

Gry na papier i ołówek.

Chcę wam zaproponować kilka gier do wykorzystania w domowym zaciszu. Wystarczy zaopatrzyć się w kartkę, ołówek (ewentualnie jakieś inne „pisadło”) oraz zapalać zapałem do gry i ruszamy !!!

1. Państwa i miasta

W tej ekscytującej i jakże popularnej grze nie wystarczy szeroki zasób słów, trzeba też szybko myśleć. Gra przeznaczona jest dla dwóch lub kilku osób. Uczestnicy ustalają kategorie do rozgrywki. Najczęściej wymieniane kategorie to: państwo, miasto, rzeka, zwierzę, roślina, rzecz, kolor, potrawa, imię. Dla dzieci młodszych – zamiast państw czy miast – można zaproponować podanie takich kategorii, jak na przykład postać z bajki, rodzaj zabawki itp. Na kartkach rysuje się tabelkę z kolumnami zawierającymi wymienione kategorie. Gdy kategorie są już wpisane, pierwszy gracz zaczyna w myślach mówić alfabet, a drugi w dowolnym momencie woła „stop!”. Uczestnicy gry zaczynają szukać właściwych wyrazów rozpoczynających się literą, na której zatrzymał się pierwszy gracz. Każdy musi napisać jedno słowo zaczynające się od tej litery w każdej z ustalonych kategorii. Gdy tylko ktoś uzupełni wszystkie kategorie, mówi: „koniec”. Wówczas pozostali gracze muszą przestać pisać. Wszyscy sprawdzają wyrazy i podliczają punkty. Dziesięć punktów otrzymuje gracz za słowo, którego nie napisał nikt inny, a pięć punktów, gdy któryś z graczy użył tego samego wyrazu. Z kolei brak wyrazu to zero punktów. W następnej partii szukamy słów na inną literę. Gra kończy się, gdy ktoś zdobędzie określoną sumę punktów, najczęściej 100. Oto przykładowa tabelka, z której możecie skorzystać, by przeprowadzić grę. Zachęcam do wspólnej zabawy pobudzającej myślenie 😊

państwo	miasto	rzeka	zwierzę	roślina	rzecz	kolor	potrawa	imię	punkty

2. Okręty albo bitwa morska.

Gra przeznaczona jest dla dwóch zawodników. Każdy rysuje na swojej kartce kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad każdą kratką od lewej do prawej wpisujemy litery alfabetu od „A” do „T”. Z lewego boku obok każdej kratki wpisujemy od góry do dołu liczby w kolejności od „1” do „10”. Następnie rozmieszczamy w kwadracie swoją „flotę”, czyli dziesięć

okrętów. Okręty nie powinny się ze sobą stykać.

Rysujemy następujące okręty:

- ✓ cztery jednomasztowe (obrysowujemy jedną kratkę);
- ✓ trzy dwumasztowe (obrysuj dwie kratki);
- ✓ dwa trzymasztowe (łącznie obrysuj trzy kratki);
- ✓ jeden czteromasztowy (obrysuj cztery kratki).

Zawodnik rozpoczynający grę podaje współrzędne, na przykład: E 4.

Jeśli wytypowana w kwadracie przeciwnika kratka jest pusta, odpowiada on:

„Pudło”. Jeśli udało się wskazać na kratkę z okrętem, odpowiada: „Trafiony”.

Jeśli trafi się w jednomasztowiec lub w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik informuje nas mówiąc : „Zatopiony”. Następnie to nasz przeciwnik podaje współrzędne i zostaje przez nas poinformowany o celności swojego strzału. Celne strzały zaznaczamy krzyżykiem, a niecelne kropką.

Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi okręty przeciwnika. Wypróbujcie tę grę i sprawdźcie, kto z was jest lepszym strategiem. Powodzenia !!!

3. Tajemniczy obrazek

Zabawa polega na jak najszybszym odgadnięciu, co rysuje druga osoba. Dla ułatwienia mogą to być rzeczy znajdujące się wokół nas, np. lustro. Kto pierwszy odgadnie, otrzymuje punkt.

4. Słowny łańcuch.

Rozpoczynamy grę podając dowolny rzeczownik. Pozostali gracze starają się w określonym czasie (np. 3 minut) ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników. Kolejny wyraz zaczynamy tą samą literą, którą kończy się poprzedni rzeczownik. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch.

Przykład: most – tort – traktor – rabarbar – rakietka – agrest – tarka – albinos – skarb – balon – nocnik – kosmos – sroka - ...

Gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie – według powyższej zasady układamy łańcuch imion, nazw roślin, miejscowości itp.