

Mapa

Dziecko ukrywa „skarb” i musi narysować do niego mapę. Zadaniem rodzica jest znalezienie skarbu z użyciem szczegółowo przygotowanej przez dziecko mapy.

Mapa (wariant 2)

Dajemy dziecku mapę (starą, tradycyjną papierową mapę miasta). Zadaniem dziecka jest wytyczanie trasy z punktu A do punktu B.

Poszukiwacze skarbów

Tniemy kartki A4 w małe kwadraciki. Chowamy jakiś przedmiot (słodycz, zabawkę), np. w szufladzie ze sztućcami w kuchni. I krok po kroku na każdej z kartek rysujemy instrukcję, która do niego prowadzi.

Zamek/Baza

Tę zabawę na pewno każdy zna i lubi. Nie tylko dzieci, ale również dorośli! Możemy wykorzystać wszystko, co mamy pod ręką: krzesła, koce, spinacze, poduszki.

Zabawa polega na zbudowaniu zamku.

Słowo na ostatnią literę

Zadanie polega na tym, że wymieniasz wyraz, a następna osoba musi znaleźć wyraz zaczynający się na ostatnią literę twojego słowa. I tak w kółko!

GDY CHCEMY ODPOCZAĆ OD KOMPUTERA I TELEWIZORA

Kilka propozycji zabaw dla całej rodziny.

Milej zabawy i aktywnego odpoczynku

Joanna Błażejewska-Ziora

Rozkładanka Niespodzianka

Potrzebujemy: kartki papieru A4 (tyle ile jest uczestników) oraz kredki, ołówki, flamastry – przybory do rysowania.

Każdy dostaje kartkę A4. Na górze kartki rysuje głowę – dowolną, najlepiej coś zabawnego. Kiedy skończy, składa górną część kartki tak, aby przykryć rysunek, w sposób niewidoczny dla innych uczestników. Można zostawić kawałek głowy lub szyi, żeby kolejny uczestnik wiedział gdzie dorysować pozostałą część postaci. Musimy pilnować, żeby podczas rysowania uczestnicy nie widzieli wzajemnie swoich kartek. Kiedy już zakryjemy narysowaną część podajemy kartkę osobie, która siedzi po naszej prawej stronie. Robią to wszyscy bawiący się.

Na kartce, którą dostaliśmy dorysowujemy tułów i znów składamy górną część kartki tak, aby zakryć to, co narysowaliśmy a następnie przekazujemy kartkę dalej – znów osobie po prawej stronie.

Tak samo postępujemy dorysowując nogi a na końcu, na samym dole kartki możemy podpisać rysunek nazwą lub zabawnym imieniem. Po skończeniu wszystkich „rund” przekazujemy kartkę dalej i zatrzymujemy zabawę. Teraz każdy po kolei rozwija swoją kartkę i pokazuje pozostałym osobom rysunki, jakie zostały wspólnie stworzone.

Domowa wytwórnia makaronu

Potrzebujemy: 1 jajko, pół kilograma mąki i wodę mineralną gazowaną, którą dolewasz „na oko” w trakcie ugniatania ciasta.

Kto by pomyślał, że dla dzieci urabianie ciasta na makaron to taka frajda.

**Ludzie nie dlatego
przestają się bawić,
że się starzeją,
lecz starzeją się, bo
przestają się bawić.**

— Mark Twain —

Krokodyl

Potrzebujemy kawałek wolnej przestrzeni oraz koc/narzutę.

Na środku pokoju rozkładamy koc, tak jednak, żeby nie zajmował zbyt dużo miejsca.

Wybieramy osobę, która zostanie „krokodylem” i będzie łąpać pozostałych.

Zabawa jest prosta – osoba/osoby uciekające nie mogą dać się dogonić przez krokodyla, który ma utrudnione zadanie, – ponieważ nie może łąpać pozostałych, jeśli stoją oni na kocu czy pledzie. Uwaga! Na kocu może przebywać tylko jedna osoba naraz! Reszta musi uciekać!

Złapany zostaje krokodylem a pozostali znów uciekają. Uczestnicy powinni pilnować, aby osoba, która stoi na kocu nie przebywała tam za długo – inni też chcą skorzystać z bezpiecznej kryjówki!

Pokaż stworku, co masz w worku

Potrzebujemy worek/siatka oraz małe przedmioty znajdujące się w domu.

Do worka/siatki/pudełka (ważne, żeby nie było widać, co jest w środku) wkładamy różne małe przedmioty, najlepiej takie, które są nietypowe, ale, które dziecko zna. Robimy to tak, aby dzieci nie widziały, co chowamy do środka. Następnie siadamy w kółku. Pierwsza osoba z zamkniętymi oczami sięga do pudełka i wybiera sobie jeden przedmiot. Nie wyjmując go opisuje, jak ten przedmiot może wyglądać a pozostali uczestnicy zgadują, co to może być. Jeśli zgadną, wyjmujemy przedmiot i dajemy go osobie, która podała poprawną odpowiedź, jako pierwsza – będzie to jej punkt. Ta osoba również losuje kolejny przedmiot. Jeśli bawimy się we dwójkę, osoba, która losuje przedmiot odgaduje również, co wylosowała a nie tylko opisuje wybrany przedmiot. Zabawa świetnie rozwija wyobraźnię wszystkich uczestników.

Zadania

Potrzebujemy małe kartki, coś do pisania, pojemnik/worek.

Na małych kartkach papieru piszemy, (jeśli dzieci potrafią już pisać – one też) zadania do wykonania np. „powiedz wierszyk” czy „skocz 10 razy na jednej nodze”. Zgniatamy zapisane kartki w kulki – inni nie mogą ich widzieć i wrzucamy je do pojemnika/worka. Następnie gramy w papier nożyce kamień, lub inną grę lub też używamy wyliczanki – przegrany losuje kartkę i wykonuje wylosowane przez siebie zadanie. Na kartkach mogą znaleźć się również takie polecenia jak „przytul wybraną osobę”, „przybij piątkę osobie po Twojej lewej stronie” lub pytania np., „co lubisz robić najbardziej?” lub „co sprawiłoby Ci radość?”. Zabawa ma sprzyjać zwiększeniu więzi między grającymi i poznaniu się nawzajem.

Ciepło-zimno

Tej zabawy nie muszą chyba nikomu przedstawiać! Chowamy przedmioty (im więcej tym lepiej) w przeróżnych miejscach, a później naprowadzamy na nie dziecko hasłami: „Ciepło – zimno – gorąco – mróz!”. A potem zamiana ról.

Stratego

Pole gry to kwadrat 7×7 lub 8×8 kratek. Gracze powinni używać pisaków w dwóch różnych kolorach. Rozpoczynający zamalowuje jedną dowolną kratkę, drugi robi to samo. Jeśli zamalowane kratki wypełnią rząd, kolumnę lub linię ukośną (od krawędzi do krawędzi), otrzymuje się tyle punktów, ile kratek liczy zakolorowany przez nas odcinek (minimum 2 kratki). Zdarzyć się może, że zakolorowanie jednej kratki „zamyka” nawet kilka punktowych odcinków, wówczas liczy się każdy odcinek osobno, sumuje i zalicza wszystkie punkty.

Kalambury

Wymyślasz hasło (raczej nie tytuły filmów czy piosenek, bo dziecko może mieć problem z odgadnięciem, ale takie zwykle, jak: spaghetti czy myszka – w ogóle zwierzaki zawsze fajnie się sprawdzą!). Podajesz kategorię i musisz pokazać swoje hasło albo je narysować. A reszta musi zgadnąć, o co chodzi!

Skojarzenia

Wymyślamy jak najwięcej skojarzeń do czego może służyć np. tłuczek do mięsa, krzesło? Im bardziej niemożliwe skojarzenia, tym lepiej!

Labirynt

W tej grze należy odnaleźć ukryty skarb przeciwnika. Każdy z graczy rysuje na kartce dwa kwadraty wielkości 10×10 kratek. U góry na linii poziomej należy wpisać nad każdą kratką litery od A do J, a z boku pionowo cyfry od 1 do 10.

W dowolnej kratce swojego kwadratu umieszczamy skarb oznaczony kółkiem i wyznaczamy drogę do niego, rysując labirynt dowolnej długości, szerokości jednej kratki. Labirynt może być dość kręty i w zależności od umowy mieć 30, 40 albo więcej odcinków, każdy po jednej kratce. Powinien się kończyć na brzegu kwadratu. W tej końcowej kratce rysujemy krzyżyk i podajemy jego współrzędne przeciwnikowi. To stąd wyruszy na poszukiwanie naszego skarbu. W drugim kwadracie rysujemy krzyżyk w wyznaczonym przez przeciwnika miejscu naszego startu. Osoba rozpoczynająca grę mówi, jaką drogą chce iść (podaje współrzędne pola, na które chce się przesunąć z punktu x). Jeśli droga jest wolna, bo nie ma tam ściany labiryntu, przeciwnik wyraża zgodę na ten ruch. Grający może w ten sposób postawić pięć kroków, chyba że natknie się na ścianę labiryntu, wtedy kończy marsz. Grający może przechodzić przez jedno pole nawet po kilka razy, chcąc się wydostać ze ślepej uliczki. Aby sobie ułatwić zadanie, na drugim kwadracie zaznaczamy odkryte ściany labiryntu przeciwnika i przebytą drogę. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do ukrytego przez przeciwnika skarbu.

Okręty

Na kartce zawodnicy rysują kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad linią poziomą każdą kratkę oznaczają kolejną literą alfabetu od A do J. Z boku wzdłuż linii pionowej wpisują cyfry od 1 do 10. W tak ograniczonym kwadracie każdy rozmieszcza swoją flotę, na którą składa się dziesięć okrętów: cztery łodzie podwodne (każda zajmuje jedną kratkę), trzy ścigacze (po dwie kratki), dwa krążowniki (po trzy kratki) i jeden pancernik (cztery kratki). Trzeba się dobrze zastanowić, jak rozmieścić okręty na morzu, żeby przeciwnik nie miał łatwego zadania, kiedy będzie się starał je zatopić. Wokół każdego okrętu należy zostawić puste kratki. Zawodnik, który rozpoczyna grę, podaje współrzędne, np. A4, i jeśli kratka jest pusta, przeciwnik odpowiada „pudło”. Teraz on podaje współrzędne i przeciwnik informuje go o rezultacie strzału. Jeśli trafił w okręt, słyszy: „trafiony”. Strzela tak długo, dopóki nie spudłuje. Jeśli trafi w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik musi go o tym poinformować i powiedzieć „zatopiony”.

Po zatopieniu całego okrętu osoba atakująca ma prawo do następnego strzału. Dopiero niecelny strzał pozwala na akcję przeciwnika. W czasie wymiany ognia zaznaczamy strzały przeciwnika, np. celne – znakiem x, niecelne – kropką. Po zatopieniu okrętu przeciwnika dobrze jest sąsiednie kratki oznaczyć kropkami, ponieważ są one na pewno puste. Łatwiej będzie wówczas poruszać się w polu walki i nie strzelać na oślep. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi flotę przeciwnika. Grę można nieco utrudnić, powiększając kwadrat do wielkości 15 x 15 kratek. Wówczas też powiększamy flotę. Składa się ona teraz z pięciu łodzi podwodnych (po jednej kratce), czterech ścigaczy (po dwie kratki), trzech krążowników (po trzy kratki), dwóch pancerników (po cztery kratki) i jednego lotniskowca (pięć krater). Zasady są takie same.

Kółko - krzyżyk

Zasad chyba nie muszą tłumaczyć.

Państwa - Miasta

Zasad tej gry chyba też nie muszą opisywać. Gra sprawdzająca wiedzę, usprawniająca kojarzenie i ćwicząca refleks. I każdy ją zna.

Sze

Do gry potrzebna jest kartka w kratkę i długopis. Każdy z grających rysuje kreskę długości boku pojedynczej kratki. Grający, któremu uda się zamknąć kratkę, zaznacza ją w ustalony sposób, by można było później policzyć zamknięte kratki i przyznać każdemu punkty. Będą one bowiem zależały od liczby zdobytych krater. Grający starają się wzajemnie utrudnić sobie zadanie, rysując kreski tak, by nie można było zamknąć krater.

Kto dojdzie dalej?

Dwaj zawodnicy poruszają się na boisku wielkości 20×20 kratek. Na środku boiska każdy z nich zaznacza początek swojej trasy – jeden stawia kreskę poziomą, drugi pionową (należy używać pisaków w dwóch kolorach) długości dwóch kratek – w ten sposób na środku powstanie krzyżyk. Teraz zawodnicy kolejno przedłużają trasę, zaczynając z dowolnego końca swojego odcinka startowego i zaznaczając dalsze odcinki (pionowo lub poziomo), każdy długości jednej kratki. Obaj poruszają się tylko wzdłuż linii kratek. Ich trasy mogą się pokrywać, ale nie mogą się przecinać. Wygrywa ten, kto najdłużej będzie mógł swobodnie stawiać kolejne kreski. Dlatego trzeba się starać jak najbardziej ograniczyć przeciwnikowi przestrzeń, po której mógłby się poruszać.

Plaster miodu

Do gry potrzebne są kartka papieru i dwie kredki lub długopisy różnego koloru. Na kartce należy zaznaczyć sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty. Każde dwa punkty można połączyć tylko raz, nie można łączyć wierzchołków w ten sposób, by powstał trójkąt o bokach tego samego koloru. Przegrywa ten, kto nie może już narysować kolejnego odcinka.

Miasto

Prosta zabawa dla konstruktywnych. Budujemy miasta na dywanie: z klocków i kartonów stawiamy domki, pomiędzy nimi puszczaemy tory kolejowe, itd.

Kartofel

To także gra dla dwóch osób. Na kartce należy rozrzucić kilkanaście numerków od 1 do 16 czy nawet do 20. Pierwszy zawodnik rysuje kółko wokół jedynki (to właśnie jest kartofel) i krętą linią łączy ją z dwójką, zakreślając kółko wokół niej. Drugi zawodnik łączy dwójkę z trójką. I tak w kolejnych ruchach zawodnicy łączą ze sobą wszystkie numerki. Linie rysowane przez grających nie mogą się ze sobą stykać ani przecinać. Za takie wykroczenie zawodnik otrzymuje punkt karny. Każdy stara się utrudniać zadanie przeciwnikowi, rysując linie wężykiem.