

---

# Zabawy ruchowe

## 1. Naśladowanie

Nauczyciel prezentuje dzieciom 10 kart z nazwami zwierząt. Następnie prezentuje karty pojedynczo, a zadaniem dzieci jest naśladowanie ruchów wskazanego na karcie zwierzęcia.

## 2. Wyścigi

Nauczyciel kładzie karty z nazwami zwierząt (5 kart z poprzedniej zabawy) na podłodze.

W zabawie karty pełnią funkcję „mety”. Nauczyciel wyznacza też linię startu (w dowolny sposób) i przypisuje dzieciom poszczególne zwierzęta z kart. Dzieci, na znak nauczyciela, ścigają się do mety naśladowując ruch „swojego” zwierzęcia, każde po swoim torze.

