

**1. „Mówiąca piłka"**

Do zabawy potrzebna będzie piłka, taśma samoprzylepna i marker. Na piłkę naklejamy paski taśmy, a na każdym pasku zapisujemy markerem inną zasadę rzucania i łapania piłki: „Rzuć kucając”,  „Rzuć siedząc”, „Rzuć po uprzednim podskoku w górę” – możemy wymyśleć różne kombinacje. Uczestnicy stają w kole. Gdy pierwszy gracz łapie piłkę, musi patrzeć na słowa pod lub najbliżej prawej dłoni. Musi rzucić piłkę tak, jak to zostało opisane na taśmie – drugi gracz ma zaś spróbować złapać ją w ten sam sposób. Następnie patrzy na słowa pod swoją prawą ręką… i gra się toczy.

[](https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=OfCeOqC1&id=B75D2089D1A5021914BA150BD041E67ABF4DACAC&thid=OIP.OfCeOqC1y4oaAxwFyenAHwHaFj&mediaurl=https://wychowaniefizyczne.net/wp-content/uploads/2016/04/gry-i-zabawy.gif&exph=375&expw=500&q=gry+i+zabawy&simid=607998018178581759&selectedIndex=359)

**2. „Znikające monety”**

Potrzebne będą moneta lub kamyk. Na ziemi trzeba narysować linię lub wyznaczyć ją sznurkiem na trawie. Wybrać lidera, który będzie dawał sygnał do startu i decydował, kto wygrał dany wyścig. Następnie gracze odwracają się tyłem do linii, a lider chowa w trawie czy rozkłada na ziemi monety (kamyczki). Gdy lider daje sygnał, gracze stają przodem do linii i na jego hasło zaczynają wyścig w poszukiwaniu przedmiotu. Kto pierwszy go znajdzie i najszybciej przybiegnie z powrotem za linię, dostaje od lidera jeden punkt. Liderem są wszyscy zawodnicy kolejno i zmieniają się co wyścig.