Játék A bűvös erdőben

A játék célja: Ráhangolódás a „A bűvös erdő” meséjének olvasására, feldolgozására. Figyelemfejlesztő, energetizáló játék a foglalkozás kezdetén, kb. 10 perc időtartamban.

A gyerekek körben állnak. Középen a sárkány (játékvezető), aki megeszi az erdő állatait, ha nem elég fürgék és figyelmesek. Kedvenc csemegéje az elefánt, a borz és a rák. (Lehetséges még a későbbiekben bővíteni a választékot a bagollyal és a medvével.)

Ha a sárkány rámutatva valakire mond egy állatnevet, akkor a kiválasztott játékosnak és a két szomszédjának gyorsan fel kell venni az állat alakját. Hogy milyen mozdulatokkal, azt előre megbeszéljük, kitaláljuk. Ha valamelyikük eltéveszti, azt a sárkány megeszi, vagyis kiesik a játékból. (Beáll a sárkány mellé a kör közepére, onnan figyeli a továbbiakban a játékot.)

Elefánt lehetséges megformázása: Akire rámutat a sárkány, az egyik karjával az ormányt alakítja. két oldalról a szomszédok karikába emelt karokkal a középen lévő játékoshoz érve az elefánt nagy füleit.

Borz egyik lehetséges megformázása: A kiválasztott begörbíti a hátát, lehajtja a fejét, a két karját vízszintesen előre nyújtja, tenyereit összeteszi. Így alakítja ki a borz hosszú orrát és kerek hátát. A két szomszédja leguggol, ők lesznek a borz lábai.

Rák egyik lehetséges megformázása: A kiválasztott játékos leguggol, behajlított könyökkel előre nyújtja a karjait, mint a rák az ollóját. A szomszédjai szembe fordulnak, s nyújtott karral oldalukat összeérintve áthajolnak a guggoló háta fölött, így lesz a ráknak a szomszédok 2 lábából és 2 karjából 4-4 „lába” mindkét oldalon.

(Ha ezzel a három állattal jól megy a játék, szerepelhet még bagoly és medve is a mesében szereplő állatok közül.)