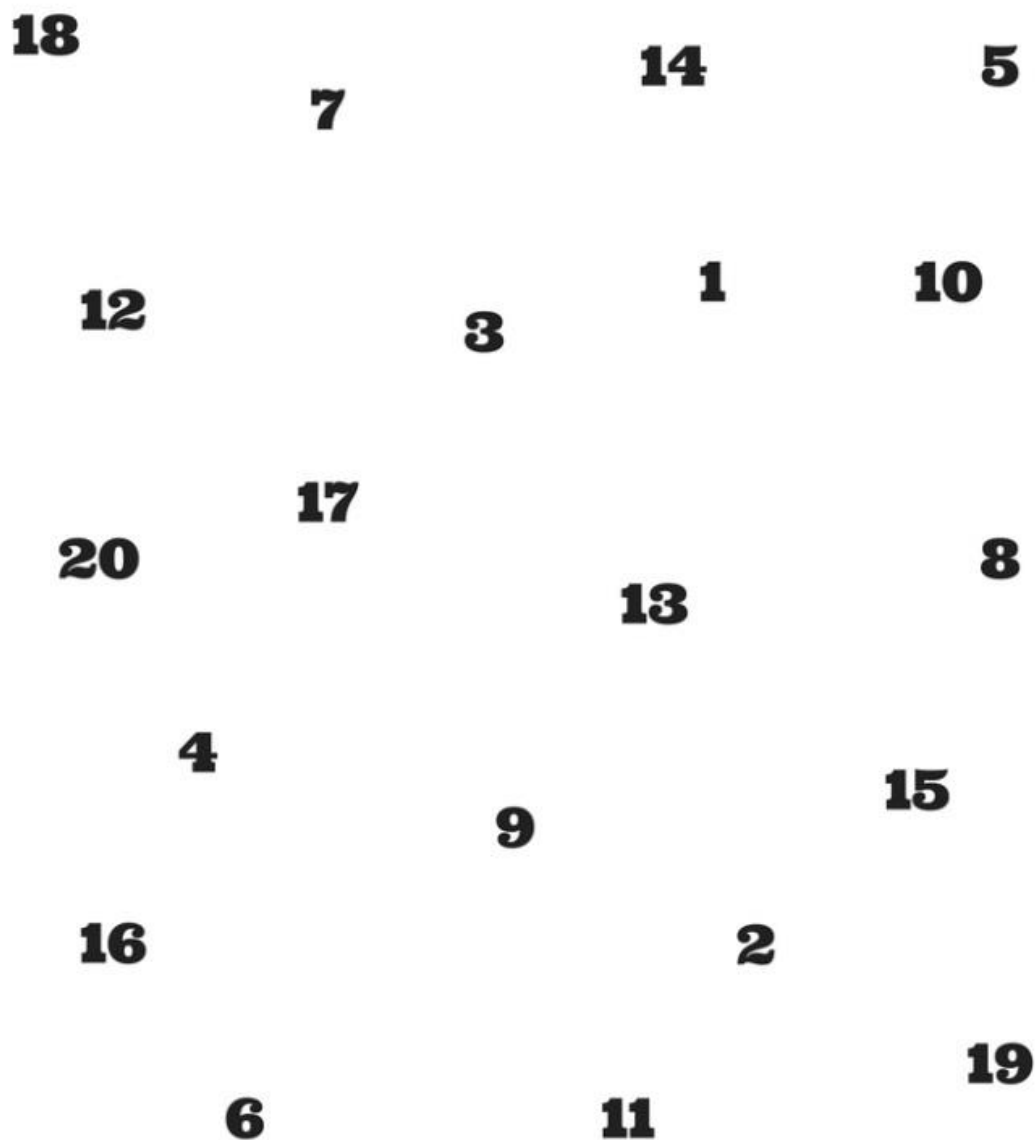


KARTOFEL

To gra dla dwóch osób. Na kartce należy rozrzuć 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.

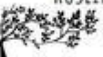


Grafika:

<https://kreatywnapedagogika.wordpress.com/2017/10/30/gra-w-kartofla/>

PAŃSTWA – MIASTA

Kolejna niezwykle popularna gra, w której musimy posiadać sporą wiedzę. Rysujemy tabelę i ustalamy, co będziemy wpisywać w kolejnych kolumnach. Najczęściej są to takie kategorie jak: państwa, miasta, zwierzęta, rośliny, rzeczy, imiona, marki samochodów. Następnie losujemy literę, od której będą zaczynać się nasze słowa. Wszyscy uczestnicy piszą jednocześnie, ten, który ukończy najwcześniej zaczyna odliczanie do 10. Po tym czasie nie dopisujemy nic! Następnie liczymy punkty: brak odpowiedzi – 0, odpowiedź powtarzająca się – 5, odpowiedź, której nikt inny nie podał – 10, gracz, który jako jedyny posiada odpowiedź – 15. Wygrywa ten, kto zgromadzi najwięcej punktów.

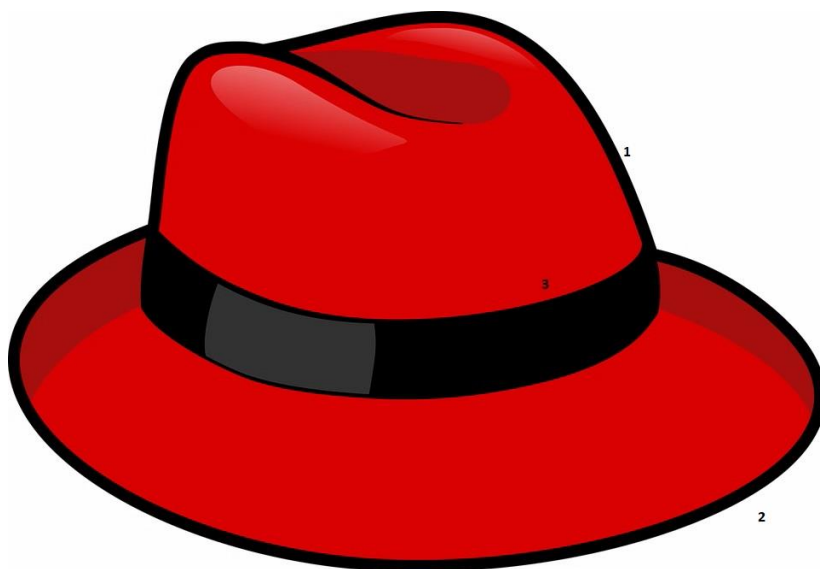
PAŃSTWA – MIASTA						
PAŃSTWO	MIASTO	ZWIERZĘ	ROŚLINA	RZECZ	SŁAWNA POSTAĆ	SUMA PUNKTÓW
						

Grafika:

<https://www.mjakmama24.pl/dziecko/zabawa/gra-panstwa-miasta-pobierz-do-pdf-druku-aa-D3cD-sHph-ZPtH.html>

CENNE KRESKI

Zabawa polega na jak najszybszym odgadnięciu, co druga osoba rysuje. Dla ułatwienia mogą to być rzeczy, które znajduje się wokół nas, np. kapelusz stojącego obok pana. Zaczynij od zaokrąglonej góry, kolejne ruchy długopisem to rondo, pasek... i już wszystko jasne. Odliczamy pociągnięcia długopisu - im mniej kresek zobaczymy, zanim rozwiążemy zagadkę, tym większe szanse na wygraną.



Grafika:

<https://pixabay.com/pl/vectors/kapelusz-odzie%C5%BC-czerwony-akcesoria-1300408/>

WĄŻ Z WYRAZÓW

To zabawa głównie dla dzieci, które potrafią już pisać. Ale jeśli twój malec nie potrafi to możecie umówić się, że ty będziesz pisał/a za was oboje. W zabawie chodzi o to, by stworzyć z wyrazów jak najdłuższego i najbardziej pokręconego węża. Zacznij od zapisania imienia dziecka. Powiedzmy, że jest to "Krzyś". Potem niech dziecko podyktuje (albo zapisze) słowo zaczynające się na "ś" (czyli na ostatnią literę poprzedniego wyrazu). Teraz niech do węża dołączy "śnieg". Następnie ty dopiszesz słowo na "g" itd. aż zabraknie miejsca. Pamiętajcie, że wąż może skręcać w różne strony, robić pętli i przechodzić na drugą stronę kartki. Dbajcie tylko o to, by wyrazy się nie powtarzały.

POTRZEBNE:



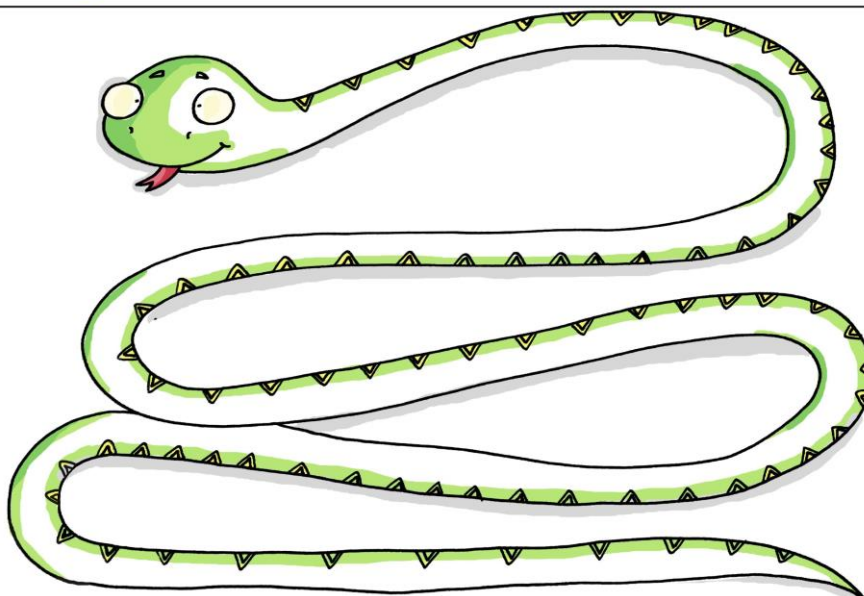
np.



Wąż wyrazowy

Stwórz węża ze słów

1. Na początku węża napisz dowolny wyraz.
2. Następnie kolejny rozpoczynający się ostatnią literą poprzedniego...
3. i następny, następny...



Grafika:

<http://rysopisy.eduzabawy.com/gry-i-zabawy/waz-wyrazowy/>

WSPÓLNE RYSOWANIE

To ulubiona zabawa maluchów - tworzenie z rodzicem wspólnego dzieła. Powiedzmy, że ty zaczynasz od narysowania drzewa. Następnie długopis przechwytuje malec i rysuje postać pod drzewem. Potem znowu ty dodajesz jakąś postać. Rysując, twórcie też historię o tym, co dzieje się na obrazku. Zobaczysz ile będzie śmiechu i radości.



Grafika:

<https://www.tapeciarnia.pl/tapeta-na-telefon-odpoczynek-pod-drzewem-z-gwiazdkami>

SMOK

Gra dla dowolnej liczby graczy, każdy dostaje kartkę i długopis. Napiszcie kilka pytań (jedno pod drugim, zostawiając miejsce na odpowiedź): kto? z kim? kiedy? gdzie? co robią? po co? A potem niech każdy odpowie na pytania, starając się stworzyć jak najciekawszą, jak najzabawniejszą historyjkę. Ale uwaga! Po odpowiedzi na pierwsze pytanie, gracze zginają kartkę i wymieniają się kartkami zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy odpowiecie na wszystkie pytania, rozwijacie kartki i czytacie historyjki. Uśmiech do łez gwarantowany.

1. Kto?

.....

2. Z kim?

.....

3. Kiedy?

.....

4. Gdzie?

.....

5. Co robią?

.....

6. Po co?

.....|

Grafika własna

ZGADNIJ KIM JESTEM

Gra polega na bystrości myślenia oraz błyskawicznego kojarzenia faktów. Liczba osób, biorących udział w tej zabawie, jest nieograniczona. Może to być zarówno 3 – 5, a nawet i 10 osób. Warto usiąść w kręgu, tak, aby dobrze widzieć się nawzajem. Każdy z graczy otrzymuje karteczkę z imieniem i nazwiskiem lub pseudonimem jakiejś postaci. Mogą to być bohaterowie popularnych bajek, filmów, znani aktorzy, piosenkarze czy osoby ze świata polityki lub show biznesu. Warto zaopatrzyć się w samoprzylepne kartki lub papier i taśmę klejącą oraz długopis. Na karteczce wpisujemy nazwisko lub nazwę postaci, tak, by nie widziała tego osoba, dla której jest ona przeznaczona.

Karteczkę naklejamy następnie na czoło jednej z osób, uczestniczących w grze. Jej zadaniem jest odgadnięcie, kim jest. Osoba z kartką na czole może zadawać pytania wszystkim uczestnikom gry, którzy mogą odpowiadać na nie tylko w formie twierdzenia lub zaprzeczenia. Nie wolno dawać żadnych dodatkowych wyjaśnień czy jakichkolwiek innych wskazówek. Zabawa trwa do czasu, aż osoba odgadnie, czyje imię znajduje się na karteczce, którą przytwierdzono mu do czoła. Wtedy wyzwanie podejmuje kolejny uczestnik gry, tak, by wszyscy oni mieli szansę brać w niej czynnie udział.

Aby odrobinę utrudnić zadanie warto wymyślać postaci oryginalne i nietuzinkowe, wówczas osoba z kartką na czole będzie miała możliwość zadawania większej ilości pytań i trudniej jej będzie domyśleć się, o kogo tak naprawdę chodzi.



Grafika:

file:///E:/00097_adamigo_kim_jestem.pdf