

Kolejna zabawa, która wymaga dobrej pamięci  
i zaspokaja potrzebę ruchu

## Podaj swój ruch

- ilość uczestników od 3-4 wzwyż
- wiek przedszkolny/szkolny
- przebieg gry:
  - ≈ uczestnicy zabawy ustawiają się np. w kręgu, tak by każdy dobrze widział pozostałych
  - ≈ wybrana osoba pokazuje jakiś **ruch** np. „**gra na trąbce**”
  - ≈ każdy uczestnik powtarza ten ruch i podaje kolejny; powstaje sekwencja ruchów np.

**gra na trąbce**  
**podskok**  
**przywitanie**  
**klaskanie**  
**zdejmowanie kapelusza**  
**ukłon**  
**obrót**

- ≈ gra trwa tak długo, aż ktoś pomyli utworzoną sekwencję ruchów
- ≈ przydzielamy fanty, które na koniec trzeba będzie wykupić i rozpoczynamy nową rundę
- wariant zabawy:
  - ≈ ze starszymi dziećmi możemy ustalić motywy przewodnie np.
    - muzykanci**
    - zawody sportowe**
    - ogród zoologiczny**
- uwagi
  - ≈ im więcej uczestników zabawy, tym lepiej
  - ≈ zabawa bardzo lubiana przez dzieci w różnym wieku
- walor terapeutyczny:
  - ≈ ćwiczymy sprawność ruchową, koordynację wzrokowo- ruchową, pamięć wzrokową, koncentrację uwagi