**Zajęcia z wychowawcą - gry integracyjne on line 12.06**

**Zabawa numer 1**

**Ręczne kalambury**

Zazwyczaj spotkania online wyglądają tak, że widzimy uczestników od klatki piersiowej w górę. Chcemy widzieć wszystkich dlatego musimy siedzieć blisko monitora. Tutaj świetnym pomysłem mogą być kalambury, gdzie do odgadnięcia haseł używamy tylko naszych rąk i mimiki twarzy.

Można podzielić się na drużyny lub grać indywidualnie. Osoba pokazująca wybiera sama hasło. Dobrym rozwiązaniem jest ograniczyć hasła do różnego rodzaju scenek z życia

**Zabawa numer 2**

**Klasyczne kalambury**

Zabawę zna niemal każdy. Jedna osoba pokazuje, a reszta zgaduje. Staje w odpowiedniej odległości od kamery by wszystkie ruchy były widoczne i jazda. Kto pierwszy krzyknie poprawną odpowiedź zdobywa punkt.

**Zabawa numer 3**

**Jaka to melodia?**

Wybieramy jedną osobę, która jest DJem. Znajdujemy składankę ,,jaka to melodia” na Spotify lub Youtube bądź tworzymy własną. DJ puszcza utwór i obserwuje, kto pierwszy zgłasza się do odpowiedzi. Wtedy od razu zatrzymuje piosenkę i udziela głosu danemu uczestnikowi. Jest to gra indywidualna, a każda odgadnięta piosenka to jeden punkt.

**Zabawa numer 4**

**Głupie miny**

Jest to zabawa na rozluźnienie nastroju. Wybieramy jedną osobę, która przygotowuje specjalną oryginalną minę. Może zrobić to poza kamerką tak by efekt był jak najśmieszniejszy i zaskakujący.

Gdy uczestnik jest gotowy siada przed kamerką i robi daną minę. Zadaniem pozostałych uczestników jest jej powtórzenie. Następnie jedna osoba robi zdjęcie lub print screena ze swojego monitora.

By dodać pikanterii możemy wprowadzić punktację: autor danej miny wybiera jego zdaniem najwierniejszą kopię miny lub top 3. Inną formą punktacji jest opcja, gdzie każdy uczestnik oddaje swój głos na jedną minę, a każdy głos to punkt. Zabawa może przynieść dużo śmiechu.

**Zabawa numer 5**

**“P”**

Zabawa już pojawiła się w naszym zestawieniu, lecz świetnie nadaje się do gier online. Jedna osoba wybiera dowolny wyraz, który nie może się zaczynać na literę ,,P’’.

Zadaniem drużyny jest odgadnięcie hasła, a wyznaczona osoba musi je wyjaśnić używając tylko i wyłącznie słów na literę P (np. potwierdzam, przeczę, przeinaczać, podobne, próbuj itp.). Drużyna może zadawać rozmaite pytania, które pomogą w nakierowaniu na właściwy trop. Żeby gra była dynamiczna, warto ustawić limit czasowy np. 2 minuty. Drużyna, która zgadnie więcej haseł wygrywa!

**Zabawa numer 6**

**20 Pytań**

Równie legendarna zabawa słowna. Wybieramy kategorie np. filmy oraz jedną osobę, która zaczyna. Wybiera ona tytuł filmu i nie mówi pozostałym graczom. Teraz uczestnicy mają 20 pytań na odgadnięcie jaki to film. WAŻNE: Pytania muszą być tak sformułowane by można była na nie odpowiedzieć tak lub nie. Próba odgadnięcia filmu również liczy się jako pytanie. Jeżeli uczestnicy nie odgadną w przeciągu 20 pytań punkt zdobywa osoba z hasłem.