

Zabawy na kartce papieru

Kartofel

Każdy z Was wybiera sobie kredkę lub mazak w dowolnym kolorze (każdy uczestnik musi mieć inny). jeden gracz przygotowuje planszę, zapisując na kartce papieru rozrzucone chaotycznie liczby od 1 do 50. Drugi gracz otacza kółkiem liczbę 1 i prowadzi linię do 2. Pierwszy gracz otacza kółkiem liczbę 2 i rysuje linię do 3, ale nie może przeciąć już istniejących linii ani innych liczb. Za przecięcie linii otrzymuje się punkty karne, można natomiast przeciąć kartofel, czyli liczbę otoczoną kółkiem. Warto ustalić zasadę, że nie wolno robić zbędnych objazdów, wolno natomiast zrobić łuk wokół liczby przeciwnika, jeśli leży ona na trasie.

Tajemniczy obrazek

Zabawa polega na jak najszybszym odgadnięciu, co rysuje druga osoba. Dla ułatwienia mogą to być rzeczy znajdujące się wokół nas, np. auto. Możecie usiąść naprzeciw siebie lub w małym kręgu jeśli jest Was więcej. Jedna osoba ma kartkę i ołówek - rozpoczyna rysowanie. Kto pierwszy odgadnie, otrzymuje punkt. Powtarzamy zabawę, aby wszyscy mogli narysować swój tajemniczy obrazek.

Do czego użyć?

Jedna osoba prowadzi zabawę. Pokazuje lub wymienia jakiś przedmiot, np. linijkę i pyta: „Do czego można tego użyć?”. Uczestnik wysila się, myśli i w ciągu 5 minut wypisuje wszystkie możliwe - jego zdaniem - odpowiedzi, czyli pożytki wynikające z posiadania wskazanego przedmiotu (przykładowa linijka może służyć do mierzenia, do cięcia papieru, do krojenia szczypioru, do smarowania chleba masłem.....). wygrywa osoba, która wymieni najwięcej czynności dających się wykonać za pomocą wskazanego przedmiotu.

Bajkowe „państwa-miasta”

Jest to modyfikacja znanej gry „Państwa miasta”. Ponieważ nie wszyscy z Was znają nazwy państw i miast naszego globu zmienimy kategorie np. na takie: tytuł bajki, postać z bajki, zabawka, potrawa itp. Gdy kategorie są już wpisane, pierwszy gracz zaczyna w myślach mówić alfabet, a drugi w dowolnym momencie woła „stop”. Uczestnicy zaczynają szukać właściwych wyrazów rozpoczynających się literą, na której zatrzymał się pierwszy gracz – np.:

Litera: K

Tytuł/postać z bajki	Zabawka	Roślina	Zwierzę	Potrawa	Imię	Punkty
Kopciuszek	klocki	koperek	kogut	kotlet	Karol	

Gracz, który jako pierwszy wypełni wszystkie rubryki, mówi „stop”. Wszyscy sprawdzają wyrazy i podliczają punkty:

- jeśli wyraz jest oryginalny i nikt takiego nie zapisał, gracz trzyma 10 punktów;
- jeśli co najmniej dwie osoby wpisały ten sam wyraz, otrzymują po 5 punktów;
- brak wyrazu – 0 punktów.

Zabawę powtarzamy z użyciem różnych liter.

Dziś dla Was mamy takie właśnie propozycje. Pozdrawiamy Wszystkich

Pani Ewa i Pani Agata