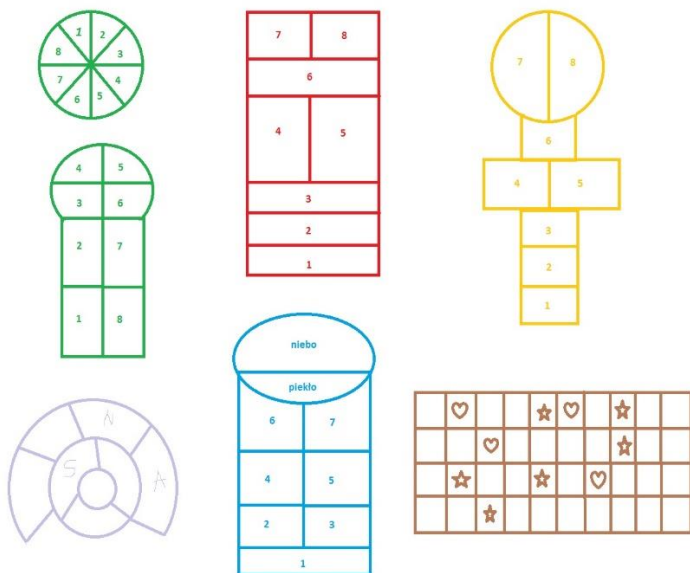


„Lokalna Książka Gier i Zabaw”

- ❖ **Gra w klasy**
- ❖ **Gra w gumę**
- ❖ **Skakanka**
- ❖ **Gra w kapsle**
- ❖ **Papier, kamień, nożyce**
- ❖ **Gra w berka**
- ❖ **Zabawa w chowanego**
- ❖ **Podchody**
- ❖ **Gra w kolory**
- ❖ **Gra w butelkę**
- ❖ **Gra w państwa - miasta**
- ❖ **Puzzle**
- ❖ **Gra w dwa ognie**
- ❖ **Gra w nożyk**
- ❖ **Gra w karty**
- ❖ **Gąski, gąski do domu**
- ❖ **Zabawa w Indian**
- ❖ **Gra kółko i krzyżyk**

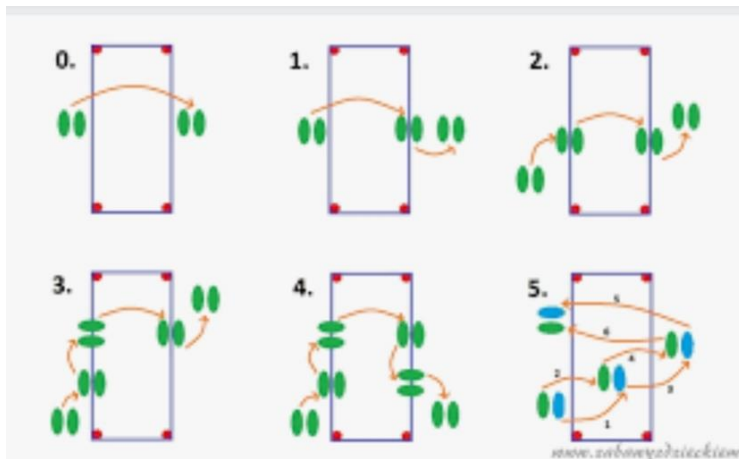
Gra w klasy



Jak grać w klasy? Na ziemi rysujemy diagram (diagramów i możliwości jest całkiem mnóstwo, właściwie ogranicza nas tylko wyobraźnia), numerujemy go od 1 do 9, można wykroczyć poza 9 jeżeli Wasze dzieci znają dalsze cyfry i liczba pól w diagramie na to pozwala. Każde pole to jedna klasa. Skaczemy po kolei od 1 do 9, lub możemy wrywkowo. Przed przystąpieniem do skakania, musimy na klasę coś rzucić, najlepiej kamyk lub monetę. To, co rzucimy nie może dotknąć linii klasy lub wypaść poza. Jeżeli niestety tak się stanie, jest to rzucającemu przepada kolejka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przeskoczy wszystkie klasy.

Gra w gumę

Gra polega na wykonaniu serii skoków przez gumę bez „skuchy” (błędu, pomyłki). Ponieważ istnieją różne wersje tej gry, uczestnicy muszą na początku umówić się co do układu serii skoków. Gumę zakłada się najpierw na wysokości kostek.



Skakanka

Skakanie na skakance nie jest dziś oczywistą umiejętnością, tak jak dla poprzednich pokoleń. W dzisiejszych czasach dzieci wolą spędzać czas przed komputerem, czy telefonem, niż na świeżym powietrzu. Gra ta w znacznym stopniu była i jest lubiana przez dziewczynki, jednak sporadycznie grają w nią chłopcy.

Aby wybrać osobę, która miała by zacząć skakać, dzieci pokazywały na palcach cyfry, poprzez wyprostowanie palców, a następnie każdy uczestnik pokazywał ją, a jedna osoba sumowała je wszystkie i po kolej odliczała. Osoba na której się zakończyło zaczynała grę. Czasem jednak wykonywano wyliczankę. Dwie osoby trzymały za drewnianą rączkę, a trzecia (osoba, na której zakończyła się wyliczanka), podskakiwała tak, aby nie dotknąć sznurka, gdy jednak skusiła, zamieniała się miejscami z kolejno wylosowaną osobą.

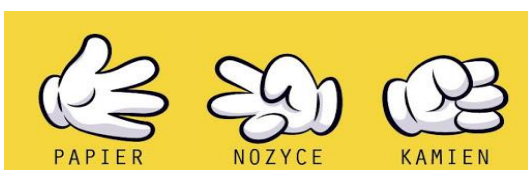
Gra w kapsle

Gra w kapsle polegała na tym, że rysowało się kredą tor , na którym były różne przeszkody takie jak – piasek, kamienie, ziemia. Każdy gracz w jednej rundzie mógł wykonać 3 pstryknięcia w kapsel. Jeśli kapsel wyleciał poza tor to gracz wracał na początek toru. Wygrywała osoba, której kapsel znajdował się najdalej od punktu startowego.



Kamień, papier, nożyce

Kamień, papier i nożyce to gra dla 2 lub więcej osób. Jest łatwa i mało wymagająca, ponieważ jedyne co potrzeba do gry to dłonie. W grze każdy z graczy w tym samym momencie musi pokazać dłońmi kamień, papier lub nożyce i ten etap powtarza się aż do końca gry. W grze chodzi o to, że nożyce pokonują papier, papier pokonuje kamień, a kamień pokonuje nożyce i kto wygra dostaje punkt. Gdy gra więcej niż 2 osoby i jedna osoba weźmie np. papier, druga kamień a trzecia nożyce, każdy dostaje punkt. A kiedy dwie osoby wezmą np. nożyce, a jedna papier punkty dostają tylko osoby które wzięły nożyce. Gdy zbierze się wcześniej ustaloną przez graczy ilość punktów wygrywa się.



Gra w berka

Berek lub ganiany – dziecięca gra ruchowa, polegająca na tym, że jedna osoba (nazywana berkiem) musi dotknąć dowolną z pozostałych osób biorących udział w zabawie. Dotknięta osoba staje się berkiem, a poprzedni berek staje się zwykłym uczestnikiem zabawy. W grze może brać udział dowolna liczba osób. Kiedy jest dużo uczestników, mogą być dwa berki. Zabawa nie jest ograniczona w czasie, jednak zazwyczaj kończy się, gdy większość uczestników poczuje się zmęczona. Grę w berka przeprowadza się tam gdzie jest dużo miejsca.

Zabawa w chowanego

Podstawowa jej wersja polega na tym, iż jedna osoba (lub grupa osób) zasłania oczy i odlicza, w tym czasie reszta uczestników zabawy ma za zadanie schować się przed szukającym. Kiedy osoba już policzyła, mówi głośno hasło „szukam”, żeby było słychać to w promieniu całego terenu. Wygrywa ta osoba, która została znaleziona najpóźniej. Osoba znaleziona jako pierwsza – staje się szukającym w następnej rundzie. Jedną z modyfikacji tej gry nazywaną „klepanką” polega na tym, że gracz, który szuka, ma prawo odliczać w wyznaczonym miejscu, które jest tzw. klepanką. Klepanka jest miejscem, przy którym gracze chowający się mogą się zaklepać. Zaklepanie polega na dotknięciu klepanki, mówiąc głośno: „Raz dwa trzy za siebie” co oznacza, że gracz już nie będzie szukać w następnej rundzie i wygrał z szukającym. Gracz szukający – jeżeli znalazł jakąś osobę w grze, musi również ją zaklepać, ale mówiąc imię znalezionej osoby (np.: raz dwa trzy Artur). Takie reguły zmieniają strategię gry i doprowadzają do tego, że gracz musi zobaczyć osobę na tyle dobrze, żeby mogła już wiedzieć, kto to właściwie jest. Jeżeli gracz nie zaklepie albo nie przyjdzie do 20 minut, gra jest anulowana. Gracz, który nie zdążył, szuka w następnej rundzie. Najlepsze miejsca do zabawy w chowanego to las, podwórko oraz dom.

Podchody

Podchody to rodzaj prostej gry terenowej dla dzieci i młodzieży, często organizowanej na obozach harcerskich. W najmniej złożonej postaci polega na tym, że jedna grupa ucieka, zostawiając po drodze strzałki, ślady i zadania do rozwiązania (listy), a druga grupa musi ją złapać. W typach bardziej skomplikowanych to organizatorzy układają łamigłówki i zadania mające doprowadzić do odnalezienia miejsc, do których zawodnicy mają dotrzeć.

Do gry potrzebne są:

- blok rysunkowy
- coś do pisania (mazaki, długopisy itp.)
- wstążka lub nitka do przyczepiania kartek do drzew lub słupów

Miejsca do zabawy:

- las – ze względu na spory obszar oraz wiele ścieżek las oraz droga do niego prowadząca są bardzo dobrym miejscem do zabawy w podchody. W lesie zostawia się zwykle strzałki z gałęzi.
- miasto – tu strzałki można rysować kredą na betonie.



Gra w kolory

Do gry w kolory potrzebna jest piłka i przynajmniej dwóch uczestników, nie ma limitu graczy. Gracze siadają w okręgu.

Jeden uczestnik bierze piłkę i podczas wyrzutu mówi jakiś kolor.

Uczestnicy łapią wszystkie kolory oprócz kolorów: czarny, czerwony lub nazwa pokrzywa.

Jeżeli złapie, daje fanta. Przy reszcie kolorów musi złapać piłkę. Jeżeli nie złapie, daje fant. Ta osoba, do której był rzut, bierze piłkę i rzuca do kogoś innego.

I tak dalej... Chociaż nie zawsze gra się na fanty. Czasem trzeba np. coś zrobić, a czasem się po prostu odpada. To już zależy od ustaleń grających.

Gra w butelkę

W grę gra kilku graczy, którzy siedzą lub stoją w kręgu. Butelka jest następnie umieszczana na podłodze pośrodku grupy. Jeden gracz obraca butelkę i musi pocałować osobę, którą wskazuje butelka, gdy przestanie się obracać. Ewentualnie osoba, na którą wskazuje butelka, musi pocałować osobę na tylnym końcu butelki.

Gra w państwa - miasta

PAŃSTWA - MIASTA - ZASADY GRY I PRZYGOTOWANIE:

Wiek uczestników: w grze mogą brać udział osoby, które ukończyły 7 rok życia.

Liczba uczestników: dowolna

WYMAGANIA/POTRZEBNE AKCESORIA: Przygotuj coś do pisania, kartki papieru z tabelkami (do 6 kolumn). Możesz także przygotować stoper lub klepsydrę.

PAŃSTWA MIASTA - ZASADY:

Krok 1: Przygotowanie tabelki – Gracze określają kategorie i wypisują je w kolumnach. Np. kolumna 1 – państwo, kolumna 2 – miasto, następnie imię, nazwisko, zawód, rzecz, roślina, zwierzę

Krok 2: Wybór litery - Jeden z graczy w pamięci wymienia alfabet, inny gracz w dowolnym momencie mówi „Stop”. Litera, na której przerwano wyliczanie, jest jednocześnie wybraną literą. Uwaga: litery, które nie są uwzględniane w wyliczaniu: Ą, ę, ń, ó, q, v, x, y.

Krok 3: Po wylosowaniu litery wszyscy wpisują do swoich kolumn słowa z kategorii zaczynające się na wybraną literę. Możliwe jest również wprowadzenie ograniczenia czasowego poprzez wykorzystanie klepsydry odmierzającej czas.

Krok 4: Przydzielanie punktów w grze Państwa -Miasta: zasady są takie, że za każde poprawnie wpisane słowo gracz otrzymuje punkty według następującego systemu:

- jeśli nikt inny nie wpisał danego słowa, gracz otrzymuje 2 punkty.
- jeśli kilku graczy wymieniło to samo słowo – wszyscy otrzymają po 1 punkcie.
- jeśli gracz nie wpisał słowa lub wpisał niepoprawne - nie otrzymuje punktów.

Krok 5: Zakończenie: zwycięża ten, kto zdobędzie największą ilość punktów.

Puzzle

Puzzle to forma rozrywki polegająca na składaniu dużego obrazka z małych fragmentów o charakterystycznych kształtach. Najczęściej składają się z 500, 1000, 1500 i 2000 elementów. Nieco rzadziej spotykane składają się z trzech i więcej tysięcy elementów. W odmianach dla dzieci spotkać można bardzo wiele wariantów (od 2 elementów), z których powstają obrazki o bardzo różnych rozmiarach.



Mimo swego wieku tradycyjne puzzle nadal cieszą się dużą popularnością. Niesłabnący rozwój gier elektronicznych powoduje przeniesienie świata realnego w świat wirtualny, także do sieci Internet. Puzzle on-line pojawiły się około 2001 roku i zyskawszy silne grono zwolenników, zwiększyły popyt na tradycyjne puzzle. Efektem tej mody jest doroczny festiwal układania puzzli na czas.

Rekord Puzzli:

Największe seryjnie produkowane puzzle wyprodukowane przez firmę Ravensburger składają się z 32 256 elementów (544×192 cm, waga ok. 17 kg)

Największe puzzle na świecie (wpisane do księgi rekordów Guinnessa) ułożyło 1600 studentów Uniwersytetu Ekonomicznego w Ho Chi Minh w Wietnamie. Puzzle powstały 24 września 2011 i składały się z 551 232 elementów o wymiarach $2,5 \times 2,5$ cm każdy, zajmując powierzchnię $14,85 \times 23,20$ m.

Gra w dwa ognie

Zabawa sportowa, przeznaczona głównie dla dzieci. Często jest mylnie określana jako „zbijak” (w zbijaku nie ma „matek”). Do gry potrzebne jest boisko lub sporych rozmiarów (ok. 100 metrów kwadratowych) prostokąt podzielony na dwie równe części oraz piłka (może być do gry w siatkówkę).



Gra w nożyk

Gra ta polega na wbiciu nożyka w piasek w postawie pionowej. Gracze co rundę oddalają się o metr od celu tak aby urozmaicić zabawę.

Gdy któryś z graczy nie trafi w cel następuje skucha i następny gracz rozpoczyna swoją kolej. Punkty co kolejkę podwyższają się ponieważ gracze oddalają się od celu.



Gra w karty

Gra w karty to doskonała rozrywka dla całej rodziny. Rodzajów gier karcianych jest tyle, że z pewnością każdy znajdzie swoją ulubioną rozgrywkę. Istnieje wiele gier karcianych, których zasady są na tyle proste, by zrozumiały je dzieci. Dzieci mogą grać w karty od około trzeciego roku życia. Jest to wiek, w którym dziecko bez problemu zrozumie zasady prostych gier, w których trzeba dobierać karty parami. Nieco trudniejsze gry wymagają znajomości kolejności liczb - dziecko musi wiedzieć, która liczba jest większa, aby zrozumieć zasady rozgrywki. Gdy w karty grają młodsze dzieci, rodzice mogą albo nadzorować grę albo zagrać wspólnie z dziećmi. Starsze dzieci, umiejące liczyć i rozróżniać kolory kart, mogą bawić się same.

Przykład: Tysiąc - gra karciana dla dwóch, trzech lub czterech graczy, której zwycięzcą zostaje osoba, która dzięki sumie punktów zdobytych w poszczególnych rozdaniach jako pierwsza zdobędzie co najmniej 1000 punktów. Gra przeprowadzona jest za pomocą 24 kart, od 9 do asa, przy czym pary dama - król tego samego koloru w każdym z czterech kolorów tworzą meldunki o wartości 40,60,80,100 w zależności od koloru.



Gąski, gąski do domu

Wybieramy jedno lub dwójkę dzieci, które będą grać rolę wilka. Pozostałe dzieci będą gąskami. Potrzebna jest jeszcze mama gąska, który będzie prowadziła dialog:

Mama gąska: Pele, pele gąski do domu!

Gąski: Boimy się!

M: Czego?

G: Wilka złego!

M: A gdzie on jest?

G: Za płotem!

M: Co robi

G: Nóż ostrzy !

M: Na kogo ?

G: Na nas!

M: Pele, pele gąski do domu!

Po tych ostatnich słowach dzieci biegną w kierunku mamy gąski, a zadaniem wilka jest złapanie jak największej liczby dzieci. Złapane dzieci odpadają z gry, a dialog powtarzamy aż wszystkie gąski zostaną złapane.

Zabawa w Indian

Zasady zabawy w Indian są takie, że dwie drużyny budują szałas , każda osobno. Każda osoba w drużynie ma patyki, którymi walczy. Są dwie role: 1 rola to wojownicy , 2 to obrońcy bazy. Wojownicy wygrywają, kiedy wejdą do szałasów przeciwnika. Każda rola ma swoją ilość uderzeń. Wojownicy wytrzymują 9 uderzeń, obrońcy wytrzymują 12 ciosów.

Gra kółko i krzyżyk

Kółko i krzyżyk to gra strategiczna rozgrywana przez dwóch graczy, najczęściej na kartce papieru w kratkę. Gracze obejmują pola na przemian dążąc do objęcia trzech pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry.

Ja przebiega gra?

- 1) Pole gry wyznaczane zostaje przez nakreślenie 4 przecinających się linii: dwóch pionowo i dwóch poziomo, z których każda jest podzielona przez dwie prostopadłe do niej linie na trzy równe części.
- 2) Na poszczególnych polach wyznaczonych przez tę figurę (gdyby wpisać ją w kwadrat, pojedynczym polem byłby kwadrat o krawędzi $\frac{1}{3}$ kwadratu opisanego) gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk.
- 3) Gdy któryś z graczy stworzy linię trzech krzyżyków lub trzech kółek, przekreśla ją i zostaje zwycięzcą. Gdy wszystkie pola są zajęte i nie zostaje utworzona linia, gra kończy się remisem.
- 4) Przy odpowiednio dobrze grających graczach zawsze skończy się remisem. Natomiast nie każdy ruch jest optymalny.

Strategia gry.

- Osoba, która rozpoczyna grę, ma przewagę ruchu, więc łatwiej jest jej wygrać. Osoba rozpoczynająca jako druga łatwo może jednak doprowadzić do remisu.
- Jeśli przeciwnik umieścił odpowiedni znak w narożniku kwadratu, umieści własny znak w środku kwadratu, a następnie – gdy przeciwnik będzie umieszczać własny znak w którymś z narożników – będzie stawiać swój kolejny znak pomiędzy narożnikami (nie w narożnikach) lub – gdy

przeciwnik postawi swój kolejny znak obok wcześniej postawionego –
zwyczajnie blokować możliwość postawienia trzeciego znaku w linii.

- Jeśli przeciwnik umieścił swój znak w środku kwadratu, umieszczać będzie swój znak w narożniku kwadratu, a następnie będzie blokować możliwość uzyskania przez przeciwnika trzech znaków w linii lub – gdy przeciwnik postawi swój kolejny znak w przeciwległym narożniku – umieści swój znak w narożniku, a nie pomiędzy narożnikami.
- Jeśli przeciwnik umieścił swój znak na boku kwadratu, umieszcza własny znak w środku kwadratu i następnie blokuje możliwość uzyskania przez przeciwnika trzech znaków w linii.