

MIKADO

Mikado to zręcznościowa gra towarzyska, podobna do bierek.

Klasyczny zestaw do gry składa się z 41 jednokształtnych, szpiczasto zakończonych, drewnianych patyczków, różniących się między sobą liczbą i kolorem namalowanych na nich pasków, które definiują wartość poszczególnych bierek. Udział w niej

bierze zazwyczaj od 2 do 6 osób. Gra rozpoczyna się od rozsypania na stole lub podłodze wiązki trzymany pionowo w zaciśniętej dłoni i opartych końcami o podłoże bierek. Z powstałego w ten sposób spletanego stosiku, gracze podejmują kolejno pojedyncze patyczki w taki sposób, by nie poruszył się żaden z pozostałych. Gdy w trakcie wyjmowania drgnie choćby jedna inna bierka, następuje utrata kolejki i do zbierania przystępuje następny uczestnik. Rozgrywkę wygrywa ten którego zsumowana wartość zebranych bierek jest największa.

Dzisiaj zachęcam Cię do stworzenia własnego Mikado! Jedyne czego potrzebujesz to patyczki do szaszłyków oraz flamastry (jeżeli chcesz nadać wartość patyczkom, np. żółty-3pkt, fioletowy-2pkt itd.) Miłej zabawy!



DOMINO

Liczba uczestników: od 2 do 4 osób (przy 4 osobach potrzebne jest domino o większej ilości oczek)

Gra w domino jest świetna zarówno dla dzieci, jak i dorosłych.

Wszystkie klocki domina podzielone są na pół. Na każdej połówce znajduje się kombinacja oczek od 0 do 6.

Zasady:

Krok 1:

Zasady gry w domino są bardzo proste! Każdy z graczy otrzymuje po 7 klocków, których nie pokazuje pozostałym graczom.

Krok 2:

Gra w domino rozpoczyna się od wyłożenia dowolnego klocka na stół przez jedną z osób. Do niego pozostali gracze będą dokładać swoje klocki. Klocki dokładane są w taki sposób, aby stykające się pola miały dokładnie taką samą liczbę oczek. Jeśli gracz nie ma pasującego klocka, dobiera go z puli na stole. Dobiera je kolejka po kolejce tak długo aż nie znajdzie pasującego klocka.

Krok 3:

Gra w domino - punktacja i zakończenie:

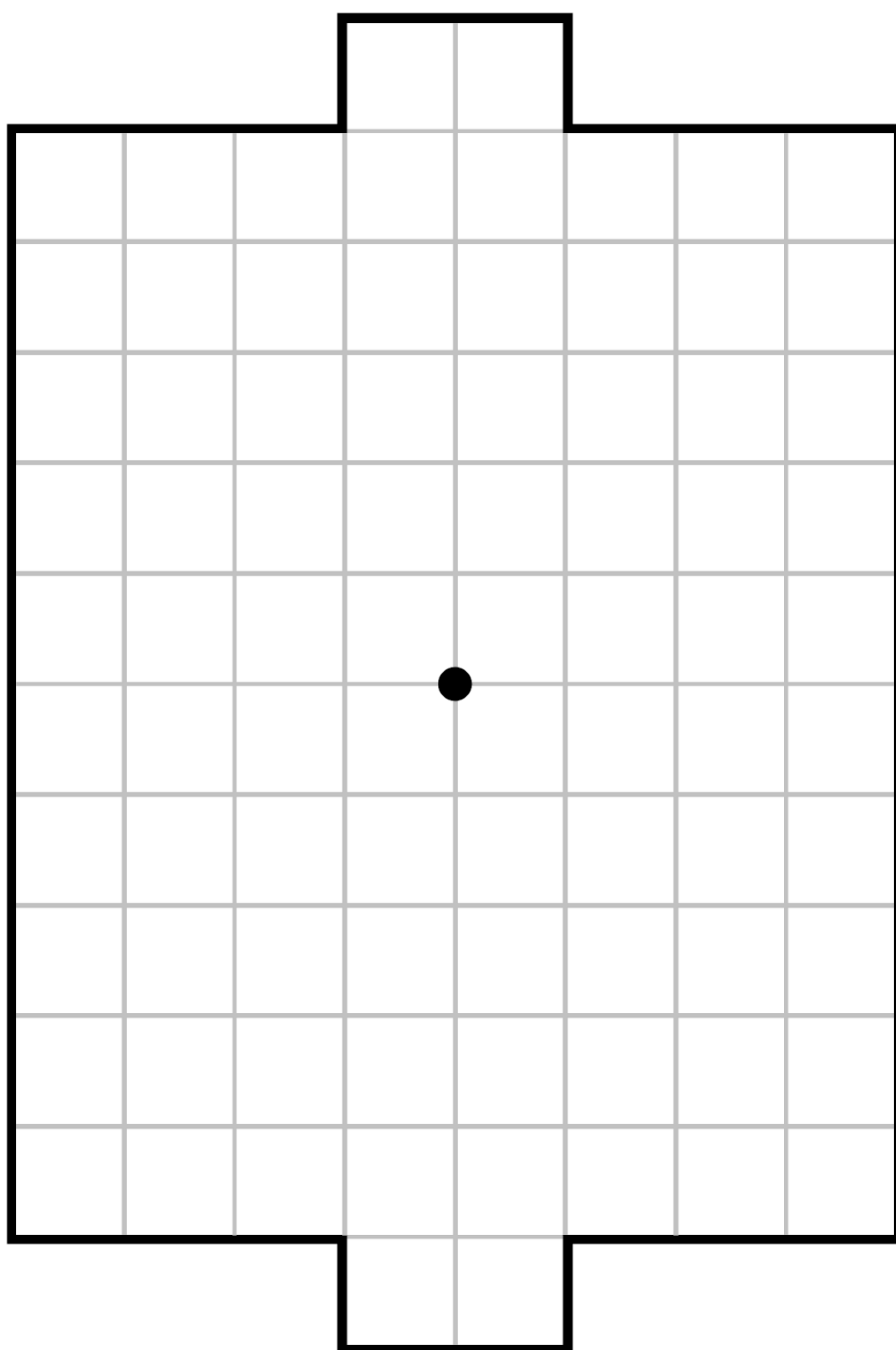
Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich klocków. Zwycięzca otrzymuje liczbę punktów równą liczbie oczek znajdujących się na nie wyłożonych przez graczy klockach. Gra może być kontynuowana w kolejnej turze, do momentu osiągnięcia założonej na początku liczby punktów.

Jeżeli w Twoim kąciku plastycznym marnują się drewniane patyczki to nadaj im nową postać - zrób DOMINO!



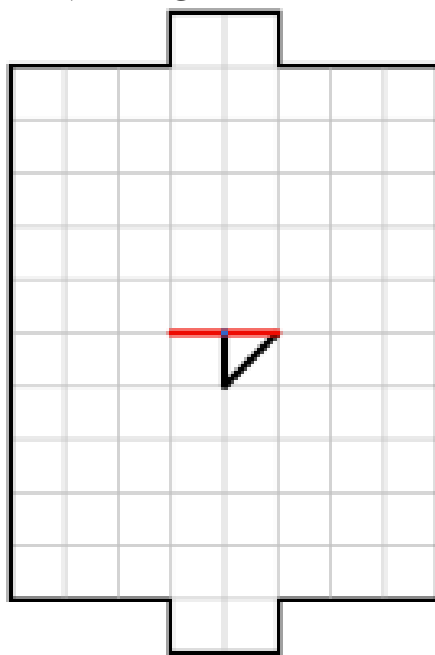
PIŁKARZYKI NA KARTCE

Na końcu coś dla fanów piłki nożnej - Piłkarzyki na kartce. Rozgrywka rozpoczyna się od narysowania specjalnego „boiska”. Można to robić na kartkach papierów z namalowanymi kratkami. Nie ma narzuconych wymiarów (większe wymiary boiska powodują dłuższy przebieg gry). Przy krótszych bokach dorysowywane są jeszcze dwie wypustki symbolizujące bramki, na schemacie wymiary bramki wynoszą 2x1 krutek.



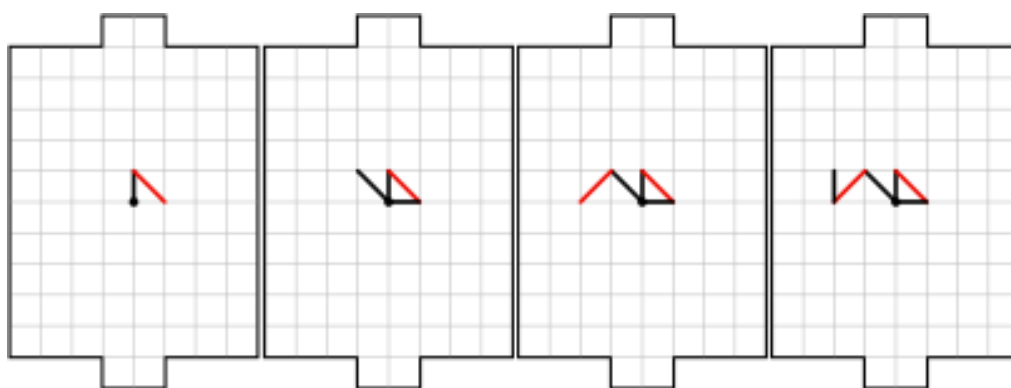
Gra rozgrywa się tylko na przecięciach linii. Rozpoczyna się ją, wykonując pierwszy ruch z centralnego miejsca planszy, natomiast każdy kolejny zaczyna się w miejscu, w którym skończył się poprzedni. Gracze wykonują ruchy naprzemiennie (różnymi kolorami!), rysując kolejno kreski prowadząc przy tym tzw. piłkę. Ruch piłki polega na narysowaniu kolejnej linii (długości krawędzi) bądź przekątnej jednej kratki (linie te łączą przecięcia krater).

Piłka nie może być prowadzona brzegiem planszy ani po odcinkach, na których była wcześniej prowadzona. Istnieje natomiast możliwość tzw. odbijania się od szkiców. Odbicie polega na przyznaniu graczowi dodatkowego ruchu. Jeśli gracz kończy ruch w punkcie/przecięciu, przez który przechodzi wcześniej narysowana linia (banda, słupek lub linia wcześniejszego ruchu), następuje odbicie. Ruch gracza kończy się dopiero wtedy kiedy „piłka dojdzie na puste pole gdzie nie ma już żadnego zarysu”. Na zdjęciu został przedstawiony przykład jednego odbicia.

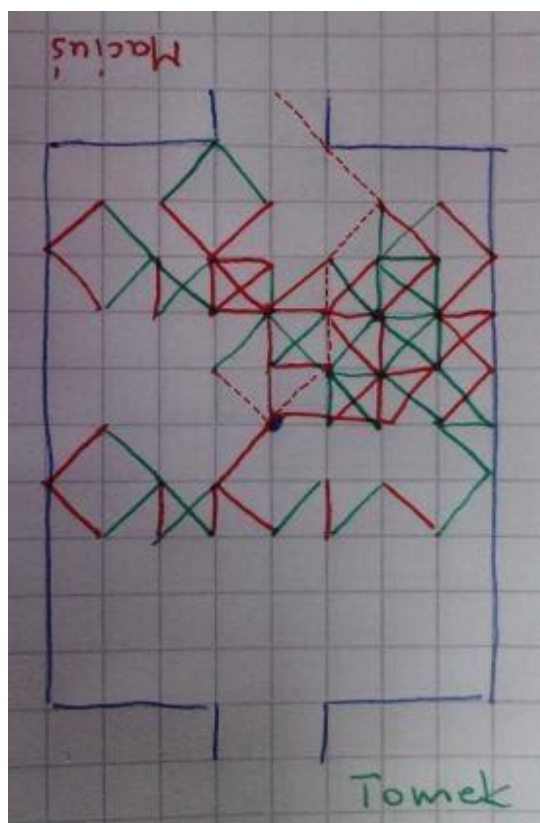


Zwycięzcą zostaje gracz, który umieści piłkę w bramce przeciwnika – czyli „strzeli bramkę przeciwnikowi”. Grę wygrywa się również, jeżeli przeciwnik umieści piłkę we własnej bramce (strzeli bramkę samobójczą).

W sytuacji kiedy gracz nie może wykonać ruchu i spowodował zablokowanie gry (może się to zdarzyć np. w narożniku boiska) gra kończy się w zależności od ustalenia remisem, bądź porażką gracza, który spowodował zablokowanie rozgrywki.



Gol:



TRZEBNE:

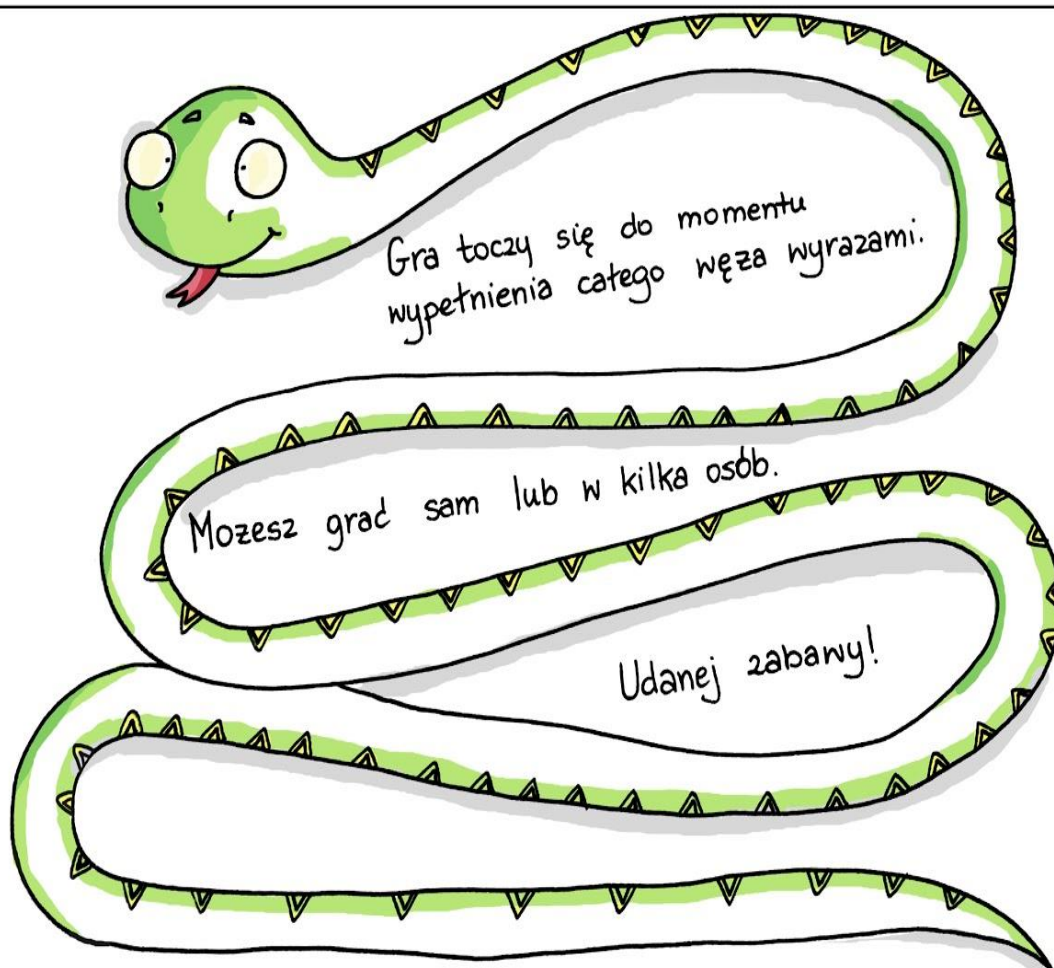


Wąż wyrazowy

Stwórz węża ze słów np. kotortatarbuzamekask...

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

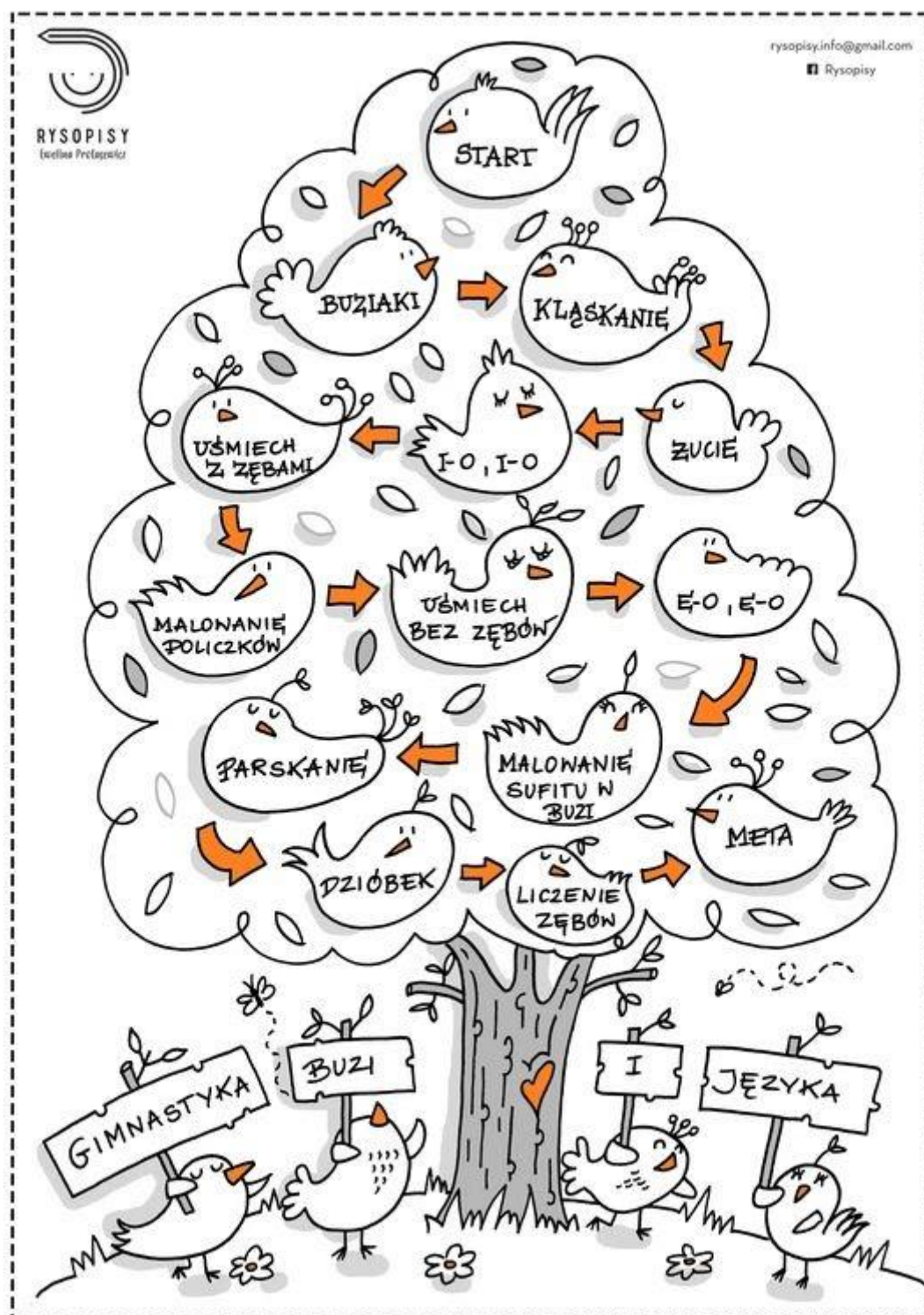
OSANANAS



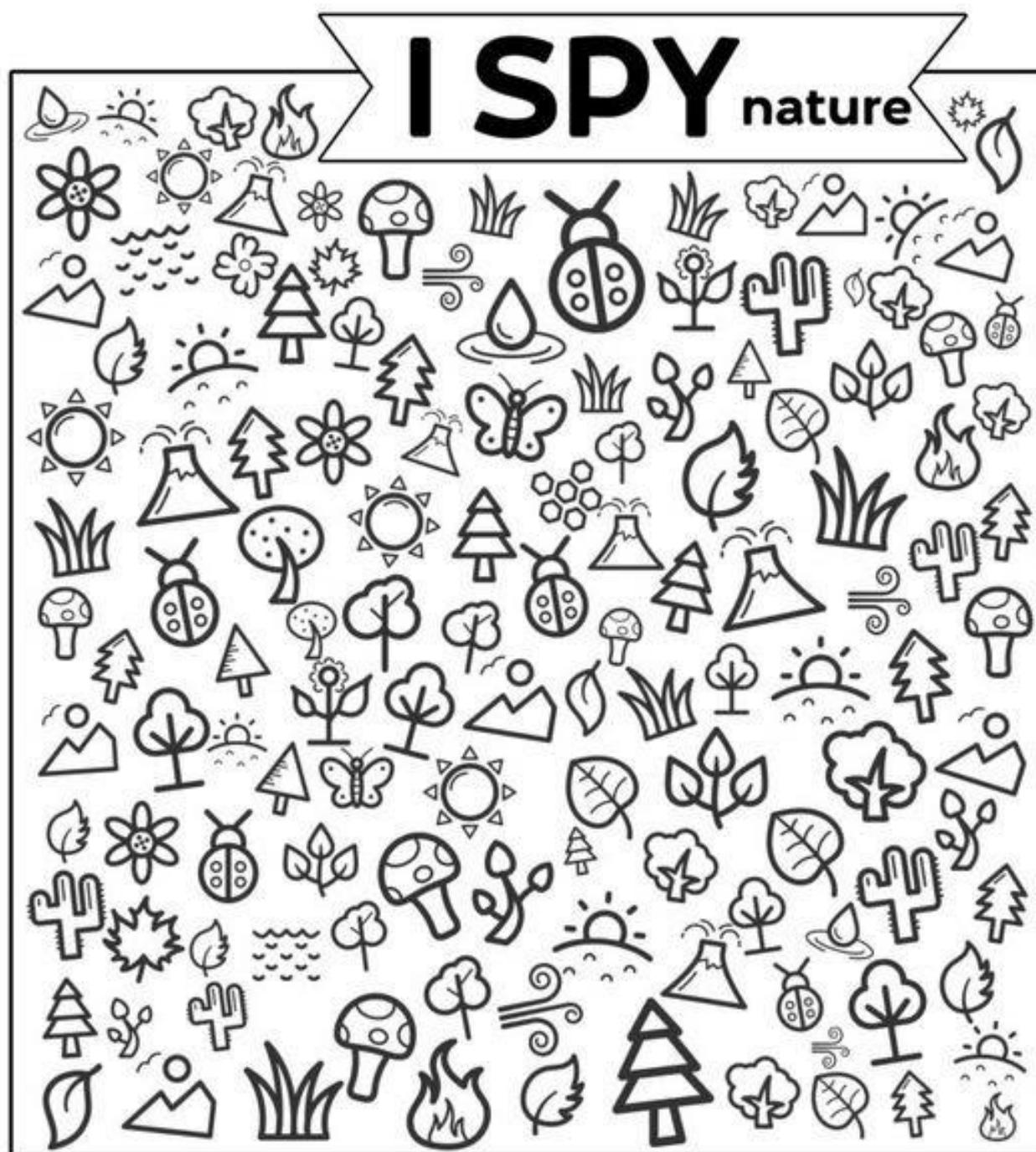
RYSOP

WIOSENNA GIMNASTYKA

BUZI I JĘZYKA



Odszukaj elementy i pokoloruj każdy na inny kolor.



- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2 | | 4 | | 4 | | 2 | | 4 | | 5 | | 7 | | 4 | | 6 | | 5 | |
| 1 | | 6 | | 7 | | 1 | | 3 | | 6 | | 7 | | 4 | | 7 | | 4 | |
| 3 | | 2 | | 4 | | 6 | | 2 | | 7 | | 3 | | 9 | | 6 | | 3 | |

WYKREŚLANKA

NAZWY ZAWODÓW

R	M	D	B	Z	M	T	S	U	Y	W	P	I
P	K	E	W	F	M	E	C	H	A	N	I	K
J	B	N	C	A	G	S	I	Y	R	O	C	Y
K	I	E	R	O	W	C	A	H	L	K	W	T
B	E	O	Y	E	C	S	M	E	U	T	B	S
J	B	C	A	M	R	G	D	K	Y	K	E	K
P	A	B	N	U	G	Y	R	P	Z	H	C	O
U	R	W	W	R	K	J	F	W	R	M	U	L
W	C	E	N	A	U	C	Z	Y	C	I	E	L
A	H	H	C	R	Z	A	Y	T	O	N	J	F
G	I	D	J	Z	N	W	Y	G	J	I	B	N
L	T	W	P	O	B	G	K	L	W	A	W	E
P	E	R	P	U	B	Z	C	D	F	R	M	T
I	K	Y	O	Y	R	P	M	B	Y	Z	P	S
E	T	P	R	A	W	N	I	K	J	E	F	T
K	H	C	N	U	B	D	A	G	F	K	E	T
A	T	F	G	B	C	P	L	E	K	A	R	Z
R	E	Y	B	Z	K	J	P	R	D	F	V	B
Z	T	K	S	T	R	A	Ż	A	K	C	L	Z

Znajdź 10 zawodów ukrytych w poziomie i pionie: piekarz, mechanik, lekarz, murarz, kierowca, strażak, nauczyciel, prawnik, kominiarz, architekt. Udanej zabawy!

LABIRYNTY Z KLOCKÓW LEGO

- na 4 sposoby

Lubicie układać konstrukcje z klocków Lego? Połączcie to, co bardzo lubicie - czyli klocki LEGO z budowaniem labiryntów! W końcu szukanie rozwiązań jest nie lada gratką dla młodych ludzi!

Do wykonania labiryntu, potrzebne nam będą klocki Lego - większe platformy do podstawy, a dłuższe elementy do budowy ścian. Zaczynamy od obramowania, pamiętając oczywiście o wejściu i wyjściu z labiryntu, a następnie budujemy korytarze wg własnych pomysłów.



A oto 4 odpowiedzi zupełnie różnych sposobów na wydostanie się z labiryntu! Gotowi?

1 SPOSÓB

Gwiazdą wieczoru będzie dziś mała kuleczka. Jej zadaniem będzie pokonać labirynt i trafić do wyjścia. A do pomocy wykorzystamy zwykłą słomkę do napojów. Zadaniem dziecka będzie tak przez nią dmuchać, by kuleczka poruszając się po korytarzach, dotarła do wyjścia. W efekcie mamy dobre ćwiczenie oddechowe i przy tym świetną zabawę! Ale na tym nie kończy się zabawa, bo przecież labirynt można zbudować jeszcze kolejny raz. Za każdym razem inaczej montując ścianki!



2 SPOSÓB

Nie odpuszczamy naszej kuleczce! Tym razem słomkę zastąpimy własnymi rękami. Ale nie będziemy popychać kulki! Co to, to nie!

Nie może być zbyt łatwo! Tym razem musimy poruszać labiryntem w taki sposób, aby kuleczka trafiała w odpowiednie korytarze. Wbrew pozorom nie jest to łatwe zadanie, ale korzystne, bo w ten sposób ćwiczymy koncentrację ruchową!



3 SPOSÓB

Czas na drobny eksperyment! Małą szklaną czy plastikową kuleczkę zastąpimy jej metalową koleżanką. W pakiecie przyda się również porządny magnes! Ja swój zestaw zapożyczyłam z gry [Magiczny Labirynt](#), ale myślę, że z pewnością znajdziecie podobne elementy w domu! Zasada zabawy jest prosta: kuleczkę ustawiamy przy wejściu, a magnes pod labiryntem. Poruszamy tylko magnesem i staramy się doprowadzić kulkę aż do mety. Możemy pobawić się w iluzjonistów, ukryć rękę pod labiryntem i pokazać, jak kuleczka samodzielnie porusza się po korytarzach z klocków Lego!



4 SPOSÓB

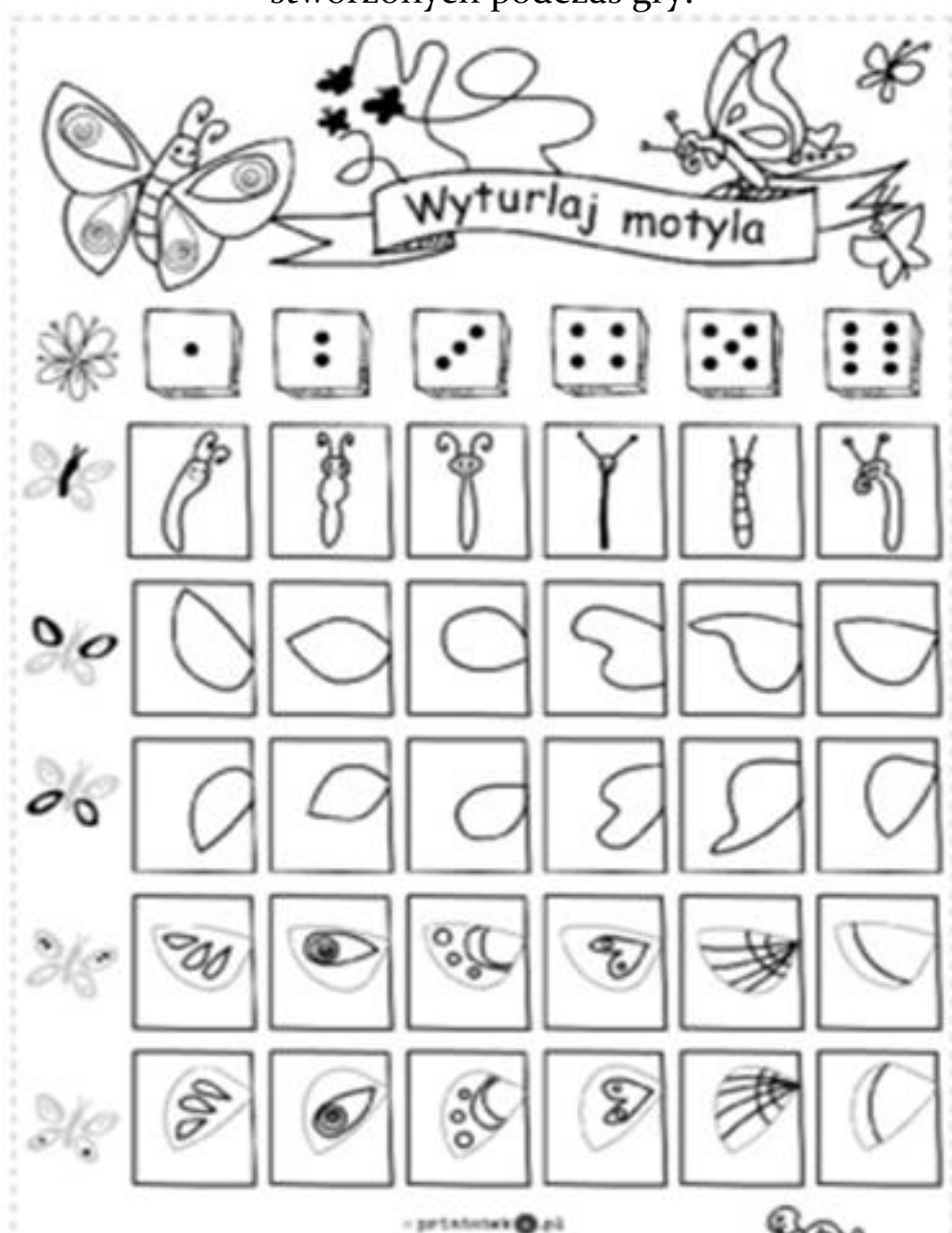
Labirynt możemy również pokonać jadąc samochodem. I o ile jazda po prostej drodze okazuje się banalna, tak wchodzenie w zakręty już nie. Dlatego postarajcie się o przerobienie labiryntu w taki sposób, aby mogły go pokonać małe samochodziki. Szare komórki pracowały na najwyższych obrotach, by opracować idealną strategię, aż w końcu udało się! Auto dojechało do celu!



A Wam, za którym razem uda się dotrzeć do celu? Powodzenia!!!

WYTURLAJ MOTYLA

Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza, kostka oraz czysta kartka dla każdego z Graczy. Gracze kolejno rzucają kostką i rysują części ilustracji znajdujące się w kolumnie pod wylosowaną liczbą oczek. W grze każdy jest zwycięzcą, a gra kończy się po 5 kolejkach rzutów, kiedy każdy z Graczy ma kompletny rysunek motyla. Gotowy rysunek można dodatkowo pokolorować. Na koniec proponujemy urządzić wystawę z prac stworzonych podczas gry.



Gra “5 SEKUND”

www.youtube.com/watch?v=3yyYX6jI-b4



v

Gra planszowa “5 Sekund” zmusza do szybkiego myślenia i jeszcze szybszego mówienia.

Czy zdążysz wykonać zadanie w 3 sekundy? Nie zawsze będzie łatwo, bo czas nieubłaganie płynie w specjalnym czasomierzu.

Ta gra urozmaici każde spotkanie i pozwoli zabić nudę, za każdym razem dostarczając masę śmiechu i zabawy. Sprawdź, na czym dokładnie polega, po czym zagraj. Miłej zabawy!

EKO - INSTRUMENTU



<https://ekodziecko.com/zabawkowa-gitara>

PRZYGODA Z DOMOWĄ CIASTOLINĄ

Olej, mąka, woda i barwnik jadalny, sól (ok 1/3 szklanki) – wszystko mieszamy, rozrabiamy i gotowe. Można dodać też cynamon, tymianek– aby ciastolina miała też zapach, albo brokat i powiedzieć, że to „wrózkowa ciastolina” – najlepiej przechowywać w lodówce, czas trwałości ok. 3 dni. Jest to forma kreatywnej zabawy dla dzieci. Udanego tworzenia cudownych kształtów.

TĘCZA NA TALERZU

Do talerzyka na zupeł nalać mleka, na to kilka kropel obok siebie barwnika jadalnego w płynie, a na to przyłożyć patyczek do uszu, który został namoczony w płynie do mycia naczyń. Obserwować co się wydarzy, rozmawiać o kolorach.



MÓWIENIE WSPAK

Czy ktoś nazywa się Rtoip? Keram? Alot? Aisab? Aisog?
Wywołujemy kolejne osoby z grupy.
Czy wiecie co to jest szym? Co to jest szok? musz? katp?
W jakim eicśeim mieszkasz? Na jakiej ycilu?
Zgadnij co Maciek otrzymał na urodziny? Ękłip? Ęrg?

ZAWSZE W TRÓJKĘ

Do tej zabawy najlepiej jest przygotować alfabet zapisany na tablicy lub pojedyncze litery w kolejności alfabetycznej wywieszone w widocznym dla uczestników miejscu.
Jedno dziecko losuje obrazek i wypowiada jego nazwę.
Kolejne dziecko w kręgu powtarza jego nazwę zmieniając pierwszą literę na kolejną literę alfabetu. Trzeci uczeń zmienia ją na następną. Potem losuje obrazek inne dziecko, i dalej toczy się zabawa. Za każdym razem uczeń stara się zmienić pierwszą literę na kolejną w alfabecie i taką czynność wykonuje się dwa razy, w sumie z pierwszym wyrazem trzy razy,
np. kiedy dziecko wylosuje obrazek „port” to zmiany będą wyglądały następująco: „rort”, „sort”,
bo po „p” kolejna litera to „r” (rort), a następna to „s” (sort).

Inne przykłady:

„atlas” – „btlas”, „ctlas”
„bułka” – „cułka”, „dułka”
„cegła” – „degła”, „eegła”
„deszcz” – „eeszcz”, „feszcz”
„flaga” – „glaga”, „hlaga” itd.

ZGODNIE Z ABECADŁEM

W widocznym dla uczestników zabawy miejscu wisi na ścianie alfabet. Teraz zgodnie z abecadłem uczniowie siedzący w kręgu podają nazwy na kolejne litery alfabetu. Gdy ktoś nie wie, co powiedzieć może tracić kolejkę (punkt) lub dawać fant. Przykładowo uczniowie podają nazwy zwierząt na kolejne litery alfabetu, np. aligator, baran, czajka, dudek, emu, flaming, goryl, hiena, indyk, jeleń, kogut, lemur, łasica, mysz, nosorożec, owca, papuga, rak, słoń, tchórz, uchatka, waran, zebra.

W analogiczny sposób uczniowie mogą wymyślać np. imiona, kwiaty, kraje, miasta, rośliny, rzeki, zawody, itp.

LEKTOR

Wybierz fragment z gazety lub książki i określ każdemu z uczestników inną rolę. Uczestnicy będą odczytywać różne fragmenty z uwzględnieniem odmienności narzuconych ról. Będzie to więc czytanie w sposób jaki: ksiądz prawi kazanie; czyta się bajkę małemu dziecku; profesor tłumaczy skomplikowany wykład; małe dziecko opowiada to swojemu misiowi; obcokrajowiec próbuje mówić to po polsku.

SPOŁECZNOŚCI

Zabawa polega na tym, aby na jedno z pytań odpowiedzieć w imieniu danej społeczności, prawdziwej lub wymyślonej, np. krasnoludków. W tym celu losuje się pytania oraz społeczności, grupy lub poszczególne osoby mają przygotować krótkie wystąpienie i zaprezentować je na forum.

Przykładowe pytania:

- a) Jakie są ulubione bajki dzieci?
- b) Jak się podróżuje?
- c) Jak się ubierają dziewczęta?
- d) Jak wygląda szkoła?
- e) Jak wygląda sklep?
- f) Jak karze się winnych?
- g) Jak nagradza się bohaterów?
- h) Jak się przystraja pannę młodą?
- i) Jak się organizuje zabawy?

Przykładowe społeczności:

- a) krasnoludki
- b) ufoludki
- c) leśne ludki

ŁOWIENIE RYBEK

czyli nawlekanie małych makaroników za pomocą słomki.
Do zabawy potrzebujemy makaron "rurki" i słomki z możliwością wyginania. Wprowadzamy dzieci do zabawy tłumacząc, że wygięte słomki to nasze wędkę, a makaroniki to rybki. Jeśli mamy więcej czasu na przygotowanie zabawy, możemy wspólnie z dziećmi pomalować makaroniki niczym kolorowa ławica morskich rybek. Następnie pokazujemy jak chwycić wędkę (chwyt prawidłowy do trzymania kredki). Trochę ćwiczeń i możemy urządzać zawody w łapaniu rybek.



LABIRYNT STOŁOWY

w wersji dmuchanej, to doskonała zabawa logopedyczna
i ćwiczenia buzi oraz języka.

Wystarczy zrobić z plasteliny lub innej masy plastycznej
(np.: masa solna, glina, ciastolina) wałeczki i odpowiednio
je poukładać. Ewentualnie możemy dodać mostki, tunel lub inne
przeszkody, a potem już czas na zabawę.

Kulkę zgniecioną z foli aluminiowej
lub jakiś koralik przedmuchujemy słomką przez cały labirynt.



TELEGRAM

Wymyślamy długi wyraz, np. demokracja. Każdy uczestnik zapisuje go na kartce. Teraz mamy trzy minuty na napisanie telegramu złożonego ze słów zaczynających się na kolejne litery wymyślonego wyrazu. Telegram może zawierać imię, nazwisko i adres. W naszym przykładzie: „Daniel Edward Mokry, Olkusz. Kiedy rozwieziesz ancymonki, czekają je apanaże”. Po trzech minutach odczytujemy na głos telegramy. Kto napisał najśmieszniejszy, najzgrabniejszy, najciekawszy?

GŁOWA PEŁNA CZASOWNIKÓW

Do zabawy będą potrzebne: kartki papieru, długopisy lub pisaki
Reguły gry: zabawa polega na tym, aby wymienić jak najwięcej czynności kojarzących się z danym zawodem.

Po kolei każda z osób biorących udział w zabawie wymienia jeden, wybrany przez siebie zawód, np. nauczyciel. Zadaniem wszystkich uczestników jest wypisanie na kartkach czynności związanych z tym zawodem (w tym przypadku nauczycielem). Można wcześniej ustalić czas, jaki jest dany na burzę mózgów. Za każdą poprawnie zapisaną czynność jest punkt. Osoba mająca najwięcej punktów wygrywa! Co robi więc nauczyciel? Sprawdza obecność, robi sprawdziany, uczy, wstawia oceny do dziennika, itp.

STORY CUBES- KOŚCI OPOWIEŚCI

Story Cubes to małe poręczne pudełko świetnie się sprawdza nawet poza domem. Zajmuje mało miejsca i można zagrać nawet w poczekalni u lekarza, czy na wakacjach.

Rzuć wszystkimi dziewięcioma kostkami. Rozpocznij swoje opowiadanie od “Dawno, dawno temu” lub jeśli wolisz “Pewnego razu”. Następnie opowiedz historię w oparciu o dziewięć obrazów, które wypadły na kostkach. Zaczynij od dowolnego z nich, najlepiej od tego, który jako pierwszy przykuł Twoją uwagę.

Ta gra świetnie rozwija dziecięcą wyobraźnię i umiejętności narracyjne.

Im więcej będziesz grał w Story Cubes, tym z większą łatwością będzie ci przychodziło budowanie fascynujących, coraz bardziej rozbudowanych historii.



ŁAŃCUSZEK ZE SŁÓW

W tej zabawie może brać udział nieograniczona liczba uczestników. Wszyscy mają kartki i przybory do pisania.

Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik.

Wszyscy starają się w określonym czasie – np. trzech minut – ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się na tę samą literę, na którą kończy się poprzedni.

Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch.

Przykład dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakiet – atom – materac – cegła...

Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawę, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości.

Łańcuchy można także układać bez zapisywania. Pierwszy uczestnik mówi głośno wymyślane przez siebie słowo, a następni, jeden po drugim, podają rzeczowniki rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego.

Wyrazy nie mogą się powtarzać.

Odpada z gry ten, kto nie potrafi szybko podać właściwego rzeczownika. Kto dotrwa do końca, nie popełniając żadnego błędu, wygrywa.

<https://zabawnik.org/inteligencja-i-zabawy-slowem>

KOSTKA Z HISTORIĄ

Stwórz kostki, dzięki którym stworzysz ciekawą i pełną śmiechu historię !

Wystarczy, że znajdziesz w domu puste opakowanie np. po kremie do twarzy lub herbacie i okleisz go białą kartką, a następnie na ścianach kartoniku narysujesz ołówkiem różne elementy. Rysując ołówkiem, będziesz mógł wymazywać rysunek gumką i namalować coś nowego.

Ścian jest 6, więc możesz wymyślić 6 różnych elementów, np. 2 owoce, które lubisz jeść, 2 zabawki, którymi lubisz się bawić i 2 rzeczy, które znajdują się w Twoim domu.

Stwórz około 5 kostek i wyrzuć na raz wszystkie na dywan lub stół. To, co wypadnie na wierzchu kostek, jest elementem, z którym musisz stworzyć historię. Kolejność wyrzuconych elementów jest dowolna – liczy się Twoja inwencja twórcza!

Dobrej zabawy :)



BINGO - BYSTRE OCZKO plansza 1

adamigo

BINGO - BYSTRE OCZKO plansza 3

adamigo

BINGO - BYSTRE OCZKO plansza 2

adamigo

BINGO - BYSTRE OCZKO plansza 4

adamigo



INSTRUKCJA GIER

GRA I: BYSTRE OCZKO[®] - dla 2-8 graczy

Na stole należy rozłożyć cztery plansze stroną z czerwonym ćwierćkołem, w taki sposób, aby powstała duża plansza, na środku której będzie widniało czerwone koło. Do gry może wziąć od dwóch do ośmiu graczy. Zalecamy, aby grę prowadziła osoba dorosła, która nadzorowałaby przebieg gry, gdyż ze względu na emocje, jakie wywołuje gra potrzebny jest głos rozjemcy i arbitra. Wszystkie plakietki należy włożyć do pudełka. Osoba prowadząca losuje po jednym tafelku i umieszcza w środku koła obrazkiem do góry. Gracze szukają na planszy takiego samego obrazka, i to dziecko, które odnajdzie obrazek, podnosi rękę do góry i mówi głośno: **MAM**. Osoba prowadząca prosi o wskazanie obrazka na planszy. Jeżeli obrazki są identyczne, przekazuje plakietkę dziecku, które pierwsze odnalazło obrazek.

Ten z graczy, który zgromadzi najwięcej tafelków otrzymuje tytuł **BYSTREGO OCZKA**.

GRA II: SKOJARZENIA - dla 1 dziecka lub grupy graczy

Grę prowadzi się w taki sam sposób jak grę **BYSTRE OCZKO**, z tym wyjątkiem, że osoba prowadząca grę, losując tafelki, opisuje znajdujący się na nim przedmiot. Po czym kładzie tafelki rysunkiem do dołu na czerwonym kole. To z dzieci, które na podstawie opisu odnajdzie przedmiot na planszy, podnosi rękę i komunikuje: **MAM**. Prowadzący udziela mu głosu, dziecko wskazuje przedmiot, prowadzący odwraca plakietkę. Jeżeli obrazek i plakietka są identyczne, plakietka przypada dziecku! Jeżeli nie – ze swojego stosiku plakietek już zdobytych, dziecko oddaje jedną do pudełka. Gra toczy się do chwili, aż w pudełku zabraknie tafelków. Gracze, po policzeniu swoich tafelków, wyłaniają zwycięzcę gry.

GRA III: BINGO OBRAZKOWE - dla 2, 3, 4 graczy

W grze może brać udział dwoje, troje lub czworo graczy. Jeżeli w grze uczestniczy dwoje graczy, każdy z nich rozkłada przed sobą dwie plansze z napisem **BINGO**. Jeżeli w grze uczestniczy trójka lub czwórka graczy, każdy otrzymuje po jednej planszy i umieszcza przed sobą. Jeden z graczy losuje z pudełka tafelki i umieszcza na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli wylosowany obrazek. To z dzieci, które odnajdzie na swojej planszy obrazek, zabiera tafelki i przykrywa nim rysunek na swojej planszy. Wygrywa to z dzieci, które pierwsze ułoży w dowolnym kierunku cztery plakietki pod rząd: poziomo, pionowo lub na skos.

GRA IV: BINGO - SKOJARZENIA - dla 2, 3, 4 graczy

W grze oprócz dwojga, trojga lub czworga dzieci uczestniczyć powinna osoba dorosła lub starsze dziecko. Gra przebiega w identyczny sposób, jak gra **BINGO OBRAZKOWE**, z tym wyjątkiem, że po wylosowaniu tafelka prowadzący grę opisuje obrazek. Ten z graczy, który odnajdzie obrazek odpowiadający temu opisowi odwraca tafelki obrazkiem do góry. Jeżeli tafelki odpowiada obrazkowi na planszy gracza, tafelki przypada graczowi. Jeżeli okaże się, że zawodnik mylnie skojarzył obrazek, musi oddać prowadzącemu jeden z tafelków ze swojej planszy. Ten z graczy, któremu pierwszemu uda się ułożyć cztery tafelki w jednym rzędzie obok siebie lub po ukosie, jest zwycięzcą.

GRA V: BINGO - OCZKO! - dla 2, 3, 4 graczy

W grze bierze udział dwoje, troje lub czworo dzieci! Gra przebiega w sposób jak w grze **BINGO OBRAZKOWE** z tym, że zwycięzca zostaje ten z graczy, który pierwszy zgromadzi na swojej planszy 21 plakietek, czyli oczko!

GRA VI: ZGADULA! - dla 1 dziecka lub grupy graczy

W grze może brać udział grupa dzieci (np. klasa szkolna) i osoba dorosła, która losując tafelki opisuje przedmiot lub osobę na nim narysowaną, w taki sposób, aby dzieci mogły się zorientować co przedstawia obrazek. Losując np. obrazek z papugą mówi: jest to bardzo kolorowy ptak, podobno czasami potrafi mówić. Jeżeli na podstawie tego opisu dziecko będzie znało odpowiedź, musi najpierw podnieść rękę i powiedzieć: **WIEM**. Osoba prowadząca udziela głosu graczowi i gdy ten odpowie „**PAPUGA**” prowadzący grę podaje mu tafelki. Jeżeli żadne z dzieci nie potrafi udzielić prawidłowej odpowiedzi, prowadzący opisuje dalej: żyje w ciepłych krajach, ma zakrzywiony dziób i wydaje chrapliwy skrzek itd. W ten sposób postępuje do chwili, aż wszystkie tafelki trafią w ręce dzieci.

Zwycięcą dziecko, które będzie miało najwięcej tafelków. Gra ta jest świetną zabawą w klasie szkolnej lub przedszkolu, gdyż może w niej uczestniczyć więcej dzieci, a osobą prowadzącą będzie nauczyciel.

GRA VII: SOKOLE OKO[®] - dla 3-4 graczy

W grze może wziąć udział troje lub czworo dzieci oraz osoba prowadząca. Jeżeli w grze bierze udział troje dzieci, każdy uczestnik gry losuje jedną z plansz z czerwonym ćwierćkołem i kładzie przed sobą na

REKLAMA GRY PLANSZOWEJ MILIONERZY

<https://www.youtube.com/watch?v=5x1CtnyVyDc>



WYŚCIG AUT

Rozłóż na podłodze duży karton. Namaluj na nim flamastrem trasy, na początku postaw dwa resoraki i na hasło „start”, rozpocznij wyścig z rodzicem, rodzeństwem.



MASAŻYKI - ZABAWA RELAKSACYJNA

Zaproś do zabawy rodzeństwo, rodziców,
rysuj palcem na plecach siostry/brata dowolny obrazek.

Ich zadaniem jest zgadnąć co narysowałeś.

Możesz zacząć od prostych rysunków np; serce, kwiat, słońce.

Po jakimś czasie zamieńcie się rolami.

Możecie liczyć sobie punkty i wymieniać
na nagrody oczywiście u mamy :)

Może to być zabawa „Pisze pani na maszynie A, B, C...”

PAŃSTWA MIASTA



PAŃSTWA-MIASTA

ZASADY

1. Gracz w pamięci wymienia po kolei litery alfabetu - następny gracz mówi STOP.
2. Na literę która wypadła zapisujecie w tabeli po jednym słowie do każdej kategorii.
3. Kto pierwszy skończy (wszystkie kategorie) odlicza od 10 do 1. Koniec rundy.
4. Gracze odczytują zapisane słowa i podliczają punkty.

PUNKTY

- 15 pkt. - tylko 1 gracz ma dobrą odpowiedź
- 10 pkt. - każdy gracz ma inną odpowiedź
- 5 pkt. - gracze mają takie same odpowiedzi
- 0 pkt. - brak odpowiedzi lub odpowiedź błędna

[illegible]

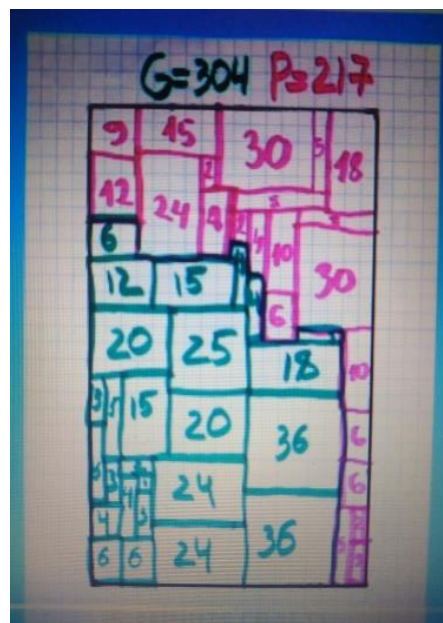
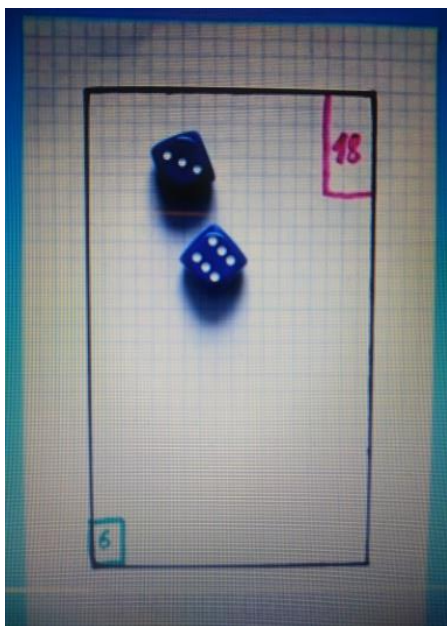
PROSTOKĄTY

Czego potrzebujecie?

- kartka w kratkę
- 2 kostki do gry
- 2 flamastry w różnych kolorach

Przebieg gry:

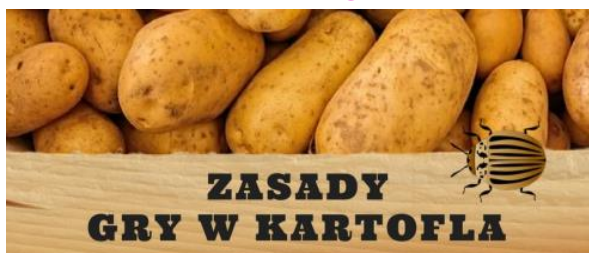
Gracze kolejno rzucają kostkami i na kartce – po swojej stronie – rysują prostokąty zgodne z liczbą wyrzuconych oczek. Wewnątrz prostokąta zapisują wielkość pola np. po wyrzuceniu oczek 3 i 6 powstały prostokąt ma 18 pól.



Gra kończy się, gdy prostokątami zostanie wypełnione całe pole. Wygrywa osoba z wyższym wynikiem.

GRA W KARTOFLA

Zasady gry



Gra przebiega w parze. Pierwsza osoba rysuje kółko wokół jedynki i dowolnie poprowadzoną linią łączy ją z dwójką, zakreślając kółko wokół niej. Druga osoba łączy z kolei dwójkę z trójką. Na przemian zawodnicy zakreślają kółkami – czyli naszymi umownymi kartoflami poszczególne liczby prowadząc do nich linie. Cała trudność tej gry polega na tym, że linie nie mogą ze sobą stykać ani przecinać. Oczywiście zawodnicy utrudniają sobie nawzajem zadanie.

Możemy grać do pierwszego przecięcia się linii, albo potraktować każde takie wykroczenie jako zasługujące na punkt karny.



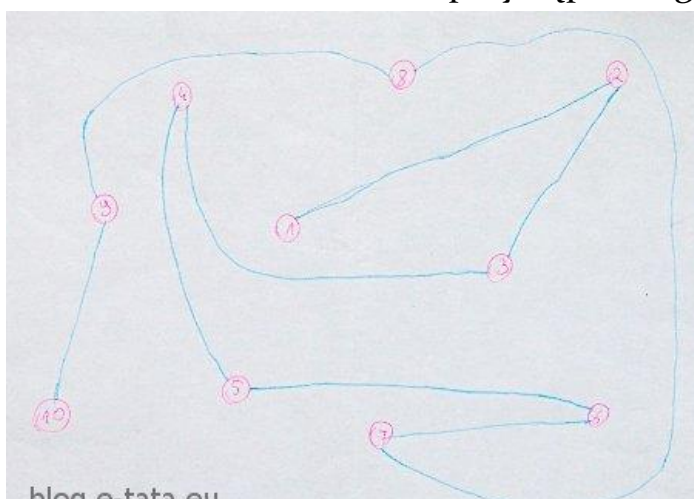
Gotowa karta do wydruku



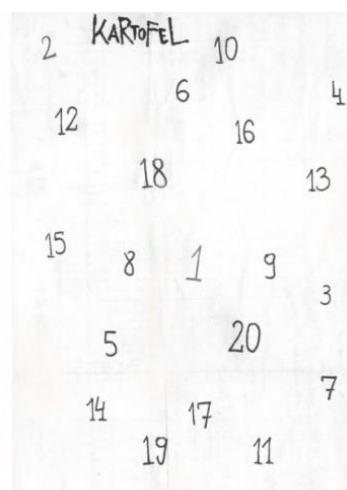
18 7 14 5
12 3 1 10
20 17 13 8
4 9 15
16 2 19
6 11



Oczywiście najprościej jest samemu, napisać liczby na kartce i przystąpić do gry 😊



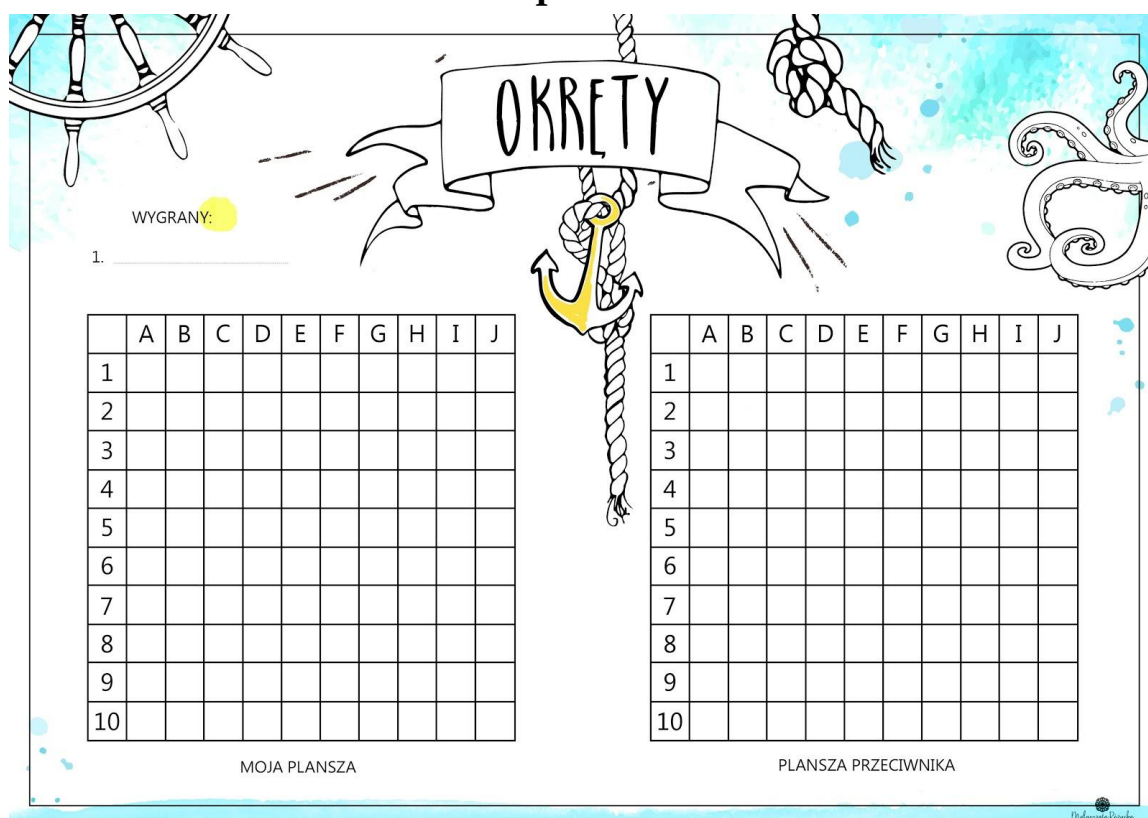
blog e-tata.eu



STATKI/ OKRETY

Czego potrzebujecie?

- 2 kartki w kratkę
- 2 długopisy
- partnera



Jeżeli reguły gry nie są Wam znane, albo chcecie sobie je przypomnieć zapraszamy na stronę:

<https://www.youtube.com/watch?v=zVPuEc6SDL4>

BULIK

Do gry potrzebne są:

- górna część pudełka po butach
 - zielony i biały karton
 - 2 gumki recepturki
 - nożyczki
 - klej
- nakrętki lub pompony



Opis: Zielony karton przytnij tak, aby pasował do pudełka. Możesz dorysować elementy boiska białą farbą czy kredką. Z białego kartonu wytnij pasek o szerokości równej wysokości pudełka, ale od niego dłuższy. Na środku wytnij dziurę odrobinę większą od nakrętki.



Przyklej pasek na środku pudełka tak jak widzisz to na zdjęciach. W bokach pudełka zrób nożyczkami dziurki i przełóż przez nie końce rozciętych gumek recepturek. Aby się nie wysuwały, polecam Ci zawiązać je na przykład na guzikach.



Boisko gotowe! Poznaj teraz zasady gry!

ZASADY GRY:

Każdy z graczy otrzymuje tyle samo nakrętek. Jego zadanie polega na strzelaniu gumką w nakrętkę tak, aby przez dziurę wpadła na pole przeciwnika. Wygrywa ten, na którego polu jest mniej nakrętek lub pomponów, nieistotne czy swoich czy też przeciwnika.

<https://www.mamawdomu.pl/2017/02/pilkarzyki.html>

AKTYWNY TOR PRZESZKÓD

UWAGA! Przed rozpoczęciem gry należy wykonać krótką rozgrzewkę składającą się m.in. z : bieg w miejscu, krążenia i wymachy ramion, Skip A, Skip C, skłony tułowia, krążenia bioder i tułowia, pajacyki.

Do zabawy potrzebujesz:

- kostki do gry
- pionków (można np. użyć: monet, zakrętek,, ziarenka fasoli, lakieru do paznokci)
- wydrukowania planszy (można też przerysować :)
- minimum 2 osoby do gry (zachęcam wszystkich domowników!)

Zasady gry:

- ustalamy kolejkę rzutów kostką
- dowolna ilość graczy (minimum 2 osoby)
- poruszamy się zgodnie ze strzałkami wraz z wyrzuconą liczbą oczek na kostce
- przy nieudanej próbie wykonania zadania cofamy się o 3 pola
- DOBRZE SIĘ BAWIMY!

Plansza:



MAŁY ARCHITEKT

Wydrukuj kilka obrazków budowli z np. Pałacem Kultury, Wieżą Eiffła itp., rozłóż makaron spaghetti (surowy), pianki takie do jedzenia albo plastelinę i spróbuj zbudować te konstrukcje (łączyć kawałki makaronu z piankami lub plasteliną).



GRA KWIATEK



Do gry potrzebne ci będzie :

- 2 kostki do gry,
 - szkice kwiatków bez płatków,
 - makaron rurki lub jeżeli nie masz
wytnij z kolorowego papieru cienkie paseczki,
- drugi gracz (mam, tata, rodzeństwo, babcia lub dziadek ...)

1. Na początku, należy ustalić ile płatków będą miały kwiatki. Pamiętaj, że grasz dwoma kostkami, więc lepiej, by liczba płatków była większa, niż 15.
2. Każdy z graczy, musi mieć swój szkic kwiatka.

3. Zaczyna pierwszy gracz, wyrzucając dwie kostki. Liczba oczek wyrzuconych na kostkach - to liczba płatków na twoim kwiatku.



4. Po przeliczeniu oczek, układasz tyle samo płatków na swoim kwiatku.
5. Przekazujesz kostki kolejnemu uczestnikowi, który robi to samo co ty. Wyrzuca kostki, liczy oczka i układa płatki na swoim kwiatku.



6. Wygrywa ta osoba, która pierwsza ułoży wszystkie płatki na swoim kwiatku.



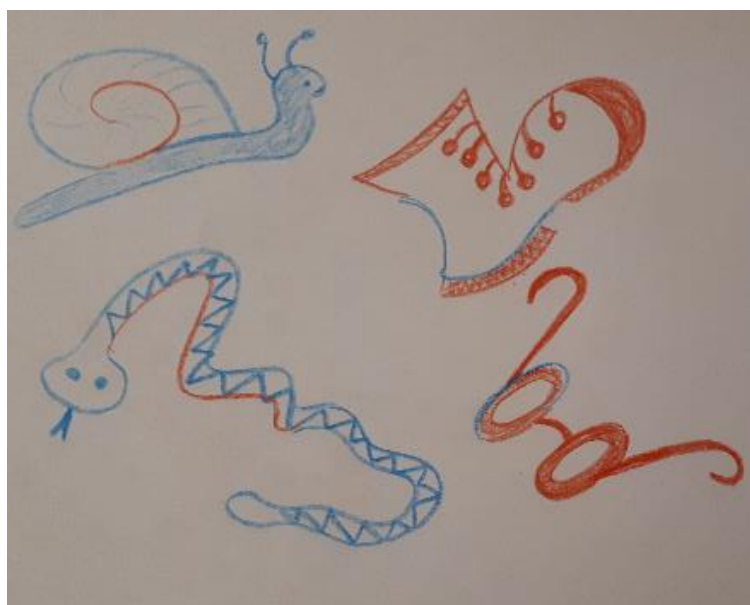
WSZYSTKO CO MA NOGI NA LITERĘ...

REGUŁY GRY:

podobne zasady jak w zabawie „Państwa, miasta” losujemy literę,
na którą mamy wypisać wszystko co ma nogi,
np. S – stół, stolik, Sławek, Sandra, szafa, stonoga itd.
Wyrazy, które się powtórzyły u graczy zostają skreślane
nie wliczają się do punktacji.
Można wprowadzić ograniczenia czasowe albo ilości wyrazów.

OD BAZGROŁA DO ARCYDZIEŁA ☺

To prosta zabawa z rysowaniem, która pobudzi Waszą
kreatywność. Do zabawy potrzebujesz partnera, kartki oraz
dwóch kolorów kredek. Pierwsza z osób rzuca szybkiego
„bazgroła”, szlaczek lub kreskę.
Druga osoba próbuje stworzyć coś pięknego ;)

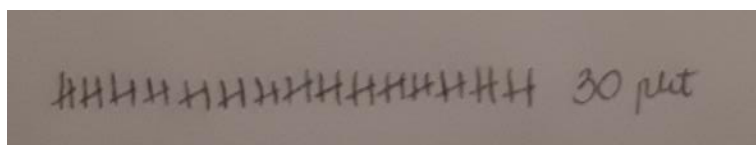
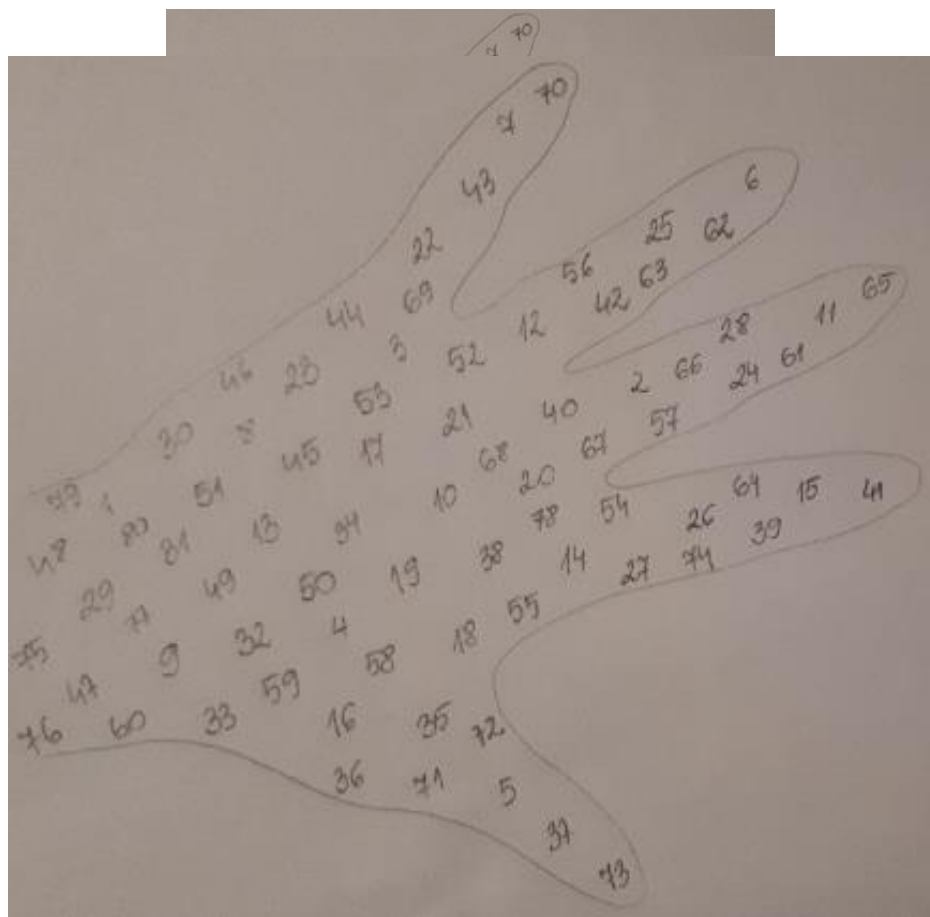


GDZIE JEST...

Zabawę rozpoczynamy od odrysowania swojej dłoni.
Następnie wpisujemy wszystkie liczby, rozrzucone po całej dłoni.

Dzieci młodsze np. od 1-20, 1-50,
starsze mogą śmiało do 100 ☺

Przebieg gry: jeden z graczy mówi „gdzie jest 19”
i w czasie, gdy przeciwnik szuka tej liczby, ten stawia na
oddzielnej kartce pionowe kreski. Gdy liczba zostanie
odnaleziona zliczamy narysowane kreski i podliczamy punkty.



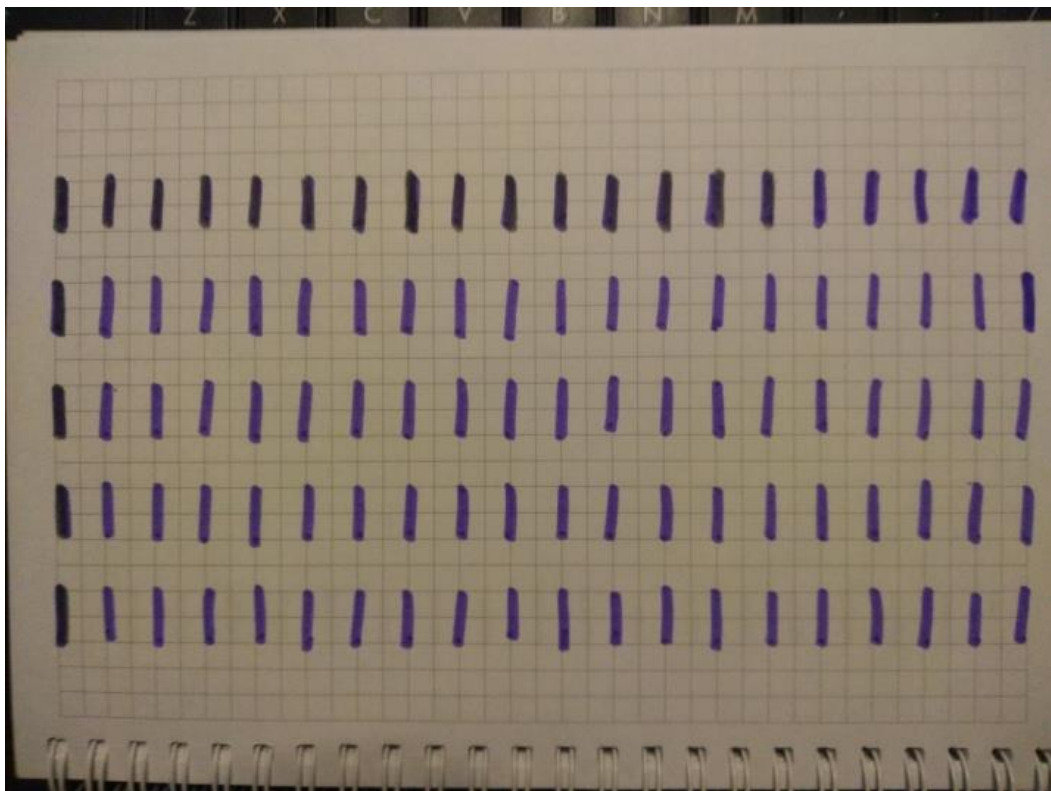
KTO PIERWSZY

Czego potrzebujecie?

- 2 kartki w kratkę
- 2 kostki do gry
- 2 np. ołówki

Przebieg gry:

Każdy z graczy rysuje na kartce 100 pionowych kreseczek po 20 w 5 rzędach. Gracze kolejno rzucają kostką i skreślają odpowiednią ilość kresek – tyle ile wskazała kostka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza skreśliła swoje kreski.



WĄŻ WYRAZOWY

Do zabawy będą potrzebne:

kartka papieru i długopis.

Reguły gry:

pierwszy z graczy zapisuje na kartce dowolne słowo. Kolejny dopisuje drugie słowo, które musi zaczynać się na ostatnią literę słowa pierwszego. Następny gracz (lub znowu pierwszy) dopisuje następne słowo, rozpoczynające się na ostatnią literę słowa poprzedniego. I tak na przemian - tworzymy w ten sposób na kartce węża ze słów. Słowa nie mogą się powtarzać. Przykład: las-sowa- aligator- reklamówki- igła.

WYRAZY Z WYRAZU

Do zabawy będą potrzebne:

kartka papieru, długopis.

Przebieg zabawy:

Zabawa polega na tworzeniu różnych słów z liter zawartych w wybranym długim wyrazie – im dłuższy wyraz, tym więcej możliwości.

Np. prowadzący zabawę podaje słowo: „lokomotywa”.
Zadaniem uczestników zabawy jest wypisanie jak najwięcej nowych słów z liter, które wchodzi w skład tego słowa.

Przykład: „lok”, „mowa”, „motyl”, „oko”, itd.

Kto ułoży najwięcej nowych słów – wygrywa!

NOWE SŁÓWKA

Do zabawy będą potrzebne:
kartka papieru i długopis.

Przebieg zabawy:

Zabawa polega na zmienianiu, modyfikowaniu, tworzeniu nowych nazw przedmiotów codziennego użytku, pamiętając cały czas o ich funkcji i przeznaczeniu. np.

ŁÓŻKO: leżalnik, spalniak, odpoczywacz;

ZEGAREK: czasownik, wskazywacz, pokazywacz czasu.

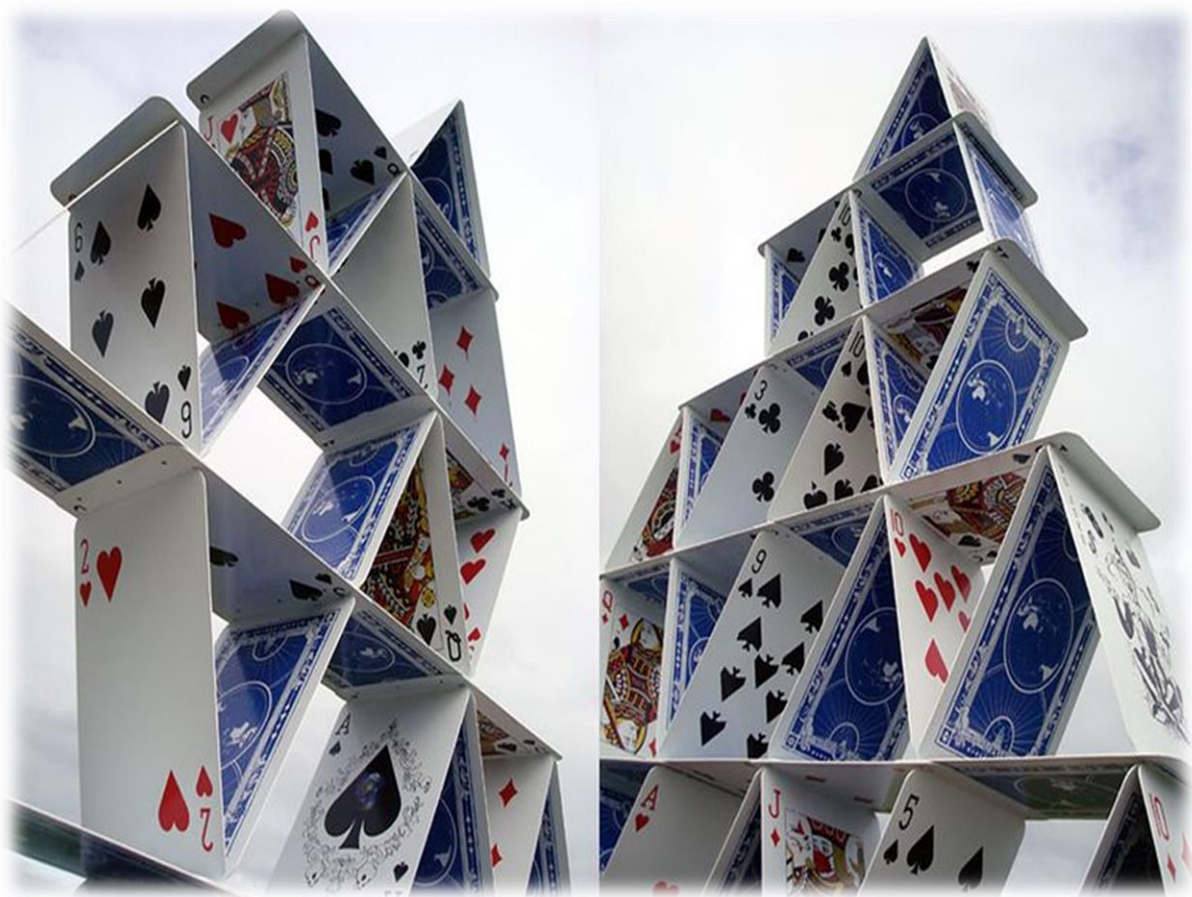
Kto wymyśli więcej nowych określeń na dane przedmioty – wygrywa! Możemy tworzyć nawet najbardziej dziwne i niezwykłe słowa ☺ Warto spisać i zachować oryginalne, często niebanalne pomysły. Jeżeli zechcecie się nimi podzielić wyślijcie maila na adres jbejmowicz@sp118.pl

SZUKANIE SKARBÓW

Dzieci uwielbiają proste zagadki i łamigłówki, dlatego szukanie skarbów z pewnością będzie dla nich atrakcyjną zabawą. Wystarczy tylko w tajemnicy przed dzieckiem ukryć „coś cennego” i zachęcić go do poszukiwań. Można podpowiadać mu na zasadzicie „ciepło – zimno”.

DOMKI Z KART

Budowanie z kart to naprawdę wspaniałą zabawą,
precyzyjne i opanowane ruchy, pomysłowe domki,
wieże...Pochwalcie się swoją budowlą z kart.
Zróbcie zdjęcie i wyślijcie na adres jbejmowicz@sp118.pl.
Wszystkie nadesłane zdjęcia zamieścimy
w zakładce świetlica ☺



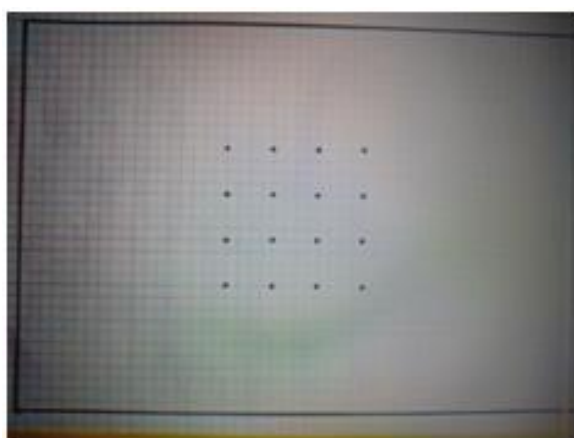
KROPKI I PUDEŁKA

Czego potrzebujesz?

- kartka w kratkę
- 2 flamastry w różnych kolorach

Przebieg gry:

Na środku kartki rysujemy za pomocą 16 kropek kwadrat po 4 kropki na każdy bok + kropki wewnątrz figury.

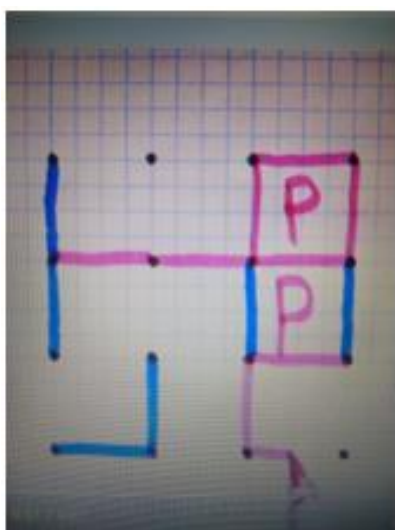


Gra polega na kolejnym łączeniu kropek i budowaniu kwadracików.

Osoba dorysowująca ostatnią ściankę

i „kończąca” kwadracik zaznacza go jako swoje pole.

Gra kończy się po zaznaczeniu wszystkich 9 kwadracików, wygrywa osoba z większą ich ilością.

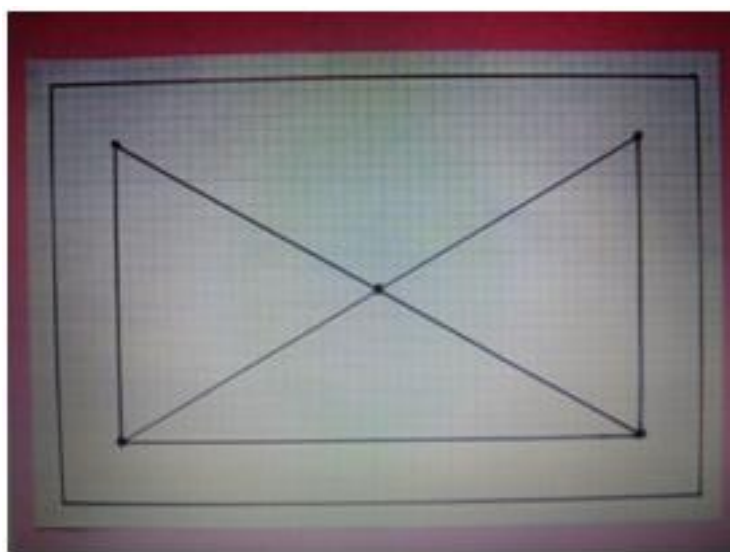


PONG HAU KI

Czego potrzebujesz?

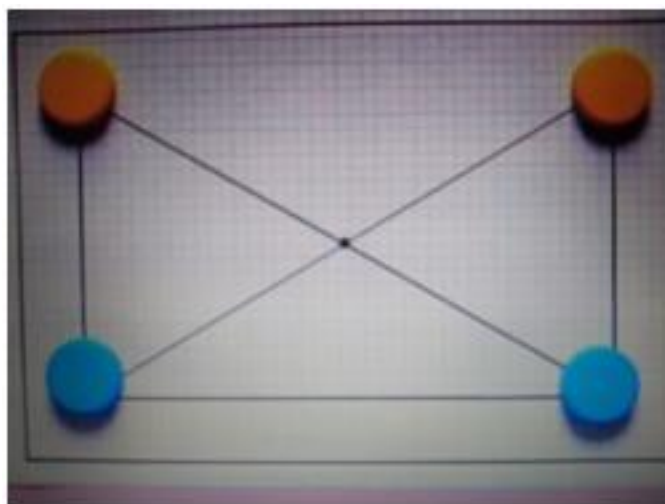
- kartka
- pionki lub nakrętki w 2 kolorach

Na kartce rysujemy planszę:

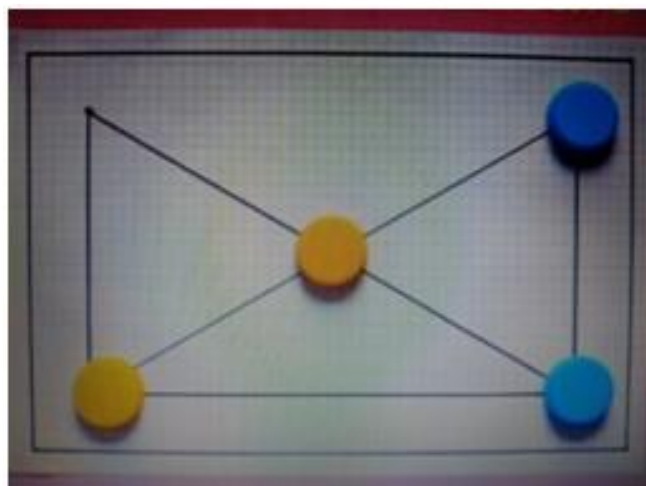


Rozpoczynając grę w rogach figury ustawiamy swoje pionki tak jak poniżej - u góry jednego gracza , a na dole drugiego.

Podczas gry kolejny gracz przesuwa się na wolne pole – np. w tym wypadku na środek.



Wygrywa osoba , która zablokuje przeciwnika w taki sposób ,
że nie będzie mógł wykonać ruchu np.



Gracz niebieski został zablokowany- rundę wygrał gracz żółty.