

101 zabaw na czas kwarantanny

Opracowały: Grażyna Pożoga i Agnieszka Matuszczak

Przygotowałyśmy dla Was 101 pomysłów na zagospodarowanie wolnego czasu. Mamy nadzieję, że dzięki temu trochę umilimy wam czas. W tej prezentacji znajdziecie pomysły na gry karciane, gry z kośćmi, rysowanie, prace plastyczne i inne, niekoniecznie oczywiste pomysły. Bawcie się dobrze i pamiętajcie – Wasza wyobraźnia nie ma ograniczeń, sami możecie stworzyć nie 101 pomysłów na gry i zabawy a 1001 😊.



Gry planszowe



Na pewno w domu macie jakieś gry planszowe. Teraz jest najlepszy czas a ich wyciągnięcie i rozegranie kilku partii?

A może na zrobienie całego turnieju?



A może pewne modyfikacje?

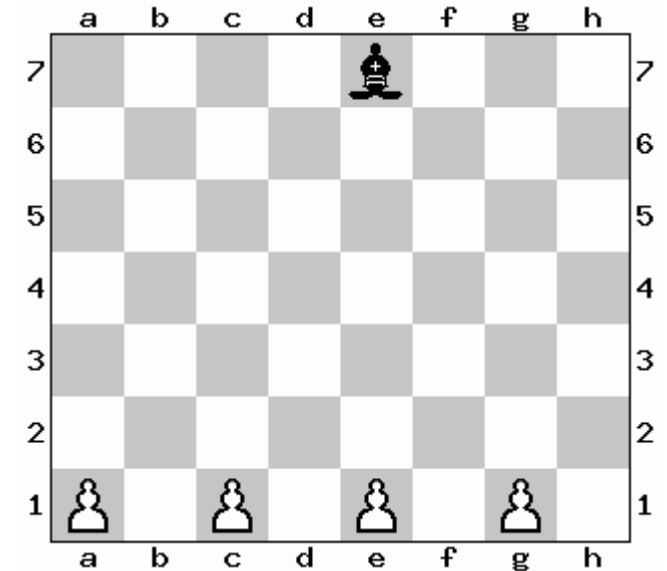
Wilk i owce

Potrzebujecie:

Planszę do szachów lub warcabów

1 czarny pionek

4 białe pionki

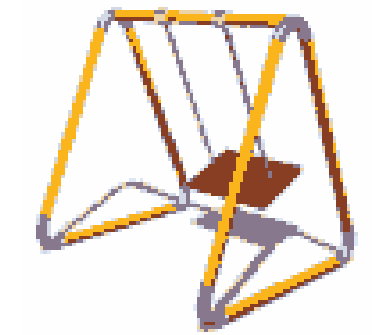


Na szachownicy wyznaczcie kwadrat 8 na 8 pól. Jeden z graczy otrzymuje jeden pionek (czarny) – on właśnie jest wilkiem. Przeciwnik otrzymuje 4 pionki (białe) – owce.

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 ścigać go cofając się.

Huśtawka



Potrzebujecie:
Kostkę do gry

Każdy wykonuje 7 rzutów, jeden rzut po drugim. Kiedy pierwsza osoba rzuci 7 razy, przekazuje kostkę kolejnej. Rzucający musi: dodać sumę oczek z pierwszego i drugiego rzutu. Oczka z trzeciego rzutu odejmuje się od wcześniejszej sumy. Czwarty rzut dodajemy, piąty rzut odejmujemy, szósty rzut dodajemy a siódmy znów odejmujemy.
Zwycięża ten, kto otrzymał najwięcej oczek na koniec tej „huśtawki”

Nagi wróbel



Potrzebujecie:
Kostkę do gry
Kartkę i ołówek

Najpierw trzeba uzgodnić ilość rund. Każdy ma tylko 1 rzut, który jest zaliczany na konto sąsiada, siedzącego po lewej stronie.

Jeżeli zaszerwuje się sąsiadowi jedynekę – „nagiego wróbla” – rzucający otrzymuje punkt ujemny. Zwycięzcą zostaje posiadacz najwyższej liczby oczek.

Pechowa trójka



Potrzebujecie:
Kostkę do gry

Każdemu wolno rzucać kostką dowolną ilość razy, jednak ten, kto wyrzuci „3” wypada z gry.
Zwycięża ten, kto wyrzuci najwyższą liczbę oczek.

Kres po szesnastce



Potrzebujecie:

Kostkę do gry

Żetonów, zapalek, cukierków lub innych znaczników

Potrzebne są dwa znaczniki dla każdego gracza i jeden dodatkowy (ilość graczy jest nieograniczona). Znaczniki układamy na środku.

Celem gry jest zbliżenie się kilkoma kolejnymi rzutami jak najbardziej do 16. Najlepszym wynikiem jest 15.

Kto wyrzuci największą liczbę oczek, zaczyna rundę. Oba pierwsze rzuty nie są ryzykowne, mogą przecież dać razem najwyżej 12 punktów. Jeśli jednak gracz decyduje się po drugim rzucie rzucać jeszcze raz, musi wykonać nie tylko trzeci, ale także czwarty rzut! Jeżeli gracz przekroczy 16 odpada z gry, automatycznie przegrywa rundę i musi wziąć znacznik. Zapamiętujcie sumę oczek, posiadaną przez siebie na koniec każdej rundy. Następnie rzuca kolejna osoba. Gdy wszyscy gracze tej rundy pozostali w grze, przegrywa gracz z najniższą sumą oczek i musi wziąć znacznik. Przy takiej samej sumie oczek za wyższą uznawana jest ta, którą uzyskał pierwszy z rzucających graczy.

Ten, kto przegrał rundę, rozpoczyna kolejną. Przegrywa ten gracz, który ma najwięcej zapalek.

Cicha Julka



Potrzebujecie:
Kostkę do gry
Kartkę i ołówek

Każdy gracz otrzymuje papier i ołówek. Każdy sam notuje swoje wyniki, ponieważ przy tej grze nie wolno rozmawiać. Kto się odezwie musi zaczynać od początku.

Kolejno rzucamy kostką, ten kto wyrzuci „1”, zapisuje ją na swojej kartce u góry. Jeżeli zapiszesz już „1”, kolejną liczbą, którą możesz zapisać jest „2”, następnie „3” i kolejne, aż do „6”. Gdy dotarło się do „6”, wolno przy następnej „jedyńce” wykreślić swoją „1” z kartki. Analogicznie kolejno skreślamy „2”, następnie „3” i aż do „6”.

Wygrywa ten, kto pierwszy skreślił wszystkie sześć cyfr. Kto się odezwie, musi powtórzyć drogę, którą przebył.

Krowi ogon

Potrzebujecie:

Kostkę do gry

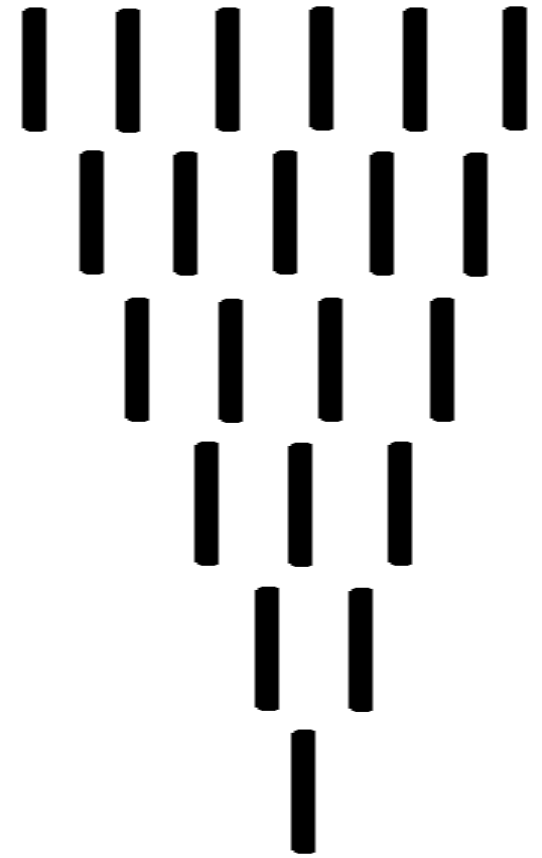
Zapałki lub inne znaczniki

Kartkę i ołówek

Każdy gracz układa lub rysuje przed sobą jeden „krowi ogon, taki sam jak na rysunku (lub układamy go ze znaczników). Kolejno rzucamy kostką. Każdy może skreślić rząd odpowiadający wyrzuconej liczbie oczek. Jeśli jednak odpowiedni rząd jest już skreślony, nie można go skreślić drugi raz.

Zwycięzcą jest gracz, który pierwszy „usunie” swój krowi ogon.

Można się też umówić, przed rozpoczęciem gry, że rzędy można uprzątnąć częściowo – odpowiednio do wyrzuconej liczby oczek. To już zależy od Was.



Gra w szóstki

Gra dla 2 – 6 graczy

Potrzebujecie:

Kostki do gry

Kartki i ołówek

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 wskaże sam gracz. Liczbę wyrzuconych oczek mnoży się przez liczbę, która stoi przed daną linijką i nanosi wynik w tabeli. Np. wyrzucę 6, chcę wpisać w linijkę z 6 – zapisuję w tabeli wynik 36 ($6 \text{ razy } 6 = 36$). Trudność polega na tym, że każdą linijkę w tabeli możemy wykorzystać tylko jeden raz. Po sześciu kolejkach podsumowuje się każdą kolumnę. Zwycięża gracz, który uzyskał najwyższą sumę.

	Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

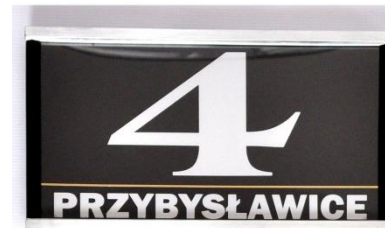
Wysoki numer domu

Potrzebujecie:

Kostkę

Kartkę i ołówek

W grze chodzi o to, by wyrzucić kostką najwyższy trzycyfrowy numer domu. Każdy gracz ma 3 minuty. Musi się jednak po każdym rzucie natychmiast zdecydować, czy wpisze wyrzuconą cyfrę w miejscu jedności, dziesiątek czy setek swojego numeru domu.



101 ale żadnej jedynki

Potrzebujecie:
Kostkę do gry

Każdy gracz może rzucać kostką tak długo, jak uważa za konieczne. Rzuty są na bieżąco zliczane, a celem jest osiągnięcie przed innymi graczami 101 lub więcej punktów.

Jeśli gracz sam przerywa rzuty, zapamiętuje sobie zdobytą łączną sumę. Z tą liczbą zaczyna znowu, gdy następnym razem przyjdzie na niego kolej.

Jedynym szkopułem w tej grze jest „1” – kto ją wyrzuci musi przerwać rzuty, traci wszystko, co dotychczas wyrzucił i zaczyna od zera, gdy następnym razem przypada na niego kolej.





Gry karciane



Zasad wymienionych przez nas gier musicie poszukać sami, na przykład w Internecie. Postaramy się w paru słowach nakreślić na czym polega dana gra.

1. Tysiąc – to gra dla „starszaków”. Gramy kartami od 9 do asa. Grając w tysiąca liczy się logiczne myślenie. Gra dla 2 – 4 osób.
2. Makao – wersji makao jest chyba tyle ilu graczy w nią gra. Można grać jedną talią lub wieloma. Ilość osób zależy tylko i wyłącznie od nas. Gra jest dość szybka, nawet najmłodszy uczniowie szybko przyswoją zasady.
3. Wojna – gra, która jest jedną z pierwszych gier karcianych, których się uczymy. Polega w dużej mierze na szczęściu. Jest prosta, przyjemna i dynamiczna
4. Kierki – to trochę odwrócona wojna. Chodzi o to żeby zebrać jak najmniejszą liczbę kart. Gra składa się z wielu rund, każda runda ma trochę inne zasady. Do gry wykorzystujemy całą talię kart. W grę można grać od 2 osób ale najlepiej gra się w 3 lub 4.
5. Remik – w remika gra się na całym świecie, dużą popularnością remik cieszy się w USA. Jej zasady zostały spisane w 1909 roku. Remik podobny jest trochę do brydża, trochę do tysiąca. Remika możemy zaliczyć do „klasycznych” gier karcianych.
6. Piotruś – do gry w Piotrusia musimy z talii wybrać 12 par i jedną niepasującą, tzw. Piotrusia. To bardzo prosta i sympatyczna gra.

Zapewne znacie też oszusta, brydża, baśkę, koko, kuku, atu, 3-5-8, pana, blefa i wiele innych.....



Pasjans

Układanie pasjansów to jednoosobowe zadanie. Możemy w nie grać wtedy, gdy nikt nie ma czasu albo ochoty zagrać z nami.

Najbardziej znanym pasjansem jest Mały Fortepian. Oprócz niego możecie zagrać np. w:

- Grób Napoleona
- Pasjansa pająka
- Piramidę
- Rachmistrza
- Ogródek
- Krzyżówkę itd.

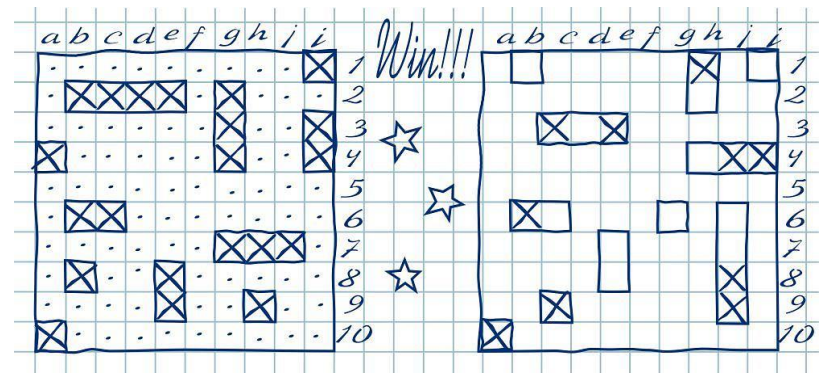


Statki

Gra może się toczyć zarówno na kartce papieru. 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. 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 krerek, dwóch trójmasztowcach wielkości trzech krerek, trzech dwumasztowcach o wielkości dwóch krerek 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 strzału 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 przeciwnika.



Państwa - Miasta

To rodzaj gry towarzyskiej polegającej na wyszukiwaniu słów z różnych dziedzin rozpoczynających się na zadaną literę.

Gra jest przeznaczona dla uczestników w liczbie od dwóch do kilkunastu. Każdy uczestnik gry powinien być zaopatrzony w następujące rekwizyty:

kartka z narysowaną tabelką. Kolumny tabelki powinny być zatytułowane nazwami poszczególnych kategorii, np.: państwo, miasto, roślina, zwierzę, rzecz, imię, dyscyplina sportu, góra, sławny człowiek, kolor, zawód, rzeka albo jeszcze inne. Każdy gracz powinien mieć coś do pisania.

Wylosowanie litery – jeden z graczy wymienia w pamięci po kolei wszystkie litery alfabetu, zaznaczając głośno moment, w którym zaczyna (zwyczajowo głośno wypowiada XYZ), zaś inny, wcześniej ustalony gracz, w wybranym przez siebie momencie mu przerywa. Litera, na której przerwano wyliczanie alfabetu, jest właśnie wybraną literą.

Od momentu wylosowania litery wszyscy gracze zaczynają wpisywać do swoich tablek słowa zaczynające się na wylosowaną literę – do każdej kolumny tabelki po jednym słowie pasującym do danej kategorii.

Wpisywanie słów kończy się, gdy któryś z graczy wpisze odpowiednie słowa do wszystkich kolumn tabelki i głośno to oznajmi lub gdy wszyscy gracze ustalą, że już nic więcej nie są w stanie wymyślić i można zakończyć ten etap gry.

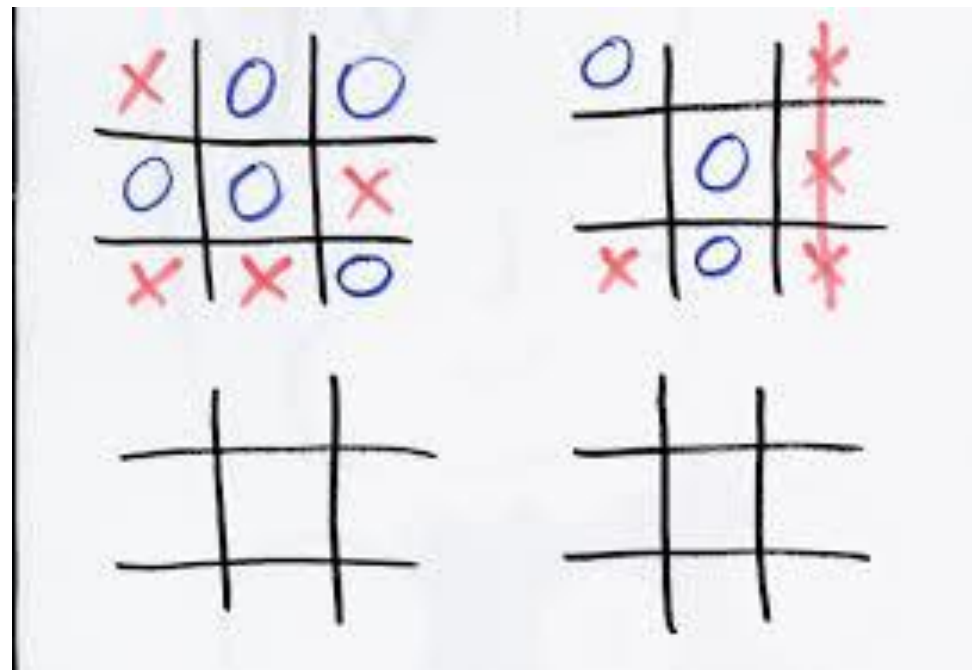
Zliczanie punktów – wszyscy gracze kolejno wyczytują wpisane przez siebie słowa w poszczególne kolumny. Istnieją dwa systemy przyznawania punktów . Jeżeli gracz jako jedyny wymyślił wyraz, którego nikt nie miał, dostaje 15 pkt, jeżeli każdy gracz miał inne słowo - wszyscy dostają po 10 pkt, jeżeli każdy ma ten sam wyraz dostaje się po 5 pkt, a jeżeli ktoś nie napisał poprawnego wyrazu lub nic nie napisał dostaje 0 pkt, a jednocześnie innym graczom zwiększa się liczba punktów o 5 (nie wliczając w to gracza który ma 15 punktów).

Gra toczy się tak długo, jak tylko gracze mają na to ochotę. Zwyczajowo, gdy wylosuje się literę, która została wybrana już wcześniej, ponawia się losowanie. Zwycięża ten, kto zbierze w trakcie gry najwięcej punktów.

Kółko i krzyżyk

Potrzebujecie:
Kartki i ołówka

Chyba każdy z Was zna zabawę w kółko i krzyży.
W grze chodzi o to żeby ustawić 3 swoje znaki (kółka albo krzyżyki)



Skojarzenia

To bardzo zabawna i przyjemna gra, możecie w nią grać w dowolną liczbę osób. Chodzi o szukanie skojarzenia do ostatniego powiedzianego słowa. Niech będzie to pierwsza rzecz, która przychodzi nam do głowy. Np.

Osoba 1: wiosna

Osoba 2: kwiaty

Osoba 3: bukiet

Osoba 1: dzień Matki

Osoba 2: mama

Osoba 3: rodzina

Osoba 1: wyjazdy

Osoba 2: wakacje!

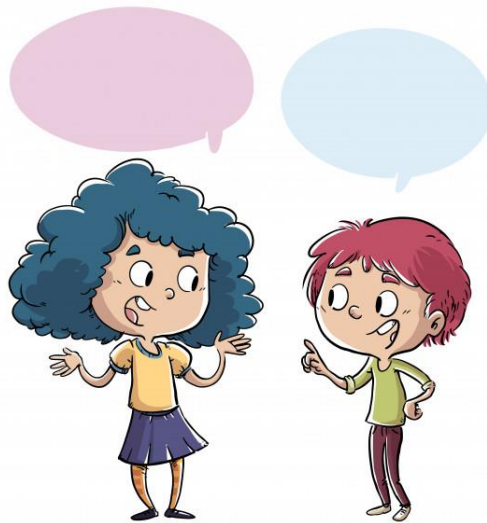


Moim małym okiem widzę

Gra polega na tym, że szukamy wzrokiem jakiegoś przedmiotu, po czym opisujemy go pozostałym graczom. Wygrywa ten, kto pierwszy odgadnie o jakim przedmiocie mówimy. 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!”



Pomidor

Jedna z ulubionych zabaw z dzieciństwa milionów Polaków. Biorą w niej udział co najmniej 2 osoby. Spośród wszystkich grających wybierana jest jedna – zwana *pomidorem* – której pozostali zadają pytania, próbując ją rozśmieszyć. *Pomidor* musi na wszystkie pytania odpowiadać *pomidor*. Gra kończy się, gdy pomidor pomyli się, zaśmieje się lub pozostali uczestnicy poddadzą się.



Słówka

Gra słowna, w której udział biorą co najmniej dwie osoby.

Pierwsza osoba zaczyna grę podając dowolne słowo. Kolejna osoba musi wymyślić i powiedzieć słowo, które zaczyna się na ostatnią głoskę lub literę (zależy jak ustalicie) wypowiedzianego słowa przez poprzednią osobę. Np.

Osoba 1: kot

Osoba 2: taca

Osoba 3: aktor

Osoba 1: rower

Osoba 2: rybki

Osoba 3: irys itd.



Niekończąca się historia

Macie dobrą pamięć? A może chcecie ją poćwiczyć?

W tej zabawie chodzi o to żeby zapamiętać jak najdłuższy ciąg wyrazów, który tworzy historię. Pierwszy gracz mówi dowolne słowo. Kolejni powtarzają poprzednie słowa dokładając następne tak, żeby całość tworzyła historię. Np.

Osoba 1: Kotek...

Osoba 2: Kotek i...

Osoba 3: Kotek i piesek...

Osoba 1: Kotek i piesek poszli...

Osoba 2: Kotek i piesek poszli na...

Osoba 3: Kotek i piesek poszli na basen...

Osoba 1: Kotek i piesek poszli na basen, który...

Osoba 2: Kotek i piesek poszli na basen, który był...

Co było dalej? Powiedzcie sami.



Słowa wśród słów

Będziecie potrzebować:

Kartki i ołówka

Wymyślcie sobie jedno, długie słowo. 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.



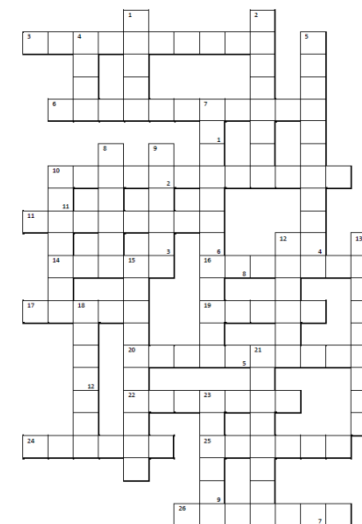
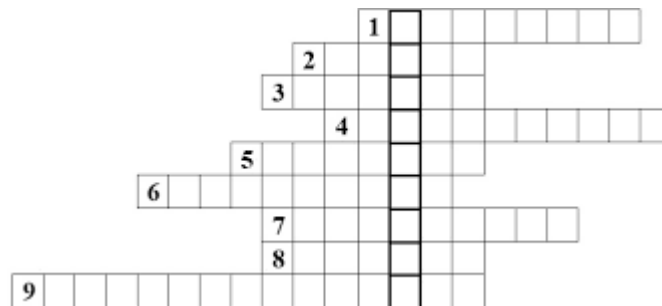
Krzyżówki

Kto powiedział, że rozwiązywanie krzyżówek jest nudne?

Oczywiście możecie rozwiązywać te, które znajdziecie w gazetach, Internecie czy w aplikacji na telefonie. Takie rozwiązywanie krzyżówek ćwiczy Waszą pamięć.

Co jedna powiecie na to, aby samemu stworzyć krzyżówkę? Dla brata, siostry, mamy, taty, kuzyna a może koleżanki? Możecie mu ją dać do rozwiązania lub zrobić zdjęcie i wysłać komuś.

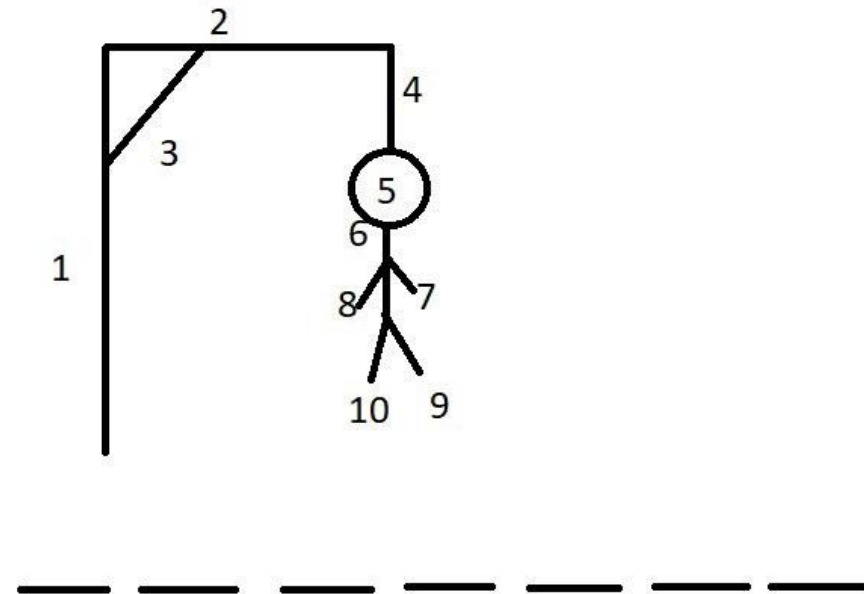
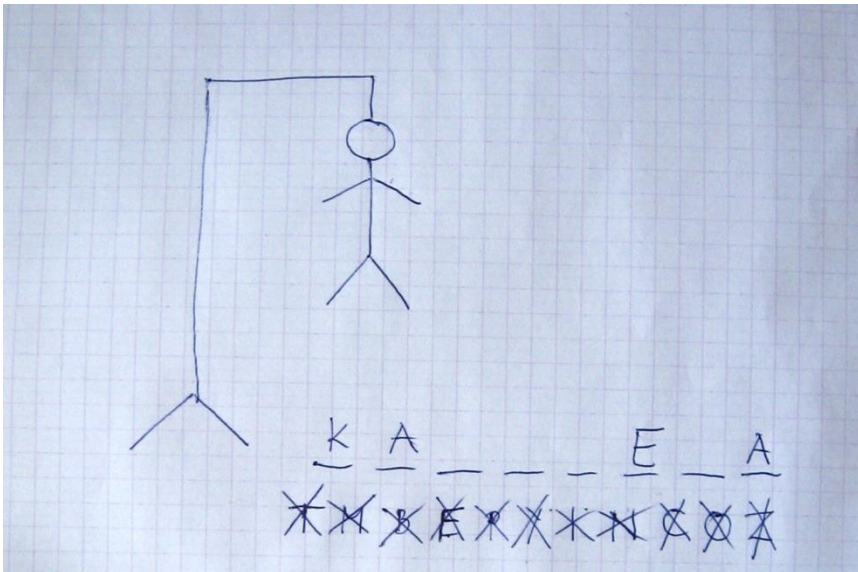
Pamiętajcie, że krzyżówka może mieć różną formę. Może mieć hasło lub nie. A może macie ochotę stworzyć wykreślankę, w której ukryjecie jakieś ciekawe słowa?



Wisielec

Do tej gry potrzebujecie kartki i ołówka.

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.

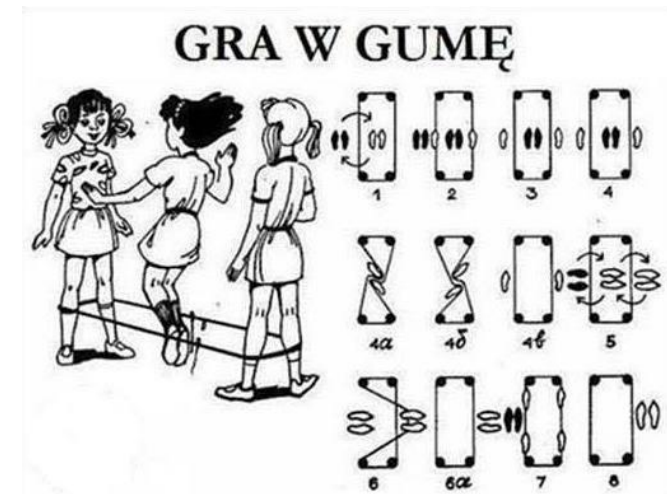


Gra w gumę

Jeżeli dysponujecie gumą to możecie grać w nią nawet w mieszkaniu, zadbajcie jednak o swoje bezpieczeństwo. Różnych gier, do których wykorzystać można gumę jest mnóstwo. Oto parę z nich:

- Dziesiątki
- Tydzień
- Francuz
- Zoo

Te i wiele innych znajdziecie (wraz z bardzo trafnym wytłumaczeniem) na przykład na stronie: <http://zabawypodworkowe.pl/category/w-co-sie-bawic/gry-w-gume/>



Kalambury

Potrzebujecie karteczek i ołówka.

Wszyscy gracze lub tylko jeden (zależy od fantazji) wymyślają hasła. Zapisujemy na karteczkach hasła, które przeciwnik będzie musiał pokazać. Możemy umówić się na określone kategorie np. tylko zwierzęta lub wybrać kilka kategorii, które pokazujący będzie określał na początku swojej tury.

Jak zapiszecie wszystkie karteczki, jedna osoba losuje hasło i nie używając słów pokazuje. Kto odgadnie, otrzymuje jeden punkt.

Drogie starszaki!

Wy możecie jako hasła zgadywać tytuły filmów, książek, piosenek, uczucia, znane postacie... co tylko Wam przyjdzie do głowy.

Święty Mikołaj	Rudolf Czerwononosi Renifer	Kevin sam w domu
Oplatek	Ubierać choinkę	Lepienie bałwana
Cicha noc	Pierwsza gwiazdka	Trzej Królowie
Sianko pod obrusem	Kolędnicy	Pasterka
Kolacja Wigilijna	Bitwa na śnieżki	Kulig



Czółko

Uczestnicy zabawy siadają w kole, każdy uczestnik otrzymuje karteczkę, na której pisze wymyśloną przez siebie postać (może to być postać z bajki, filmu, sportowiec itd.) Następnie za pomocą taśmy klejącej, przykleja karteczkę na czoło osoby siedzącej po swojej prawej stronie, ważne jest, aby osoba, której przykleja się karteczkę nie widziała, co jest na niej napisane. Gdy wszyscy uczestnicy mają naklejoną na czole karteczkę, prowadzący wybiera osobę, która rozpocznie zabawę. Osoba ta zadaje wszystkim pozostałym uczestnikom zabawy pytania, dzięki którym będzie mogła zgadnąć, kim jest. Pytania muszą być tak zadane, aby można było na nie odpowiedzieć TAK lub NIE, np. „Czy jestem postacią z bajki”, Czy mam brązowe włosy” itd. W momencie, gdy odpowiedź na zadane pytanie brzmi NIE, a osoba nie wie, kim jest, przechodzimy do kolejnego uczestnika. Zabawa trwa do momentu gdy wszyscy odgadną, kim są.

Karteczki można trzymać przed sobą, wsuwać karteczki za tasiemkę zawiązaną na czole, przyklejać sobie do czoła, pisać na papierowej taśmie klejącej, którą przyklejamy do czoła lub bluzki, możemy ściągnąć aplikację na telefon... a może znacie jeszcze inny sposób?



Ciuciubabka

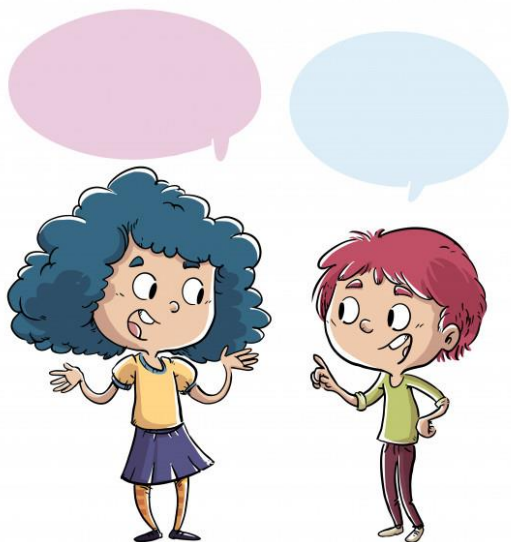
Ciuciubabka to stara, dworska gra. Bawiono się w nią już w XVIII wieku!

Jedna osoba zostaje ciuciubabką. Zasłania się jej się oczy. Pozostali gracze otaczają ciuciubabkę, która na hasło „*tap nas!*” dąży do złapania jednego z uczestników gry nie odsłaniając swoich oczu, starając się kierować tylko dochodzącymi głosami.



Ciepło – zimno

Jedna osoba, bądź cała grupa, poszukuje jakiejś ukrytej rzeczy. Otrzymuje wskazówki od osób, które ją schowały. Podpowiedzi, to odnośniki do temperatury – np. ciepło, cieplej, gorąco, parzy i zimno, zimniej itd. Im bliżej do poszukiwanej rzeczy – tym cieplej. Im dalej, tym zimniej.



Chowany

Kto nigdy nie bawił się w chowanego? Chyba nie ma takiej osoby.

Zasady są proste – jedna osoba szuka, reszta się chowa.

Oczywiście w zabawę można się bawić w domu. Jeżeli ktoś od razu powie, że jest za mało miejsca to spieszmy mu z odpowiedzią! Im mniej miejsca tym większa trudność! Tym bardziej musicie być kreatywni szukając dobrej kryjówki. W razie czego zaczekajcie do zmroku i bawcie się bez włączania światła, to na pewno utrudni sprawę.



Mamo, mamo! Ile kroków do Ciebie?

Przedpokój to wspaniałe miejsce do zabaw. Jedną z nich jest właśnie „Mamo, mamo! Ile kroków do Ciebie”
Jedna osoba wciela się w rolę mamy i staje po przeciwnej stronie korytarza niż pozostałe. „Dzieci” wołają do mamy – „Mamo, mamo! Ile kroków do Ciebie?” Na to pytanie mama odpowiada np. „3 tip-topki”.

Przed rozpoczęciem gry musicie ustalić jakie kroki macie do wyboru. My znamy takie:

Kroki słoniowe – duże kroki

Tip-topki – stawiamy stopę za stopą

Dżdżownice – przesuwamy się zginając palce u stóp

Parasolki – obracam się

Baletnice – małe kroki na palcach u stóp

A jakie Wy proponujecie?



Raz dwa trzy! Baba-Jaga patrzy!

To również jedna ze starszych gier. Można w nią zagrać na przykład w przedpokoju.

W grze powinno uczestniczyć przynajmniej kilka osób. Jedna z nich, nazywana Babą-Jagą, znajduje się w pewnej odległości od reszty grupy i jest odwrócona tyłem lub ma zakryte oczy. Gracze biegną w kierunku Baby Jagi. Po wypowiedzeniu słów: *raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy*, odsłania ona oczy lub odwraca się do graczy. Wszyscy uczestnicy zabawy zamierają – nie mogą się poruszać, mówić, śmiać się. Baba Jaga stara się ich sprowokować, np. rozśmieszając. Jeżeli ktoś się poruszy lub zaśmieje, musi wrócić do punktu startu. Po chwili Baba Jaga znów zakrywa oczy i cykl się powtarza. Celem graczy jest dotarcie do Baby Jagi, gdy ona nie patrzy, i dotknięcie jej. Zwycięzca zajmuje miejsce Baby Jagi.



Ministerstwo Dziwnych Kroków

Wszyscy lubią się wygłupiać. Pomyślcie jak mogą chodzić urzędnicy pracujący w Ministerstwie Dziwnych Kroków. Kto pierwszy pokazuje?

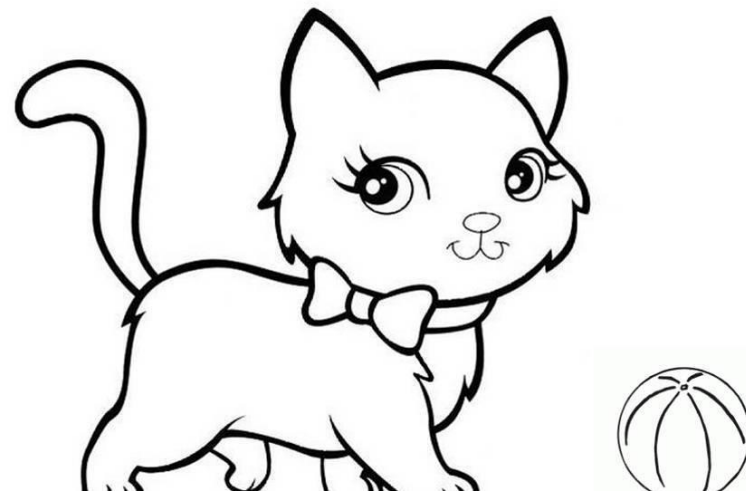
THE MINISTRY OF SILLY WALKS



Kolorowanki antystresowe

Wszyscy lubią kolorować, dorośli też. Dlatego sobie wymyślili, że kolorowanki odstresowują, pomagają nam lepiej się koncentrować i poprawiają nam humor. To wszystko prawda więc może i Wy skorzystacie z kolorowanek? Wiele różnych ciekawych wzorów można znaleźć w Internecie. Podajemy Wam propozycję takiej strony:

http://www.supercoloring.com/?fbclid=IwARo5o5x-JW82AWJglah3s_-udOXJ1tjUA5M9R2XWLGn6tWRC3Dg2D4X5CuA



Zabawy dla młodszych

Wszyscy lubimy bawić się w zabawy przygodowe lub te odzwierciedlające życie tych dużych. Możecie zatem bawić się w:

- Dom
- Sklep
- Poczte
- Szkołę
- Weterynarza
- Arkę Noego
- Rozbitków na wyspie
- Podróż statkiem
- Odkrywanie nowych lądów
- Lot na Marsa
- Księżniczka i smok



Baza

Kto z Was nie budował jeszcze w domu swojej bazy?

Bazę można zbudować rozkładając koc między krzesłami, kanapą i biurkiem. Czasem można koc poprzypinać klamerkami, może warto coś przywiązać sznurkiem... Ach jak wspaniała może być taka baza! Można do niej zabrać latarkę żeby nie było tak ciemno, poduszkę żeby było wygodnie... może coś do zjedzenia albo jakieś kartki do narysowania jakiejś mapy skarbów?



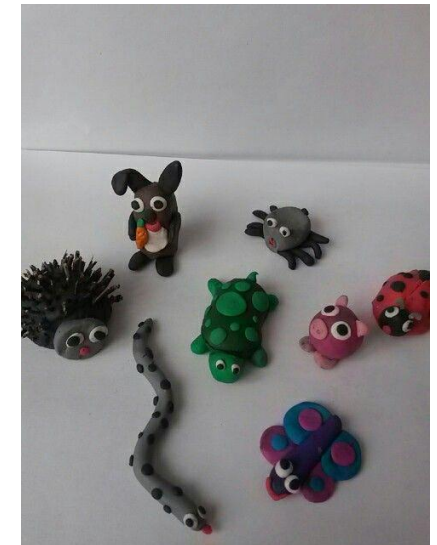
Plastelina



Plastelina to fantastyczna rzecz!

Można z niej stworzyć mnóstwo rzeczy. Spróbujemy wam dostarczyć kilku pomysłów.

1. Możecie ulepić zwierzątka, stworzyć całą farmę, albo zoo. A może las?
2. Możecie ulepić polanę z kwiatami, działkę albo ogród.
3. Możecie przygotować makietę miasta z plasteliny
4. Plasteliną można również ozdobić kubeczek po jogurcie, który w ten sposób stanie się pięknym pudełeczkiem. Jeżeli pijecie jogurty pitne – możecie okleić je plasteliną, ozdobić nasionkami i stworzyć piękny wazon
5. Jeżeli plastelinę przykleicie do kartki możecie stworzyć wspaniały obrazek



Modelina

Modelina jest dużo trwalszym materiałem niż plastelina. Można ją wypiekać lub gotować (polecamy piekarnik, ponieważ nie zmienia on tak bardzo koloru modeliny).

Z modeliny możecie ulepić wszystko co, co z plasteliny. Ponadto z modeliny można przygotować wspaniałą biżuterię. Różnego rodzaju koraliki ale i też kolczyki w kształcie owoców, zwierzątek, literek... ograniczeniem jest tylko Wasza wyobraźnia.



Masa solna

Jeżeli nie macie plasteliny, ani modeliny możecie sami przygotować masę solną. A może chcecie stworzyć coś większego? Masa solna będzie idealna. Przepis jest bardzo prosty.

1 kg mąki

1 kg soli

Trochę wody

Wszystkie składniki należy zagnieść ze sobą dodając tyle wody, aby stworzyć gładką masę konsystencji plasteliny (myślę, że w razie czego można liczyć na pomoc rodziców). Jeżeli dysponujecie klejem do tapet możecie na 1kg mąki i soli dodać garść kleju do tapet. Ten dodatek sprawi, że masa solna będzie bardziej lepka, elementy zrobione z masy solnej będą się lepiej sklejały. Jeżeli chcecie zrobić mniejszą porcję – wystarczy zmniejszyć proporcje np. 0,5 kg mąki i 0,5 kg soli.



Masa solna

Z masy solnej możecie zrobić wspaniałe upominki na Wielkanoc lub dekoracje do domu.

Możecie wziąć kartonik, ozdobić go masą solną i wysuszyć – powstanie wspaniała ramka, do której można przykleić zdjęcie.

Możecie rozwałkować masę solną, wyciąć z niej kształt jakiego, który ozdobicie kwiatkami i innymi dekoracjami masy solnej. W ten sposób powstaną wspaniałe ozdoby wielkanocne.

Możecie też zrobić przestrzenne baranki z masy solnej, do zrobienia wełny możecie wykorzystać praskę do czosnku. Takie baranki to wspaniała ozdoba koszyczka wielkanocnego.

Oczywiście z masy solnej można przygotować koraliki, które potem możecie nawlekać i ozdabiać nimi pokój.

Znow ograniczeniem jest tylko Wasza wyobraźnia.

Masę solną można malować farbami, lakierem do paznokci czy pisakami.



Krepa

Z krepy możecie przygotować wiele ciekawych prac.

Można ją ciąć na paski, które będziemy splatać w kolorowe warkocze.

Możecie zrobić z niej kuleczki, którymi wykleicie swoje prace. Jest to bardzo kunsztowna i pracowita technika, jednak jej efekty są oszałamiające.

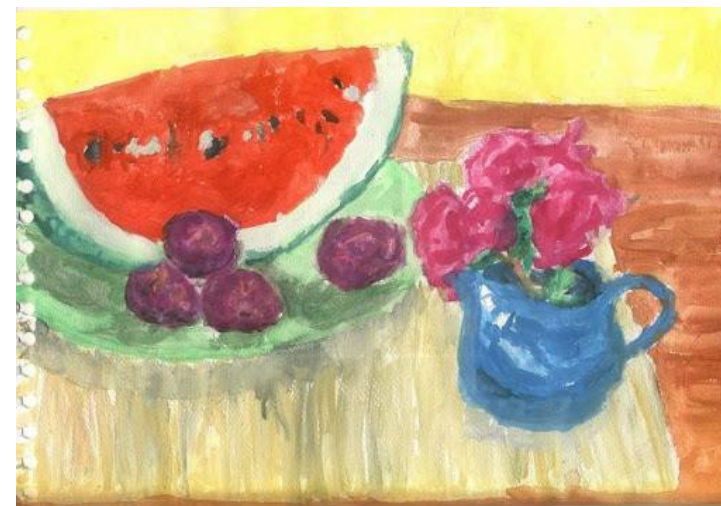
Z krepy można również robić piękne kwiaty. Może warto z okazji przyjścia wiosny udekorować dom kwiatami z papieru?



Farby

A może macie ochotę pomalować?

Oczywiście możemy malować farbami na kartce papieru, jest to fantastyczna zabawa ale może poszukamy innych sposobów do wykorzystania farb?

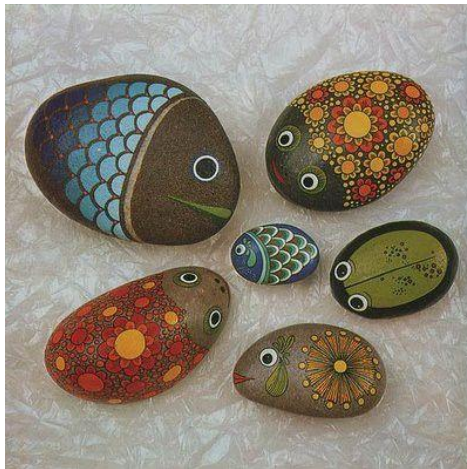


Farby inaczej

1. Farbami można malować nie pędzlem, a palcami. Powstaną wtedy zupełnie inne rysunki.
2. A może plamy? Dodajcie do wody trochę farby, następnie zróbcie dużego kleksa na środku kartki, zegnijcie kartkę w pół. Dociśnijcie mocno! A teraz kartkę otwieramy i czekamy aż wyschnie. Po suchym kleksie możemy rysować. Co wam ten kleks przypomina? Może to króliczek – wystarczy tylko dorysować mu wąsy.
3. Skoro już mamy taką „kolorową wodę” poszukajmy jeszcze słomki. Zróbcie na kartce kropelkę „wodnistej farby” i dmuchając w słomkę rozprowadźcie ją po kartce. Jaki obrazek w ten sposób stworzycie? Pamiętajcie tylko żeby nie pomalować stołu!
4. Macie w domu kaszę manną? Jeżeli tak możecie ją wykorzystać. Wystarczy posmarować kartkę klejem, posypać kaszą i poczekać aż wyschnie. A wtedy... zabierzcie się do malowania po tak przygotowanej kartce. Zobaczycie, że taki rysunek będzie zupełnie inny.

Malowanie kamieni

Jeżeli w domu macie kamienie możecie je pomalować farbami. To co stworzycie zależy od waszej wyobraźni. Na kamieniach możecie namalować różne postaci, kwiaty, kamienie mogą stać się autami, zwierzętami czy przedmiotami domowego użytku.



Kartki Wielkanocne

Ze względu na to, że musimy teraz siedzieć w domu, nie wiadomo czy uda nam się spotkać ze wszystkimi bliskim. Warto zatem wskrzesić zwyczaj wysyłania życzeń na kartkach świątecznych.

Pomyślcie – jakie to wspaniałe uczucie dostać kartę świąteczną, z pięknie wypisanymi życzeniami a w dodatku przygotowaną przez kogoś własnoręcznie!

Do dzieła młodzi Przyjaciele!



Nasionkowe rysunki

Czy macie w domu taką szafkę z różnego rodzaju nasionami? Mam na myśli ryż, kaszę, suszony groch, fasolę... Może warto zapytać rodziców o takie nasionka?

Możecie je poprzyklejać do kartki i stworzyć w ten sposób fantastyczne obrazki. Może kwiaty w wazonie, portret pieska Fafika albo kotka Mruczka? Może zrobicie rysunek naszej szkoły? Albo ulubionego nauczyciela? Albo może już coś świątecznego? Możecie też te nasionka przykleić do kartonika i zrobić w ten sposób piękną ramkę.

Uwaga – nasionka nie będą się trzymały jeżeli użyjecie kleju w sztyfcie, lepszy będzie klej typu vicol czy magic.



Ziemniaczane pieczętki

Potrzebna Wam będzie pomoc rodziców lub starszego rodzeństwa.

Najpierw proponujemy umyć ziemniaki – żeby nie brudziły rąk. Wysuszonego ziemniaka przekrawamy na pół i wycinamy w płaskiej części jakiś kształt – gwiazdkę, kwadracik, trójkąt. Będą to raczej proste kształty (wcale nie tak łatwo jest rzeźbić w ziemniakach). Tak przygotowane pieczętki malujemy farbami i przybijamy pieczętki na kartkach. Możemy w ten sposób stworzyć bardzo ciekawy rysunek.



Wycinanki

Jeżeli dysponujecie kolorowymi kartkami możecie z nich powycinać różne kształty, które przykleicie do kartki tworząc piękne prace. Mogą być one trochę przestrzenne – możecie porobić jakieś otwierane okienka, wystające poza kartkę elementy czy odstającą trawę. Co Wy na to?



Mapy

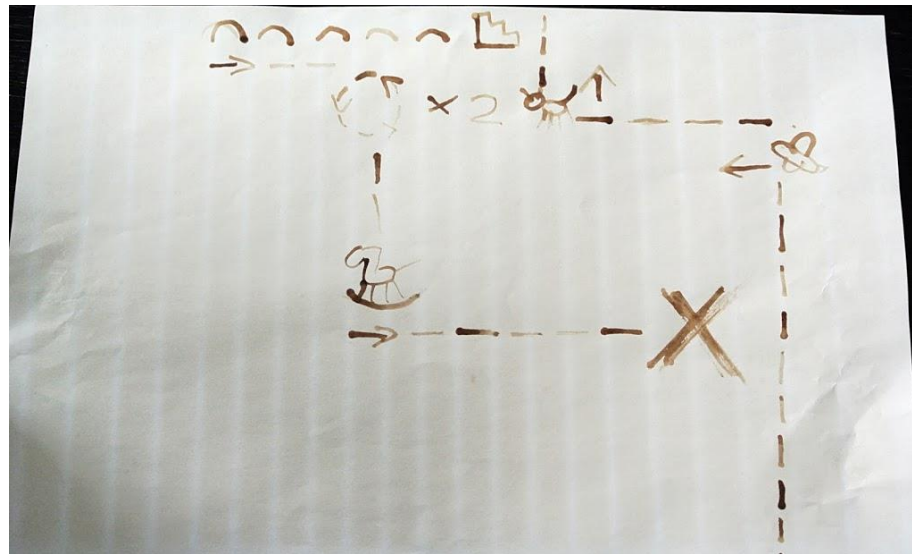
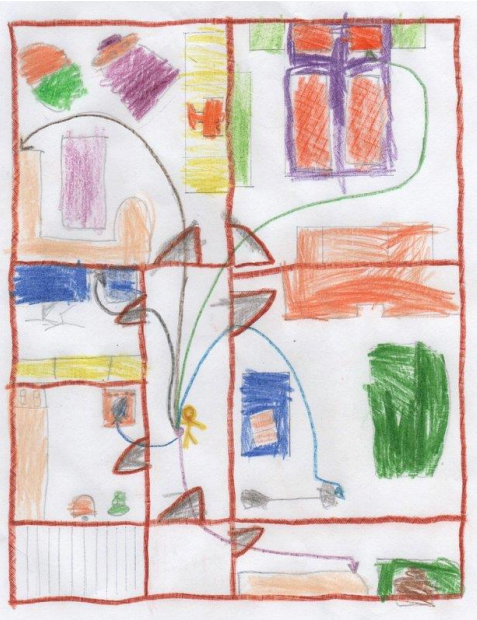
Czy nie chcielibyście choć na chwilę stać się architektami?

Na zwykłych kartkach możecie rysować miasta, ba! Całe państwa. To zależy tylko od was i od tego ile macie kartek. Kartki możecie sklejać razem, doklejać kolejne. Możecie narysować widok miasta z góry. Zaprojektować gdzie jest sklep, gdzie są osiedla, szkoły, kościoły, place zabaw, baseny, lasy... Dla starszych może najbardziej ciekawe będzie tworzenie takich miast, a młodsi może będą mieli ochotę pobawić się na takim planie miasta? Może macie ludziki z klocków, małe autka i zwierzątka? Co tylko chcecie...



Mapa do skarbu

A może przygotujecie dla rodzeństwa albo rodziców mapę do skarbu? Schowajcie coś w mieszkaniu, na przykład misia. A potem narysujcie mapę waszego mieszkania, która doprowadzi drugą osobę do skarbu. Możecie zaznaczać na mapie miejsca, w których skarb może być, a wcale go nie ma. Przecież na mapach skarbów tak się zdarza. A może gdzieś ukryjecie podpowiedź, która pokaże jak dotrzeć do skarbu?



Makiety

To raczej zabawa dla starszaków albo dla wszystkich członków rodziny.

Zamiast rysować możecie przygotować makietę miasta. Wykorzystać możecie materiały recyklingowe – kubeczki po jogurtach, pudełka po kremach, butach... różnego rodzaju „śmieci”, które po oczyszczeniu mogą okazać się wspaniałymi pniami drzew (rolki po papierze toaletowym), basenami (kubeczki po jogurcie), słupami lamp (patyczki higieniczne)... oczywiście wykorzystać można też butelki po napojach, nakrętki, wykałaczki, zapałki, papierki po cukierkach...

Możecie też jak prawdziwi architekci zrobić makiety domów z kartonów, które sami skleicie.
Bawcie się dobrze!



Mieszkanie w kartonie

Macie w domu jakiś pusty karton? Na przykład po butach?

Wspaniale!

Przeróbcie ten karton na dom! Trzeba wyciąć okna, drzwi... Ozdobić ściany (te wewnętrzne i zewnętrzne). Potrzebne są też i meble (możecie wykorzystać do ich zbudowania mniejsze kartoniki, zbudować je z papieru albo nakrętek).

Kogo wprowadzicie do tego wspaniałego domu?



Klocki

Klocki to jedne z najwspanialszych rzeczy w każdym domu.

Możecie z nimi zrobić wszystko!

Można zbudować dom, kino, basen, ZOO, miasto, tor samochodowy... A może z klocków zbudujecie zwierzęta?

Ludzi? Samochody?

Możecie stworzyć też tor przeszkód, który będziecie mogli pokonać.

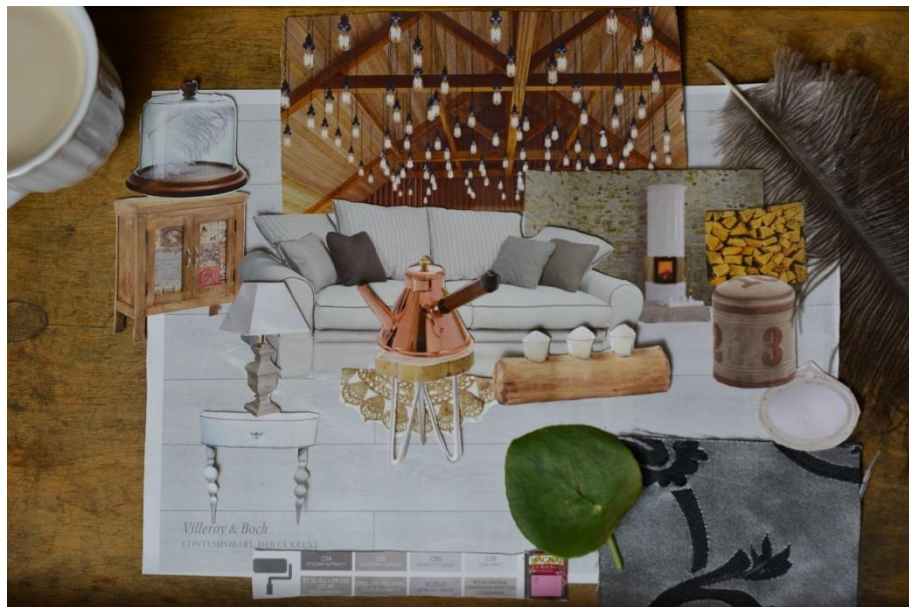
To kolejna zabawa, gdzie ograniczeniem jest jedynie Wasza wyobraźnia.



Wycinanki z gazet

Może w domu, gdzieś przygotowane do wyrzucenia na makulaturę leżą jakieś kolorowe gazety. Możecie z nich powycinać różne meble, ozdoby... i zaprojektować własne mieszkanie. Poprzyklejajcie przedmioty na kartce i zaprojektujcie wspaniałe mieszkania, a może ulice?

Oczywiście możecie też wyciąć ubrania i stworzyć niesamowicie ubrane modelki. Może stworzycie cały pokaz mody?



Rolki po papierze toaletowym

Z rolek od papieru toaletowego lub ręcznika papierowego można przygotować wspaniałe zwierzęta. Możecie je oklejać kolorowym papierem, krepą, bibułą...
Może przygotujecie świąteczne zajaczki?



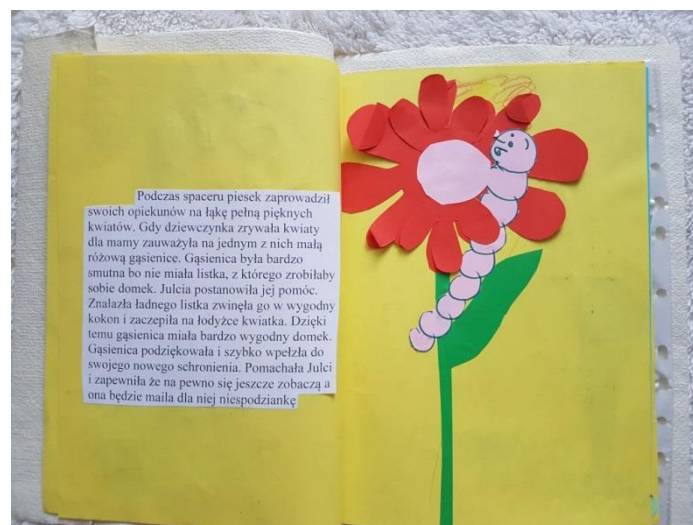
Książka

Oczywiście zachęcamy Was również to czytania ale tym razem WCALE NIE CHODZI O CZYTANIE!

Może przygotujecie własną książkę? Możecie ją napisać albo... stworzyć książkę obrazkową. Możecie zszyć zszywaczem kilka kartek, albo zszyć igłą i nitką albo skleić?

A może zilustrujecie jakąś książkę, którą ostatnio czytaliście?

Uwierzcie mi, że taka praca może rozbudzić Waszą kreatywność i być wspaniałym prezentem dla bliskich.



Komiks

A może przygotujecie komiks?

Jeżeli chcecie mieć cel, inny niż świetna zabawa, możecie przygotować komisy dla nas. Wtedy niech tematami będą emocje, pokonywanie trudności czy pomaganie innym.



Domowe instrumenty

W domu mamy wiele rzeczy, które mogą się stać instrumentami. Może macie jakiś pusty kartonik, który będzie bębenkiem? Albo na przykład do pustego słoiczka wrzucicie suchy groszek albo fasolę i będziecie mieli grzechotkę. Jeżeli już macie instrumenty może stworzycie jakiś utwór?



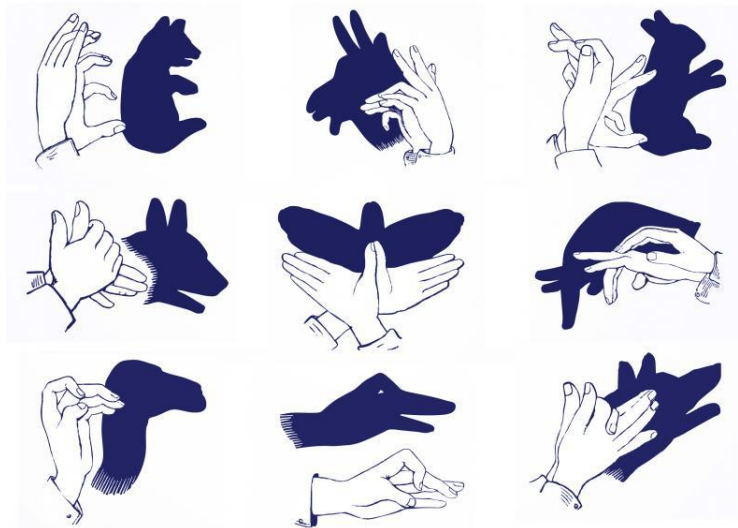
Karaoke

A może macie ochotę trochę pośpiewać?
Możecie zorganizować konkurs piosenek.
Jeżeli nie lubicie śpiewać możecie udawać, że śpiewacie do ulubionego utworu. Wtedy ważne jest nie tylko poruszanie ustami ale cały ruch sceniczny – taniec.



Teatr cieni

Weźcie lampkę lub latarkę i skierujcie ją na ścianę. Teraz z rąk zróbcie... zajaczki, motylki, kaczki, pieski... To Wasi aktorzy. Historię wybierzcie sami. Możecie też odegrać znane Wam baśnie np. „Brzydkie Kaczętko” czy „Kubusia Puchatka”.



Teatrzyk maskotkowy

Jeżeli macie pacynki możecie je wykorzystać, jeśli nie możecie je sami przygotować albo... użyć maskotek. Przygotujcie dla rodziców teatrzyk. Musicie wszystko zaplanować, przećwiczyć i zaprezentować rodzicom. Scenę możecie przygotować stawiając np. dwa krzesła, które zasłonicie kocem. A może przygotujecie też inne dekoracje?



Skarpetowe stworki

Czy w Waszych domach też są jakieś takie.. Biedne, pojedyncze skarpetki? Tak? A może zrobicie z nich skarpetowe maskotki? Skarpetkę napełniamy watą, gałgankami, skrawkami materiałów, zaszywamy. Do naszego stworka przyszywamy guzikowe oczy, guzikową buzię... Możemy zrobić włosy z włóczki. Możemy też twarz naszego stworka namalować pisakami.



Origami



Sztuka składania papieru, pochodząca z Chin, rozwinięta w Japonii i dlatego uważa się ją za tradycyjną sztukę japońską. W XX w. ostatecznie ustalono, że w procesie robienia klasycznego origami nie należy ciąć, kleić i dodatkowo ozdabiać.

Możecie stworzyć niesamowite dzieła zginając papier. Można w ten sposób zrobić zwierzęta, kwiaty, statki... Poszukajcie w książkach lub Internecie schematów origami.



Pompony

Do zrobienia pomponów potrzebujecie włóczki i nożyczek.

Oto krótki sposób ich przygotowania. Możecie też obejrzeć filmiki instruktażowe, których pełno jest w Internecie.

Za pomocą cyrkla na kawałkach tektury rysujemy dwa takie same okręgi

Następnie w środku rysujemy mniejsze kółko ($\frac{1}{3}$ dużego)

Wycinamy brzeg oraz środek. Powstaną dwa kółka z pustką w środku.

Jedno kółko kładziemy na drugie.

Zawijamy włóczkę od środka na zewnątrz obwijając kółko z tektury

Możecie nawinąć tyle kolorów ile chcecie, wtedy pompon będzie bardzo kolorowy

Teraz po zewnętrznej krawędzi rozcinamy włóczkę

Pomiędzy kartoniki wkładamy sznurek i związujemy pompon mocno, aby nitki nie rozpadły się

Wyjmujemy go z kartonika

Na koniec formujemy pomponik i odcinamy nitki, które za bardzo wystają



Haftowanie, wyszywanie, druty i szydełko

A może warto spróbować czegoś odrobinę „oldschoolowego”? Na pierwszy rzut oka takie techniki mogą wydawać się staromodne.

Zapytajcie Rodziców czym dysponujecie w domu i spróbujcie haftowania, wszywania, robienia na drutach czy szydełkowania. To bardzo przyjemne i odprężające.

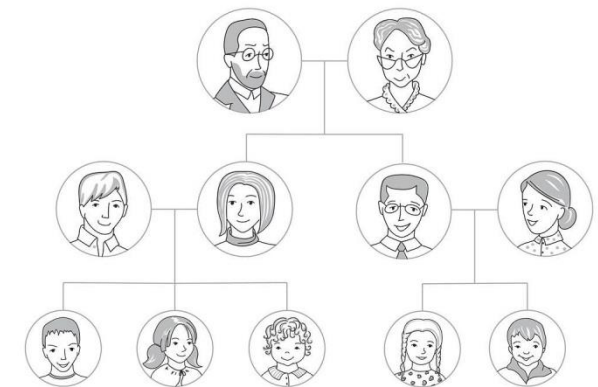
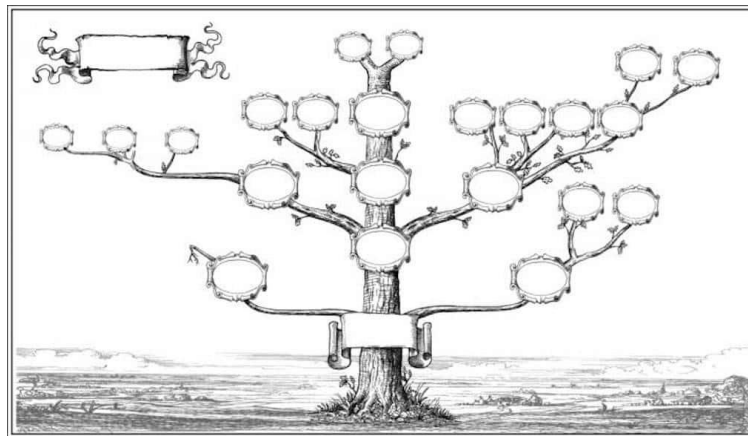
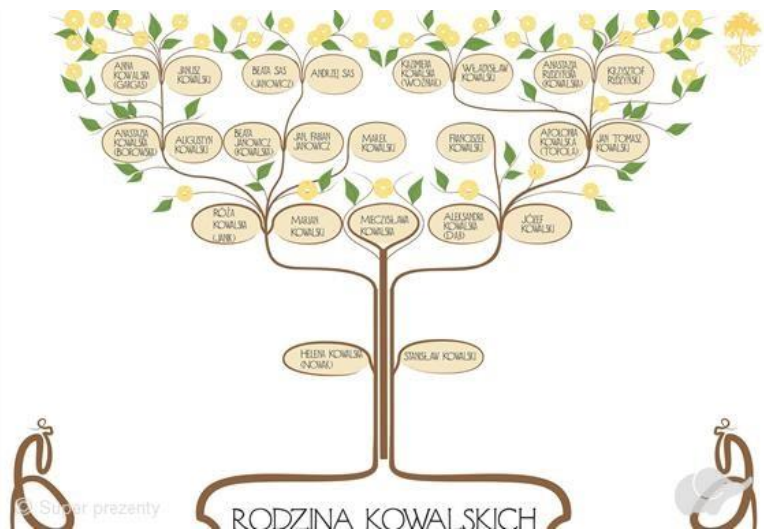


Drzewo genealogiczne

Może chcecie dowiedzieć się czegoś nowego? Poznać historię swojej rodziny?

Stwórzcie drzewo genealogiczne Waszej rodziny. Jesteśmy ciekawe jak wiele pokoleń jesteście w stanie na nim zmieścić. Może zadzwonicie do babci albo dziadka, którzy opowiedzą Wam o ich dziadkach a Waszych prapradziadkach? A może Wasza babcia miała wiele rodzeństwa? Znać wszystkie ciocie i wujków?

Zachęcamy też do poznawania rodzinnych historii, np. historia poznania dziadków, rodziców, a może chcecie się dowiedzieć czegoś o wojennych losach Waszych rodzin?



Family tree

Wspólne gotowanie

Może macie ochotę spróbować swoich sił w kuchni? Pomoc rodzicom albo samodzielne przygotowanie deseru daje ogromną satysfakcję.

Możecie zacząć od prostszych rzeczy jak przygotowanie budyniu, bitej śmietany z owocami i tartą czekoladą, upieczenie babeczek, murzynka... A może wspólnie zrobicie pierogi? Przy pierogach każda para rąk się przyda!



Paczka dla krewniaka – 101 pomysł na wolny czas

Drogie Dzieci i dzielni Rodzice!

Zachęcamy Was do przygotowania upominków dla Waszej rodziny i przesłanie ich pocztą. Może do Dziaków? Może do jakiejś Cioci czy Wujka? Ulubionego Kuzynostwa?

Nie wiemy czy na Wielkanoc będziemy mogli być razem. Prześlijmy im zatem trochę miłości pocztą.

Przygotujmy jakieś ozdoby (może z masy solnej, modeliny, krepy... może jakieś nasze pomysły Was zainspirowały), można dołączyć kartkę z życzeniami, jakieś ciasteczka, może jakieś malutkie mazurki upieczone? Albo jakieś pisanki czy wydmuszki? Może robicie co roku jakieś inne drobiazgi, którymi możecie podzielić się z bliskimi? Zapewniamy Was, że otwieraniu takiej paczki towarzyszy wiele pozytywnych energii i radości (sprawdziłyśmy na sobie).

Dobrego czasu i świetnej zabawy!

