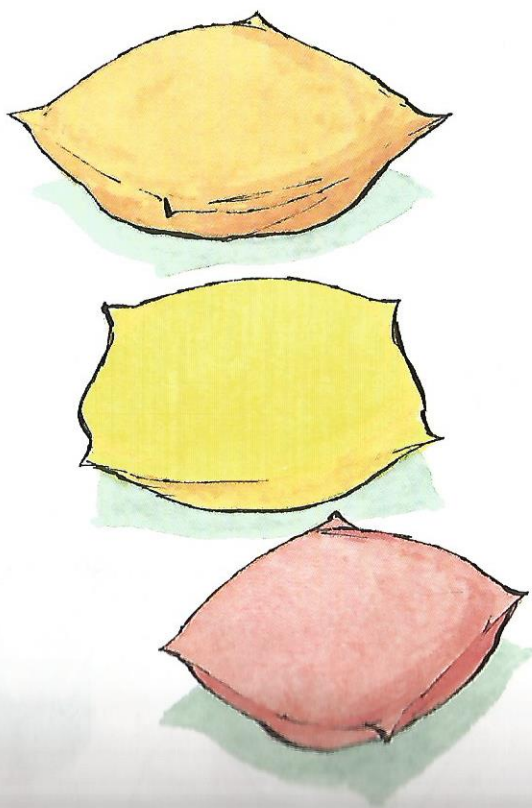


Wyścig ślimaków

Liczba graczy: więcej niż 2

Rekwizyty: po 1 poduszce dla każdego gracza



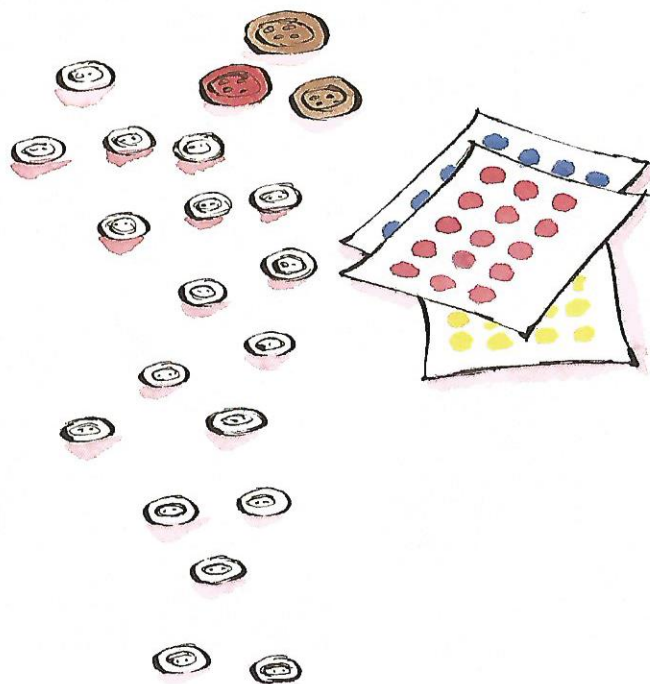
- 1 Wyznaczcie linie startu i mety. Wybierzcie sędziego.
- 2 Pozostali gracze są ślimakami. Na początku ślimaki ustawiają się na linii startu w pozycji na czworakach i z poduszką na plecach.
- 3 Gdy sędzia da znak do startu, wszystkie ślimaki ścigają się, starając się utrzymać poduszki na plecach.
- 4 Wygrywa ten ślimak, który pierwszy przekroczy linię mety.



Żaby, do stawu!

Liczba graczy: od 2 do 6

Rekwizyty: po 6 małych guzików oraz 1 duży guzik do strzelania dla każdego gracza, kawałek kredy i kolorowe naklejki



1 Jeśli guziki, które macie, są tego samego koloru i nie można ich odróżnić, przylepcie na nie naklejki.

2 Wybierzcie miejsce do gry. Na środku narysujcie lub wyznaczcie koło średnicy 30 cm. To będzie staw.

3 Guziki to żaby. Ułóżcie je wokół stawu.

4 Po kolei każdy popycha swoje żaby, pstrykając w nie dużym guzikiem, tak aby wpadły do stawu.

5 Komu uda się wrzucić wszystkie swoje żaby do stawu?

Możecie wymyślić wiele gier, w których wykorzystacie guziki, począwszy od wyścigów, a skończywszy na meczach piłki. Jeśli nie macie guzików, możecie użyć płaskich plastikowych żetonów do gier planszowych.

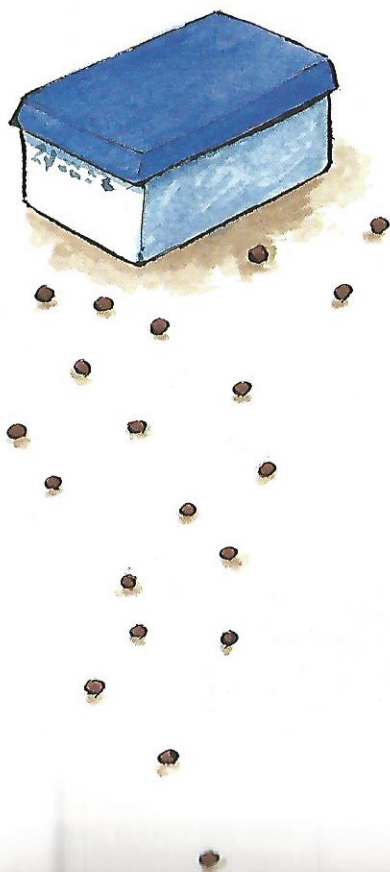
+ ka



Krople deszczu

Liczba graczy: od 2 do 4

Rekwizyty: 20 pestek wiśni i kartonowe pudełko po butach



1 W wieczku pudełka zróbcie dziurę średnicy około 5 cm.

2 Ustalcie kolejność rzucania.

3 Pierwszy gracz staje wyprostowany i umieszcza pudełko na ziemi między nogami. Bierze pestki i upuszcza je jedną po drugiej z wysokości pępka.

4 Ile pestek uda wam się wrzucić do środka pudełka? Kto umieści ich tam najwięcej?

Jeśli nie macie pestek wiśni, możecie użyć pestek innych owoców, suszonych owoców albo małych kulek.



Kolorowe samochody



Liczba graczy: od 2 do 6



1 Każdy gracz wybiera kolor. Żaden nie może się powtarzać.

2 Wszyscy wyglądacie przez okno. Gdy zobaczycie samochód w wybranym przez was kolorze, wykrzykujecie ten kolor.

3 Kto pierwszy dostrzeże 10 samochodów w wybranym przez siebie kolorze?

Planując długą podróż z dziećmi, trzeba zastanowić się, co można robić w trakcie drogi: można zabrać opowiadania do czytania, płyty z piosenkami do śpiewania itp.

Ale można także pobawić się w tę grę.

Dobrym sposobem na uprzyjemnienie podróży jest patrzenie przez szybę i wyszukiwanie wybranych wcześniej obiektów.

Kolory samochodów, ich marki, tablice rejestracyjne lub mijane osoby mogą stanowić źródło inspiracji do różnych gier.

Pojedynek kostek lodu

Liczba graczy: 2

Rekwizyty: po kostce lodu dla każdego gracza i mały stolik (jeśli jest duży, wyznacza się pewien obszar za pomocą taśmy klejącej)



1 Każdy gracz bierze jedną kostkę lodu i kładzie ją na środku stołu.

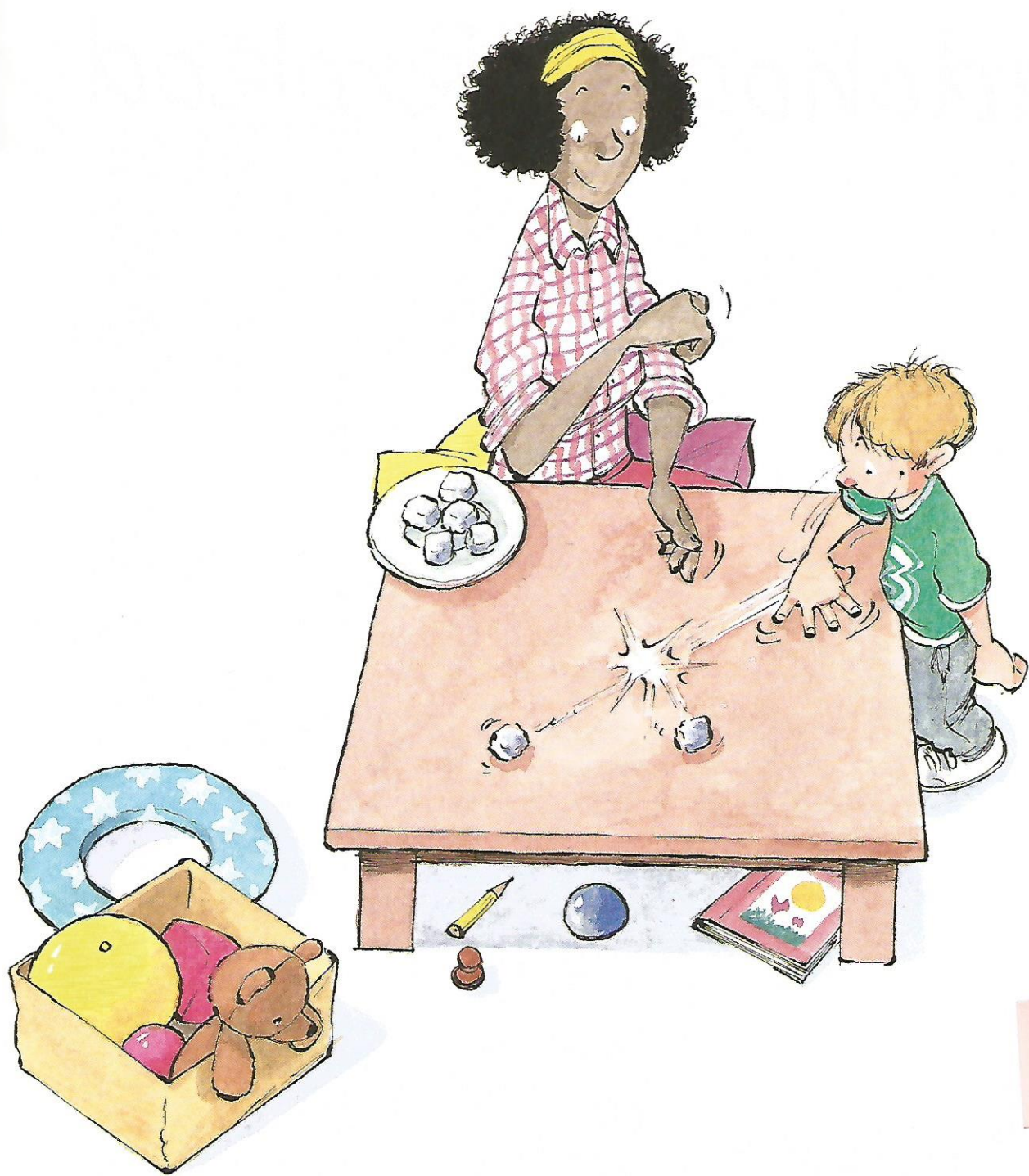
2 Po kolei pstrykajcie w kostkę, aby ją przesunąć i doprowadzić do zderzenia z kostką przeciwnika.

3 Zwycięża ten gracz, którego kostka utrzyma się na stole, a kostka przeciwnika spadnie na ziemię.

4 Jeśli podczas zderzenia spadną obie kostki, zaczynacie od nowa.

Z uwagi na to, że stoły mogą mieć różne powierzchnie, warto wcześniej je zwilżyć, by kostki mogły lepiej się ślizgać.

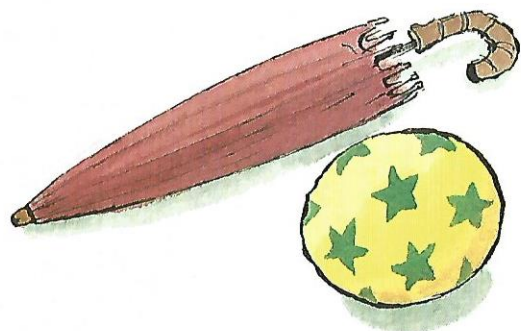
Jeśli jest więcej niż dwóch graczy, zabawa polega na pojedynku wszystkich ze wszystkimi.



Rzut do parasola

Liczba graczy: 2 lub więcej

Rekwizyty: parasol i piłka

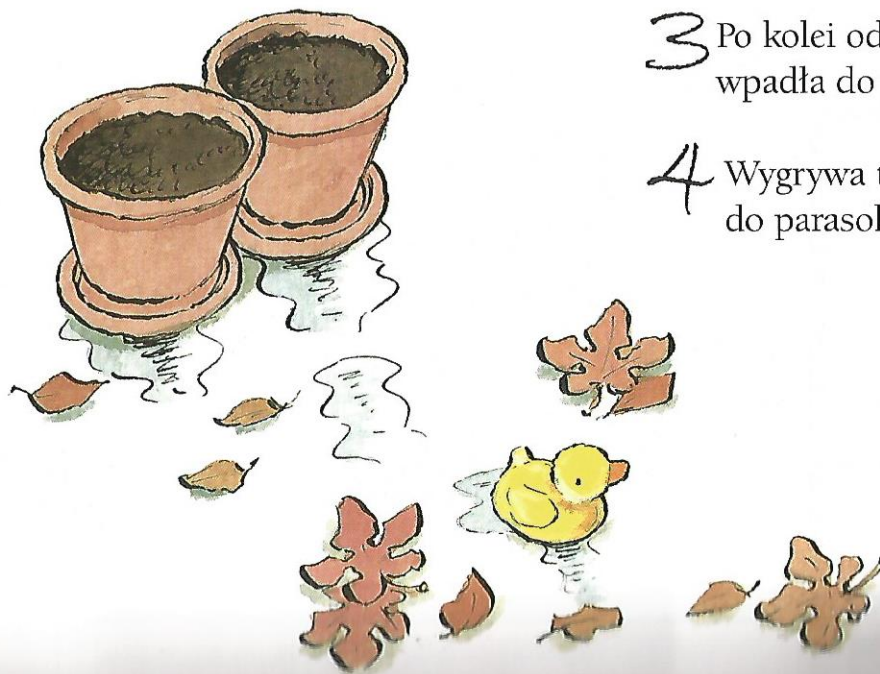


1 Otwórzcie parasol i umieśćcie go na ziemi rączką do góry.

2 Wyznaczcie na ziemi linię w odległości około 2 metrów od parasola.

3 Po kolei odbijajcie piłkę od ziemi, tak aby wpadła do parasola.

4 Wygrywa ten, kto najwięcej razy trafi piłką do parasola.



Podczas zabawy w domu możecie zrobić piłkę
ze skarpetek.

Ale wtedy nie można odbijać takiej „piłki”,
więc rzucacie ją, starając się trafić
bezpośrednio do parasola.



Kulki

Liczba graczy: od 1 do 5

Rekwizyty: rurki kartonowe lub plastikowe,
orzechy laskowe lub szklane kulki

Zróbcie dołek w ziemi.
Zaznaczcie linię startu.
Każdy bierze po jednym orzechu.
Ustalcie kolejność rzucania.



Z racji tego, że w tej grze używa się rurek różnej długości, można porozmawiać o tym, po której rurce orzech dalej spada? Która jest najlepsza?

Jeśli bawicie się w domu, możecie zaznaczyć koniec trasy na dywanie, kładąc w tym miejscu drugi orzech. Gra kończy się wtedy, gdy jednemu z graczy uda się przesunąć swój orzech do orzecha pozostawionego na dywanie.

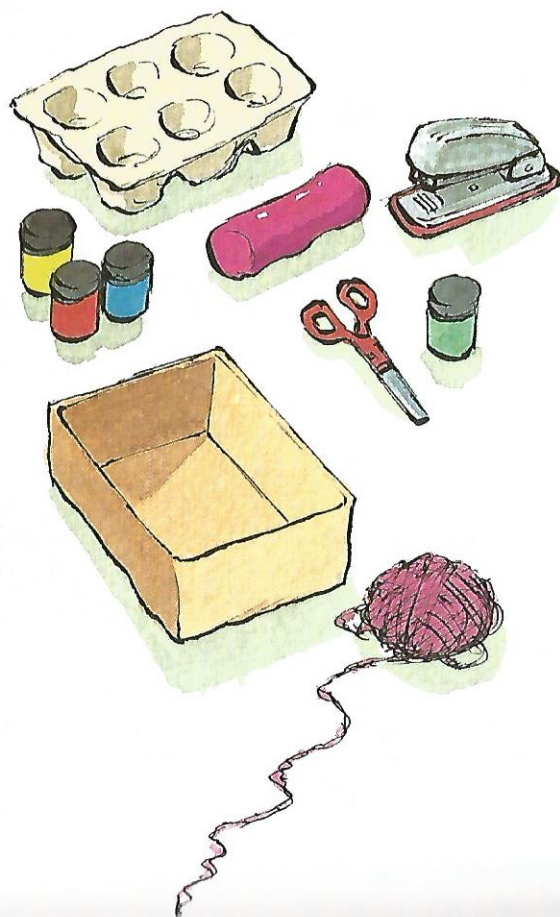
- 1 Wybierzcie rurkę i ustawcie ją, tak aby jeden koniec opierał się ukośnie na ziemi. Przez drugi otwór wrzucie orzech.
- 2 Tam, gdzie on spadnie, oprzyjcie znów rurkę i ponownie wrzucie orzech.
- 3 W ilu kolejkach uda wam się umieścić orzech w dołku? Kto zrobi to najszybciej?



Myszy do norki!

Liczba graczy: od 2 do 7

Rekwizyty: pudełko po jajkach, nożyczki, plastelina, duży kubek z kartonu (lub pudełko), kłębek wełny, zszywacz i farby



Rozetnijcie pudełko po jajkach – z przegródek na jajka otrzymacie sześć myszek. Pomalujcie każdą mysz, wypełnijcie plasteliną i przyczepcie ogonek z włóczki.

1 Jeden z graczy jest myśliwym – otrzymuje pudełko (lub kubek).

2 Każdy bierze jedną mysz i umieszcza ją na środku stołu, trzymając za ogon.

3 Rozpoczyna się dialog między myszami a myśliwym:

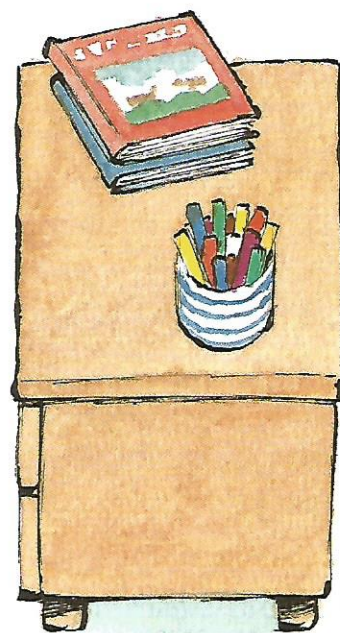
– *Myszki, chodźcie do norki, bo już noc przyszła!*

– *A która jest godzina?*

– *Jest...* (i mówi jakąś godzinę).

4 Jeśli myśliwy powie, że jest północ, musicie pociągnąć za ogonek waszej myszy, starając się, by myśliwy jej nie złapał.

5 Myśliwy próbuje złapać mysz za pomocą pudełka. Jeśli mu się uda, zamieniacie się rolami.



Tajemnicza paczka

Liczba graczy:

więcej niż 3

Rekwizyty:

niespodzianka

(np. pudełko

herbatników)

zawinięta w kilka

warstw papieru

gazetowego i obwiązana

taśmą klejącą; magnetofon



Starajcie się tak zrobić, aby każdy mógł częściowo odpakować paczkę. Niespodzianką musi być coś, co można podzielić. Osoba, która rozpakuje paczkę jako ostatnia, rozdziela niespodziankę między wszystkich.

Zamiast puszczenia muzyki możecie także śpiewać jakąś krótką piosenkę, którą wszyscy znacie. Gdy cicho nucicie, przekazujecie sobie paczkę, gdy zaczynacie śpiewać głośno, rozpakowujecie ją.

1 Usiądźcie w kółku.

2 Włączcie muzykę i zaczynajcie podawać sobie paczkę.

3 Co jakiś czas muzyka się zatrzymuje. Wtedy ten, kto trzyma akurat paczkę, zaczyna ją rozpakowywać z pierwszej warstwy papieru.

4 Gdy ponownie usłyszycie muzykę, znowu podajecie sobie paczkę.

5 Gra kończy się, gdy odpakujecie paczkę.





Parking

Liczba graczy: od 2 do 4

Rekwizyty: samochodzik – zabawka dla każdego gracza, kartonowe pudełko, flamaster, po 10 ziarenek fasoli dla każdego gracza

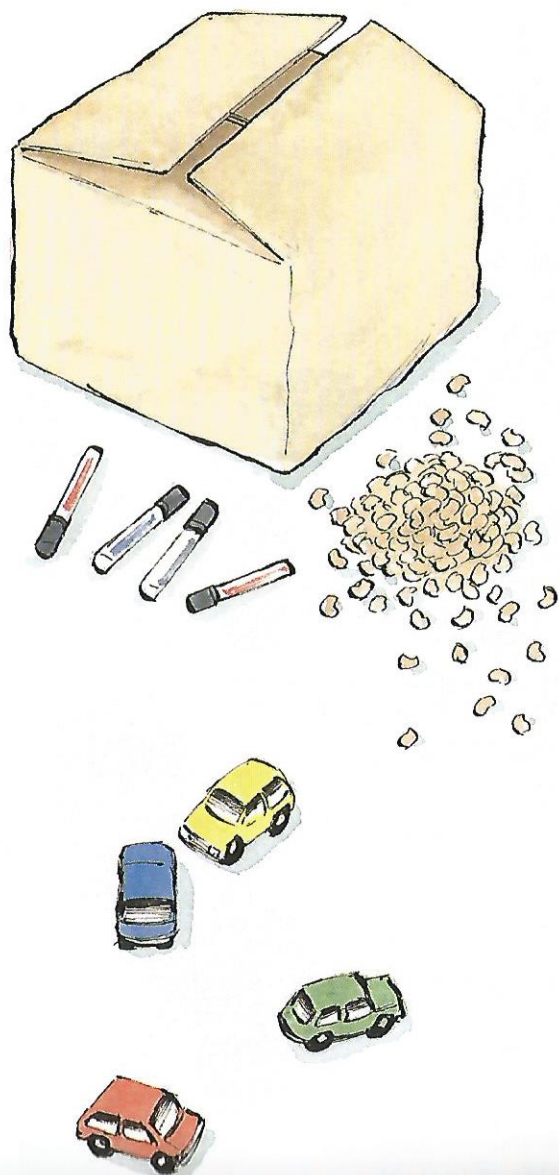
Zróbcie w pudełku cztery otwory w kształcie łuku imitujące wjazd. Ponumerujcie je. Potem ozdóbcie pudełko.

1 Ułóżcie ziarenka w rzędu.

2 Po kolei popchnijcie swój samochodzik, tak aby wjechał przez jeden z wjazdów. Jeśli wam się uda, zbieracie tyle ziarenek, ile wskazuje cyfra nad wjazdem.

3 Jeśli samochodzik nie trafi w żaden wjazd, zostawiacie go tam, gdzie się zatrzymał. Gdy znowu nadejdzie wasza kolej, popychacie samochodzik z miejsca, gdzie się zatrzymał.

4 Zwycięża ten, kto jako pierwszy zbierze 10 ziarenek.





Wyścig samochodowy

Liczba graczy: od 2 do 6

Rekwizyty: taśma klejąca, samochodziki, cienki sznurek długości 2 metrów i ołówek dla każdego gracza

1 Przyklejcie taśmą klejącą sznurek do ołówka.
Drugi koniec sznurka przyczepcie do samochodzika.

2 Wyznaczcie na ziemi linie startu i mety.
Ustawcie samochodziki na linii startu, a sami zajmijcie miejsca za linią mety.

3 Jedno z was daje sygnał do rozpoczęcia wyścigu. Wtedy każdy zaczyna nawijać sznurek na ołówek.

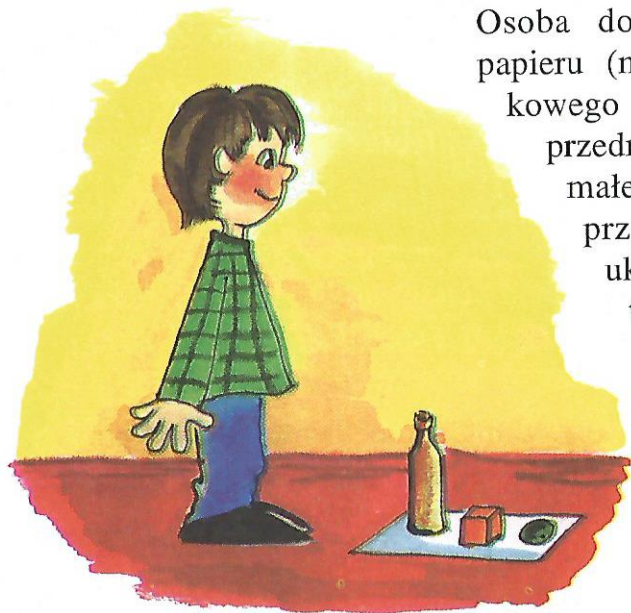
4 Wygrywa ten, kto pierwszy przeciągnie swój samochodzik przez linię mety.





Co się zmieniło?

Liczba uczestników: 2–6



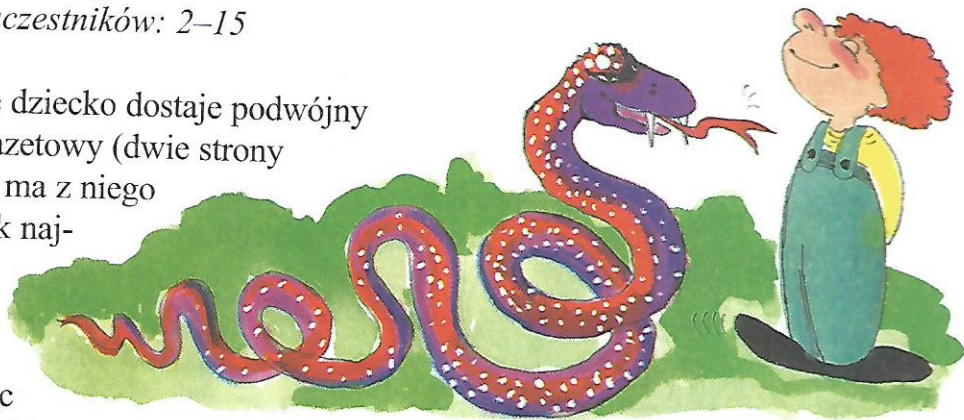
Osoba dorosła kładzie na karcie papieru (może być z bloku rysunkowego lub z zeszytu) trzy małe przedmioty, np. kolorowe guziki, małe autka itp. Dziecko (dzieci) przygląda się przez chwilę układowi przedmiotów, potem się odwraca. W tym czasie osoba dorosła zmienia układ jednego przedmiotu i mówi: „Już – powiedz, co się na karcie zmieniło?” Dziecko ma powiedzieć, jakie zauważa różnice w usta-

wieniu przedmiotów. Jeśli jest więcej dzieci, mogą wyjść, a potem wchodzić pojedynczo.

Wąż z gazety

Liczba uczestników: 2–15

Każde dziecko dostaje podwójny papier gazetowy (dwie strony gazety) i ma z niego zrobić jak najdłuższego węża, obrywając papier ruchem kołowym od zewnątrz ku środkowi. Następnie dzieci porównują swoje węże i wygrywa ten, kto ma najdłuższego.



Rozpoznawanie materiałów

Liczba uczestników: 1–4

Przygotowanie: Na małe tekturki wielkości 4 x 6 cm należy nalepić różne materiały i drobne artykuły po dwa z każdego gatunku, np. jedwab, wełnę, filc, aksamit, materiał – korę, papier ścierny, ziarna cukru, ziarna grubej kaszy, połówki ziaren fasoli, lakier do paznokci itp. Miesza się je i rozkłada na stole.

Dziecko z zawiązanymi oczami ma poznać dotykiem, które są takie same (po dwa). Jeżeli jest więcej dzieci, rozpoznają po kolei.

Rozpoznawanie zapachów

Liczba uczestników: 1–6

PRZYGOTOWANIE: Do małych słoiczków wkłada się różne pachnące substancje, np. pokrojoną cebulę, kminek, majeranek, cynamon, czekoladę, wodę kwiatową, cukier waniliowy, pokrojone jabłko, kawałek cytryny, kawałek pomarańczy, korzenie piernikowe, igliwie sosny itp.

Dziecko z zawiązanymi oczami ma po zapachu rozpoznać, co jest w słoiczku. Jeżeli dzieci jest więcej, zawiązuje się wszystkim oczy i podaje się po jednym słoiczku.



Rozbójnicy

Liczba uczestników: 2–5

Na stole, który jest zamkiem, rozsypuje się drogie kamienie, czyli zapalki z dwóch pudełek. Dzieci – rozbójnicy, siadają dokoła stołu i rzucają kolejno kostkę. Każde zabiera (kradnie) tyle zapalek, ile oczek wyrzuci. Na końcu wszyscy liczą swoje zapalki. Ten rozbójnik, który ma ich najmniej, wygrywa, gdyż najmniej ukradł. Ten, który ma najwięcej zapalek, zostaje największym rozbójnikiem.

