione zabawki, można również zamieniać się rolami w zabawie.
- B) Przed rozpoczęciem zabawy ustalamy zestaw wykorzystywanych elementów (proponuję te same zabawki, co w zabawie powyżej). Osoba prowadząca wkłada jedną z zabawek do pudełka i pyta:  
- What is in the box?”  
Uczestnicy zadają pytania „Is it a...?”, a prowadzący odpowiada „No, it isn't” dopóki któryś z uczestników nie odgadnie, co znajduje się w pudełku. Zabawki wykorzystane już w zabawie układamy na środku, nie mogą już drugi raz pojawić się w zabawie. Uczestnicy podobnie, jak w poprzednim przypadku mogą zdobywać punkty, zamieniać się rolami.
- C) Do przeprowadzenia zabawy potrzeba przynajmniej dwóch uczestników, żeby mogli rywalizować ze sobą i osobę prowadzącą. Prowadzący prosi uczestników, by zasłonili oczy, odwrócili się tyłem lub wyszli na chwilę z pokoju. W tym czasie na krzeselku ustawia jedną z zabawek i nakrywa ją kocem, chustką, lub kawałkiem ciemnego nieprzeźroczystego materiału. Uczestnicy siadają przodem do krzeselka. Prowadzący szybko odsłania zabawkę, a zadaniem uczestników jest nazwanie zabawki całym zdaniem, np.: „It's a dolly”. Punkt zdobywa ten, kto zrobi to szybciej bez pomyłki. Aby utrudnić zabawę można wymagać, by określali również kolor zabawki, np.: „It's a dolly and it's pink”.