

NOWY CYKL PROPOZYCJI ZABAW NA CZAS KWARNTANNY

Przygotowaliśmy dla Was kilka pomysłów na różne proste gry. Bawcie się dobrze i pamiętajcie – Wasza wyobraźnia nie ma ograniczeń, sami możecie stworzyć nie 101 pomysłów na gry i zabawy a 1001 !

1. GRA W SZÓSTKI

Gra dla 2 – 6 graczy

Potrzebujecie: **Kostki do gry , kartki i ołówek**

Instrukcja

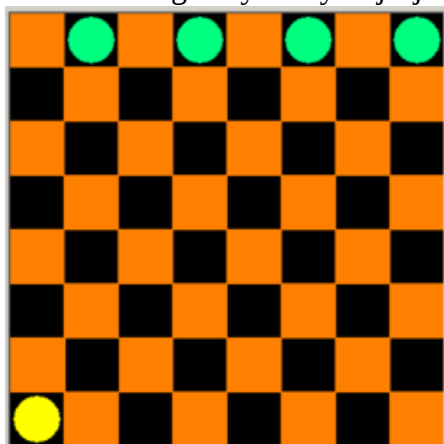
- Prowadzący grę rysuje tabelę (taką jak na rysunku). Gracze kolejno rzucają kostką. Prowadzący grę nanosi ich rzuty w kolumnie odpowiedniego gracza w linijce, w której za każdym razem wskaże sam gracz.
- Liczbę wyrzuconych wtedy oczek mnoży się przez liczbę, która stoi przed daną linijką i nanosi się wynik w tabeli. Przykład : Wyrzucę liczbę 6 i chce by była zapisana w linijce z cyfra 5 – zapisujemy wtedy w tabelce wynik 30 (bo moja wyrzucona 6 zostaje pomnożona przez cyfrę z tabelki 5, a 6 razy 5 = 30).
- Trudność polega na tym, że każdą linijkę w tabelce możemy wykorzystać tylko raz! Po sześciu kolejkach podsumowujemy każdą kolumnę. **WYGRYWA gracz, który uzyskał najwyższą sumę!**

Imię _____	
RUNDA 1 1 2 3 4 5 6 	RUNDA 4 1 2 3 4 5 6
RUNDA 2 1 2 3 4 5 6 	RUNDA 5 1 2 3 4 5 6
RUNDA 3 1 2 3 4 5 6 	RUNDA 6 1 2 3 4 5 6
WYGRANA: TAK GRATULACJE NIE SPRÓBUJ JESZCZE RAZ	
SUMA PUNKTÓW 	

2. WILKI I OWCE Potrzebujecie: Planszę do szachów lub warcabów 1 czarny pionek 4 białe pionki Na szachownicy wyznaczcie kwadrat 8 na 8 pól.

Instrukcja

- Jeden z graczy otrzymuje jeden pionek (czarny) – on właśnie jest wilkiem.



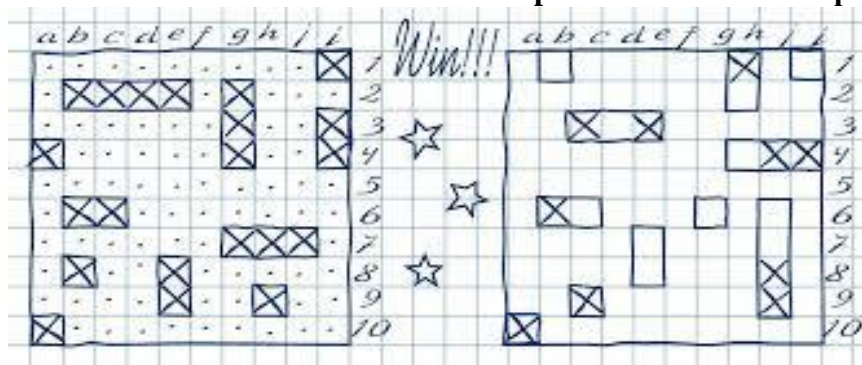
Przeciwnik otrzymuje 4 pionki (białe) – owce. Gra toczy się na ciemnych polach szachownicy.

- Owce stoją na czterech ciemnych polach pierwszej linii, wilk na dowolnym ciemnym polu. Owce poruszają się jako pierwsze. Poruszać mogą się one tylko na ukos do przodu, natomiast wilk może się również cofać.

- Celem gry jest zablokowanie wilka przez owce w ten sposób, aby nie mógł się on poruszać. Jeżeli jednak wilkowi uda się przejść przez blokadę owiec, wygrywa on, ponieważ

owce nie mogą ściągać go cofając się.

3. **STATKI** Gra może się toczyć na kartce papieru w kratkę. Każdy z graczy posiada po dwie plansze o wielkości, zazwyczaj, 10x10 pól. Kolumny są oznaczone poprzez współrzędne literami od A do J i liczbami 1 do 10. Na jednym z kwadratów gracz zaznacza swoje statki, których położenie będzie odgadywał przeciwnik. Na drugim zaznacza trafione statki przeciwnika i oddane przez siebie strzały.



Instrukcja

- ❖ Statki ustawiane są w pionie lub poziomie, w taki sposób, aby nie stykały się one ze sobą ani bokami, ani rogami. Okręty są różnej wielkości i zazwyczaj więcej jest jednostek o mniejszej wielkości, np. gracze mogą posiadać po jednym czteromasztowcu wielkości czterech kratek, dwóch trójmasztowcach wielkości trzech kratek, trzech dwumasztowcach o wielkości dwóch krater i po czterech jednomasztowcach.
- ❖ Trafienie okrętu przeciwnika polega na strzale, który jest odgadnięciem położenia jakiegoś statku. Strzały oddawane są naprzemiennie, poprzez podanie współrzędnych pola (np. B5).
- ❖ W przypadku strzał trafionego, gracz kontynuuje strzelanie (czyli swój ruch) aż do momentu chybienia. Zatopienie statku ma miejsce wówczas, gdy gracz odgadnie położenie całego statku. O chybieniu gracz informuje przeciwnika słowem „pudło”, o trafieniu „trafiony” lub „(trafiony) zatopiony”. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciw.

4. **MOIM MAŁYM OKIEM WIDZĘ** Gra polega na tym, że szukamy wzrokiem jakiegoś przedmiotu, po czym opisujemy go pozostałym graczom. Wygrywa ten, kto pierwszy odgadnie o jakim przedmiocie mówimy.



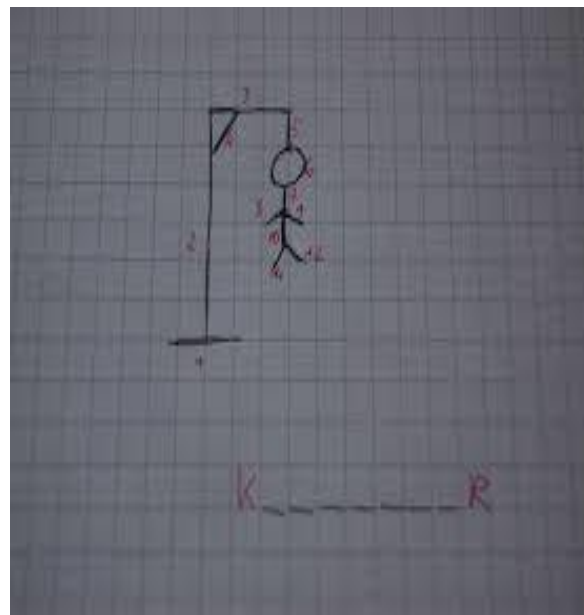
Instrukcja

- Możemy sięść w oknie i umówić się, że szukamy czegoś na dworze. Może to dotyczyć przedmiotów w pokoju, w którym jesteśmy.
- Określamy miejsce i pamiętamy, że przedmiot musi znajdować się w zasięgu naszego wzroku. Np. „Moim małym okiem widzę coś czarnego.... To coś jest małe... Może się poruszać... ma klawisze...” „Myszka komputerowa!”

5. **WISIELEC** Do tej gry potrzebujecie kartki i ołówek.

Instrukcja

- ✚ Jedna osoba wymyśla hasło, rysuje tyle kresek ile liter zawiera wymyślone słowo. Pozostali gracze próbują rozwikłać zagadkę podając litery.
- ✚ Jeżeli dana litera występuje w hasle – wpisuje się ją we właściwe miejsce, jeżeli nie – zaczyna się rysowanie szubienicy. Gra kończy się odgadnięciem hasła lub... wisielcem na szubienicy.



6. **SŁOWA WŚRÓD SŁÓW** Będziecie potrzebować: Kartki i ołówek Wymyślcie sobie jedno, długie słowo.

Instrukcja

- Następnie postarajcie się z jego liter stworzyć jak najwięcej nowych słów. Nie musicie wykorzystywać wszystkich liter, nie wolno jednak podwajać tych, które są.
- Wygrywa ten, kto stworzy największą ilość słów. Możecie sobie ustalić jakiś limit czasu, na przykład 3 albo 4 minuty.

7. **ZABAWA W "ABC".**

Instrukcja



Polega ona na tym, że po kolei, kierując się literami alfabetu, mówimy na przykład - "Mam na imię Ania i lubię ananasy".

Kolejna osoba mówi - "Mam na imię Bolek i lubię balony" itd. Maluchy mogą jedynie wymyślać kolejne imiona i rzeczy.

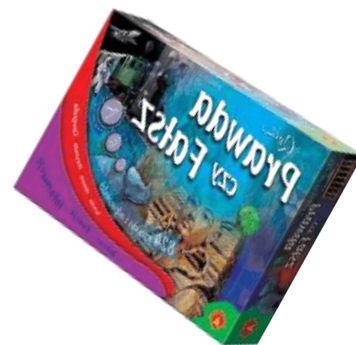
- Starsze dzieci natomiast, powtarzają tekst poprzednika, następnie dodają swój, np. druga osoba mówi: "Mam na imię Ania i lubię ananasy", "Mam na imię Bolek i lubię balony".



8. **"PRAWDA CZY FAŁSZ"**. Polega na powiedzeniu o sobie dwóch rzeczy, jednej prawdziwej, a drugiej nieprawdziwej.

Instrukcja

- Reszta zgaduje która jest prawdziwa. Ze względu na to, że definiowanie nieprawdziwych zdań na swój temat jest dla maluchów ciężkie, jest to raczej zabawa dla nieco starszych.
- Jeśli jednak w gronie grających jest maluch, jego zdania, choć nie zawsze poprawne dostarczą z pewnością wiele śmiechu.



9. **"WYMIEN DZIESIEĆ"** to gra, która jest idealna na nudę niezależnie od miejsca, w którym się znajdujemy. Doskonale wpływa na rozwijanie pamięci i utrwalanie słów u maluchów.

Instrukcja

- ✓ Polega na tym, że jedna osoba prosi drugą o wymienienie dziesięciu przedstawicieli jednej kategorii, dla przykładu - wymień dziesięć owoców, zwierząt, kolorów itd.



10. **5 SEKUND** to gra na przyjęcie: urodziny, imieniny

Instrukcja

❖ W której to grze uczestnicy kolejno odpowiadają na losowe pytania zaczynające się od: „wymień 3 rzeczy/osoby/wyrazy itp...” uzupełnione szczegółowym określeniem.

- ❖ Zdecydowana większość pytań jest łatwa, dostępna dla każdego. Jednak na wszelki wypadek pytania podzielone są na dwie grupy: dziecięcą i dorosłą.
- ❖ Pytanie typu „Wymień trzy rzeczy, które można znaleźć w piwnicy” nie wydaje się zbyt trudnym wyzwaniem. Przecież tyle rzeczy w piwnicach trzymamy...
- ❖ Haczyk - Jednak, jak to w życiu, jest mały haczyk. Haczyk, który powoduje, że rozgrywka pełna jest emocji, okrzyków zwątpienia i zadziwienia. Otóż na odpowiedź mamy tylko tytułowe **5 sekund!**



Kilka sposobów na nudę, czyli co robić, gdy chcemy odpocząć od telewizji i komputera:

Gry planszowe, np. Pięć sekund,
Gry karciane, np.
Uno, Piotruś, Makao,
Wojna,
Statki (do narysowania na kartce papieru),
Państwa- miasta,
Kółko- krzyżyk



Układanie puzzli,
Rozwiązywanie krzyżówek
wspólnie z rodziną,
Kolorowanie kolorowanek,
Tworzenie historii
przedstawionej w
formie komiksu,
Zabawa z plasteliną lub
modeliną



Gra w skojarzenia
(szukanie skojarzenia do
ostatniego powiedzianego
słowa),
Moim małym okiem widzę
(opisywanie przedmiotu,
który widzimy, pozostałym
domownikom- wygrywa
ten, kto zgadnie)



Zabawy z rodzeństwem w
pokoju: Ciuciubabka,
Ciepło- zimno
(poszukiwanie
schowanego przedmiotu),
Chowany, Baza w pokoju
(zbudowana, np. pod
biurkiem), Raz dwa trzy!
Baba-laga patrzy!



Rysowanie mapy skarbu,
Tworzenie mieszkania, np.
w kartonie po butach
(wycięcie okien,
pomalowanie ścian),
Zabawa z origami,
Tworzenie teatrzyku
maskotkowego



Czytanie książek,
Zrobienie własnej,
kolorowej książki,
Układanie klocków,
Wspólne gotowanie,
Napisanie listu/
narysowanie laurki dla
babci i dziadka



Krzyżówka Wiosenna

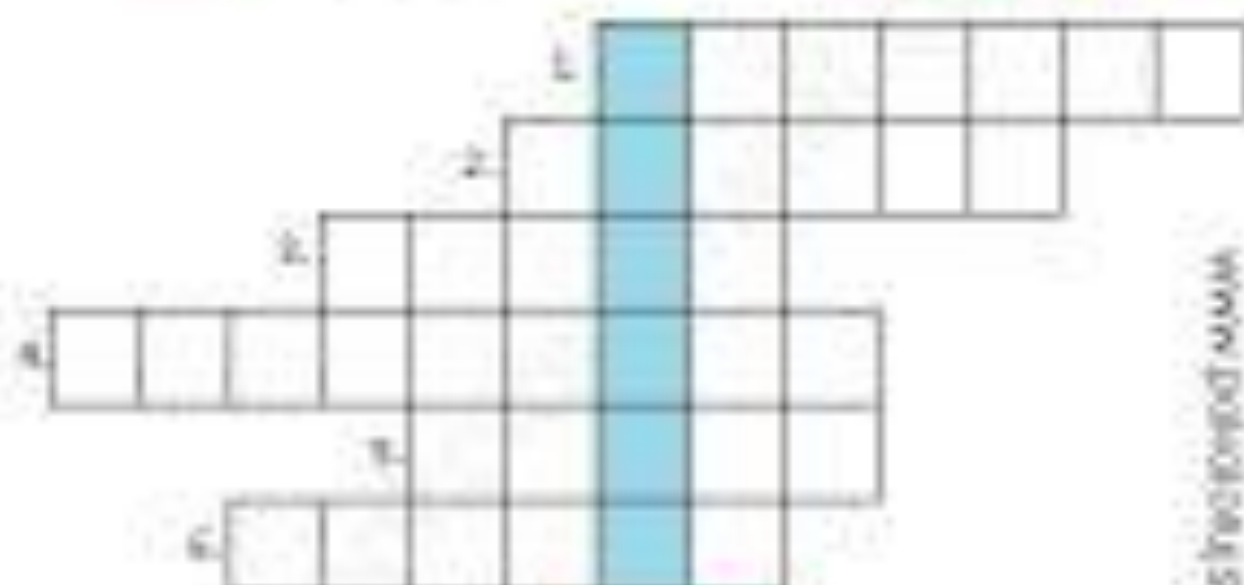
1.



2.



3.



4.



5.



6.



HASŁO:

www.pieluchojasnowki.com