



Drogie Dzieci, proponujemy zabawy do których potrzebna jest tylko karta papieru i ołówki (kredki, kolorowe długopisy).

Gry na kartce to świetny sposób na nudę i odpoczynek od ekranu komputera.

Milej zabawy 😊

1. Wąż z wyrazów

To zabawa głównie dla dzieci, które potrafią już pisać. W zabawie chodzi o to, by stworzyć z wyrazów jak najdłuższego i najbardziej pokręconego węża. Zaczniemy od zapisania imienia „Krzyś”. Potem zapisujemy słowo zaczynające się na „ś” (czyli na ostatnią literę poprzedniego wyrazu). Teraz niech do węża dołączy „śnieg”. Następnie dopisujesz słowo na „g” itd. aż zabraknie miejsca. Pamiętajcie, że wąż może skręcać w różne strony, robić pętelki i przechodzić na drugą stronę kartki. Dbajcie tylko o to, by wyrazy się nie powtarzały.

2. Bajkowe „Państwa-miasta”

Wasi Rodzice pamiętają zapewne z dzieciństwa zabawę w „Państwa-Miasta”. Na kartkach rysowało się tabelki z kolumnami o tytułach: państwo, miasto, rzeka, marka samochodu, roślina itp. Potem

trzeba było wypisać jak najwięcej słów należących do tych kategorii i zaczynających się na wylosowaną wcześniej literę. Im więcej - tym lepiej.

Jednak ta wersja gry może być zbyt trudna dla małego dziecka. Dlatego proponujemy modyfikację. Przede wszystkim trzeba zmienić kategorie np. na takie: tytuł bajki, postać z bajki, zabawka, danie itp. Po wypisaniu kategorii, zacznij w myślach mówić alfabet, a druga osoba niech w dowolnym momencie powie „stop”. Wypadła litera „b”? Zaczynacie szukać (kto pierwszy ten lepszy) wyrazów na „b” np. „Bolek i Lolek”. Batman, balon, bigos. Możecie ustalić, że przez minutę wymieniacie jak najwięcej rzeczy z jednej kategorii i sprawdzacie, kto znalazł więcej. Albo umawiacie się, że ten zdobywa punkt, kto np. pierwszy znajdzie wyraz na daną literę z danej kategorii.

3. Cenne kreski

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

4. Wspólne rysowanie

To ulubiona zabawa młodszych dzieci - tworzenie z rodzicem wspólnego dzieła. Powiedzmy, że Rodzic zaczyna od narysowania drzewa. Następnie ołówek przechwytuje dziecko i rysuje krasnoludka pod drzewem. Potem znowu Rodzic dodaje jakąś postać. Rysując, twórcie też historię o tym, co

[illegible]

Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy. Każdy gracz potrzebuje kartki i długopisu.

Gracz musi narysować dwa kwadraty o wielkości 10 kratek na 10 kratek. Każde pole należy opisać z góry literami od A do J, a z boku od 1 do 10.

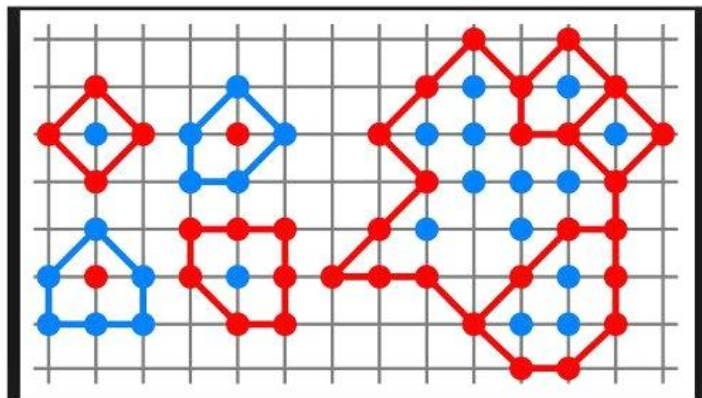
>> Na jednym z pól gracz rozrysowuje swoje statki, czyli jeden pięciomasztowiec, jeden czteromasztowiec, dwa trójmasztowce, dwa dwumasztowce, a także od dwóch do czterech jednomasztowców w zależności od ustaleń.

>> Statki można dowolnie rysować z zachowaniem następujących zasad. Każdy maszt jednego statku musi stykać się ze ścianką boczną kolejnego pola, nie można łączyć pól na ukos. Statki nie mogą się też stykać.

>> Kiedy pola są gotowe, zaczynamy pytać np. A10, B3? Przeciwnik patrząc na swoje pole mówi: „pudło” (gdy nie trafiliśmy), „trafiony” (gdy strzeliliśmy np. w jedno z pól trójmasztowca) albo „trafiony zatopiony” (gdy to jednomasztowiec). W zależności od odpowiedzi stawiamy na polu X (gdy jest trafiony) lub kropkę (gdy pudło). I tak powoli bombardujemy pole przeciwnika.

>> Pytamy się naprzemiennie, dwa razy po kolei. Osoba, która trafi dwa razy po kolei ma prawo do jeszcze jednego strzału.

7. KROPKI



>> Gra polega na stawianiu kropek na złączeniach linii na kartce, tak aby otoczyć kropki drugiego gracza wroga. Kropki można łączyć linią (po linii prostej i na skos) tylko wtedy, gdy po połączeniu kropka lub kropki przeciwnika będą w środku. Odległość kropek, które chcemy połączyć, nie może przekraczać jednej kratki.

>> Gracz, który stracił ciągłość kropek, musi odpuścić i próbować w innej części kartki.

>> Wygrywa ten, kto otoczy zwycięską pętlą więcej kropek.

Życzymy miłej zabawy.

