learn & play

Przewodnik gier dawnych i czasami zapomnianych

Podopieczni oraz wychowawcy
Świetlicy Anielisko

Spis treści

Gry "na ciemno"

- ciuciubabka
- chowany
- baba jaga patrzy

Gry z piłką

- zbijany
- kolory
- głupi jaś
- 2 ognie

Gry parkowe

- szczurek
- kosiarka
- berki

Gry papierowe

- kółko i krzyżyk
- statki
- łapki
- państwa, miasta

Gry drewniane

- jenga
- golf drabinkowy
- bulle
- molky
- wikingowie

Gry parkowe

Gry parkowe

→ szczurek

Dzieci stają w kręgu, chętny staje w środku i trzyma za jeden koniec liny nisko nad ziemią, kręcąc się w kółko rozkręca linę. , zadaniem dzieci jest przeskoczyć nad liną, kto dotknie liny staje się osobą kręcącą lub odpada i gra się do ostatniego uczestnika

Co jest potrzebne? Lina lub skakanka

Liczba osób: Im więcej tym lepiej! Najfajniejsza zabawa zaczyna się od 3-4 osób w górę.

Gdzie grać? Wszędzie, a najlepiej na dworze lub w dużym niezagraconym pomieszczeniu.

Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.

Gry parkowe

berki

Na początku wybiera się jedną osobę, która będzie berkiem. Jej zadaniem jest dogonienie dowolnego grającego, klepnięcie go w dowolną część ciała z okrzykiem "berek!". Dotknięta osoba staje się w ten sposób berkiem i teraz ona goni pozostałych.

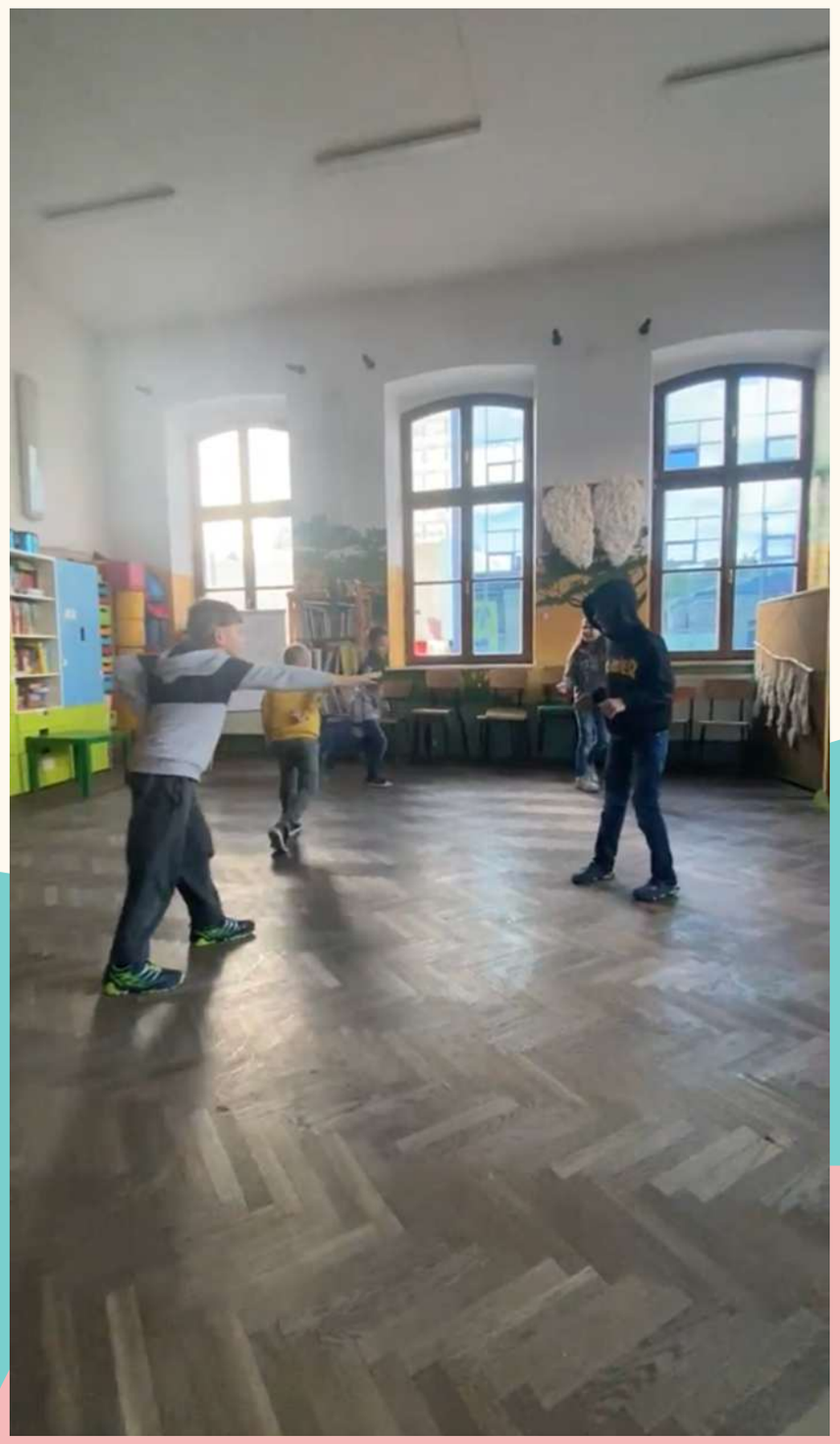
Odmiany gry w berka

--> Berek kucany

Ogólne zasady pozostają bez zmian. Jednak uciekający mogą się uchronić przed berkiem, kucając. Dziecko, które ukucnie, zanim zostanie dotknięte przez berka, nie może zostać "zamienione" w berka.

--> Złap ogonek!

Każdemu dziecku wkłada się z tyłu za pasek od spodni "ogonek". Można je zrobić z szarf, tasiemek, pasków papieru. Wszystkie dzieci biegają, a ich celem jest zabranie pozostałym ich "ogonków". Wygrywa to dziecko, które zbierze ich najwięcej.



Gry parkowe

→ kosiarka

Gra polega na tym że dwie osoby trzymają linę i biegają po wyznaczonym terenie w linii prostej . Reszta grupy musi ominąc linę w dowolny sposób (nad lub po), tak aby nie dotknąć liny. Osoby, które ją trzymają mogą zmieniać wysokość liny oraz tępo biegu. Jeżeli ktoś dotknie liny, odpada z gry.

- Co jest potrzebne? Długa lina
- Liczba osób: minimum 5, im więcej osób tym lepsza zabawa
- Gdzie grać? Park lub sala z materacami na podłodze
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.

Gry

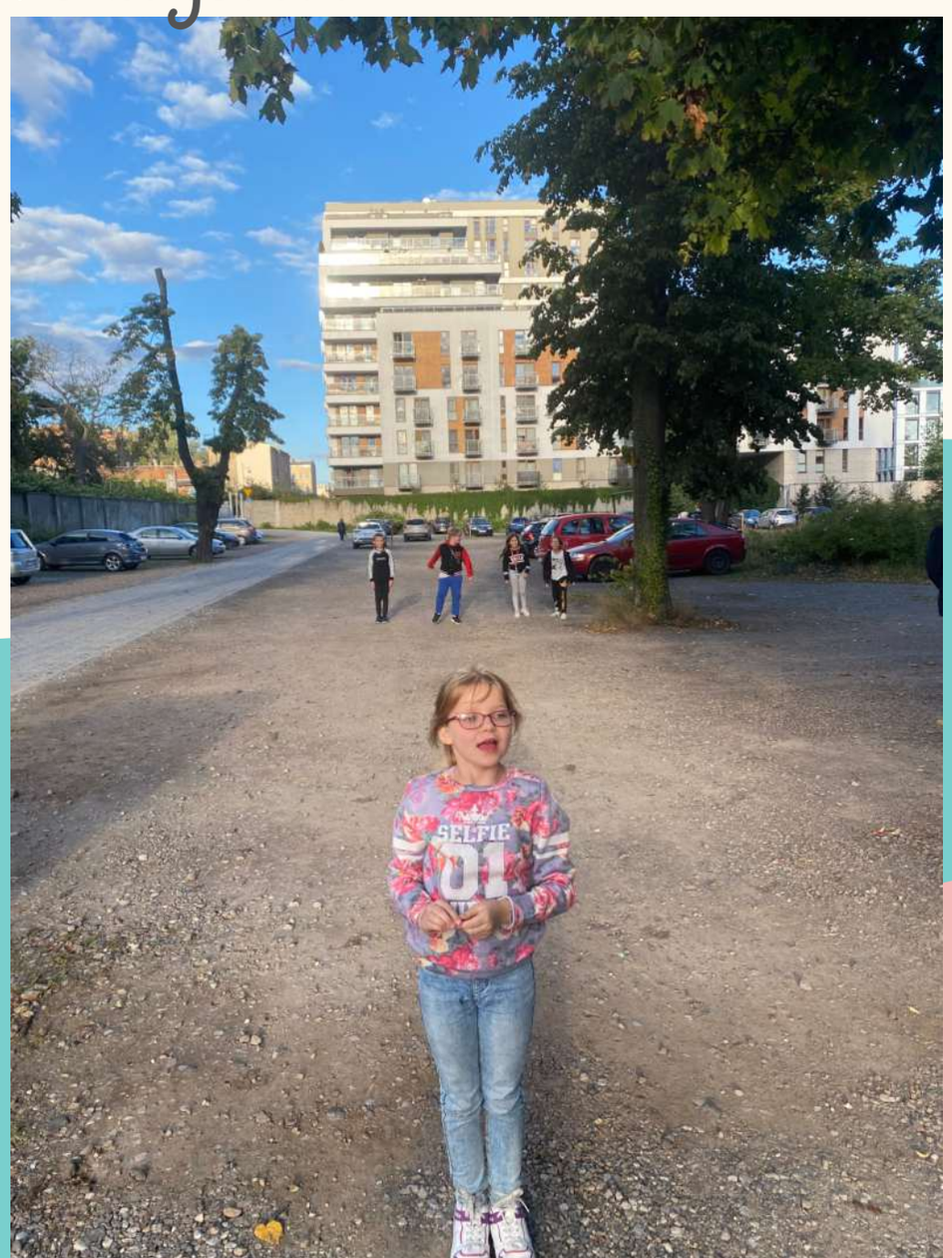
"na ciemno"

Gry "na ciemno"

baba jaga patrzy

Podczas tej zabawy dzieci ustawiają się na wyznaczonej linii, a jedna osoba będąca Babą Jagą stoi naprzeciwko grupy. W momencie, kiedy Baba Jaga odwróci się do dzieci plecami, te jak najszybciej muszą się do niej zbliżyć, jednak Baba Jaga w dowolnej chwili wypowiada wierszyk: raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy! I odwraca się ponownie do grupy. W tym momencie dzieci muszą zachować bezwzględny bezruch i to w najróżniejszych pozach. Baba Jaga w tym czasie bacznie wszystkich obserwuje i szuka osoby, która się poruszy. Uwaga, Baba Jaga może rozśmieszać uczestników i udawać, że odwraca się ponownie. Dziecko, które zostanie zauważone przez Babę Jagę w ruchu, wraca na pozycję startową. A Baba Jaga ponownie odwraca się plecami, żeby w najmniej spodziewanym momencie ponownie wyrecytować mrożący dzieciaki wierszyk. Temu, komu uda się dobiec do Baby Jagi, zanim ta zdąży się ponownie odwrócić do grupy, przypisuje się wygraną i przywilej bycia nową Babą Jagą.

- Co jest potrzebne? Sznurek/pachołki do wyznaczenia linii startu
- Liczba osób: minimum 3, ale im więcej tym lepsza zabawa
- Gdzie grać? W miejscu o dużej powierzchni
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.

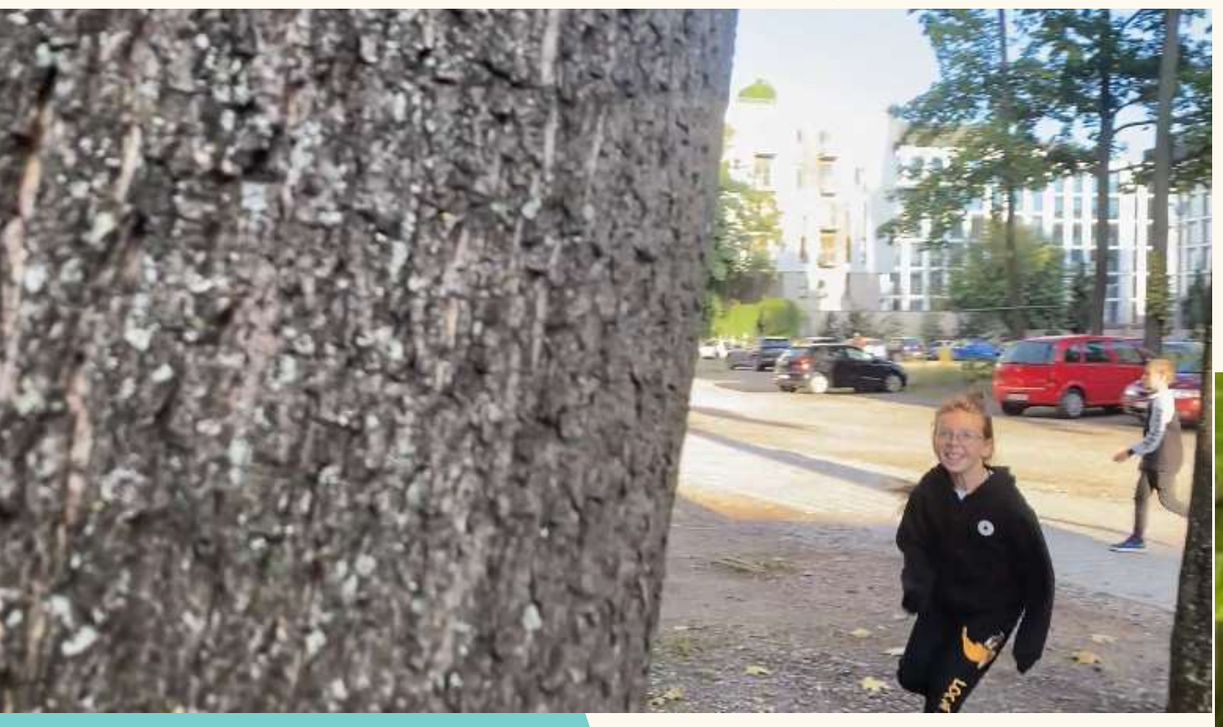


Gry "na ciemno"

→ chowany

Na początku zabawy trzeba ustalić obszar, na jakim będzie się odbywała zabawa w chowanego. Następnie wybiera się lub losuje pierwszego szukającego. Ten staje przodem do ściany lub drzewa, zasłania dłońmi oczy i liczy np. do 30. W tym czasie pozostali uczestnicy zabawy chowają się. Po doliczeniu do 30 szukający głośno woła: szukam! I zaczyna poszukiwać ukrytych osób. Gdy którąś znajdzie, mówi np.: "Zuzia, widzę cię, jesteś za krzakiem" (za drzwiami itp.). Zabawa trwa aż wszyscy zostaną odnalezieni. Wygrywa osoba, której nie udało się znaleźć albo znaleziona jako ostatnia. Pierwsza znaleziona osoba staje się w kolejnej rundzie szukającym.

- Co jest potrzebne? Zupełnie nic :)
- Liczba osób: od 2 w górę, im więcej tym fajniejsza zabawa
- Gdzie grać? W domu może to być cały dom, całe mieszkanie, ale można też wyłączyć z zabawy poszczególne pomieszczenia, np. kuchnię. W terenie trzeba wyraźnie określić granice terenu do zabawy.
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.



Gry "na ciemno"

ciuciubabka

Dziecku, które zostało wybrane na ciuciubabkę należy zakryć oczy. Następnie wszyscy staja w kole, a osoba z zasłoniętymi oczami zostaje w środku. Chętny okręca je dokoła.

- Co jest potrzebne? Szalik lub chustka, którą trzeba zawiązać na głowie ciuciubabki tak, aby zasłonić jej oczy.
- Liczba osób: Im więcej tym lepiej! Najfajniejsza zabawa zaczyna się od 3-4 osób w górę.
- Gdzie grać? Wszędzie, a najlepiej na dworze lub w dużym niezagraconym pomieszczeniu.
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce. I nie trzeba patrzeć na zegarek.

Gry z piłką

Gry z piłką

Głupi Jaś

Dwie lub więcej osób rzucaja sobie piłkę starając się nie dopuścić do tego, by osoba stojąca pomiędzy nimi ją złapała. Piłkę można rzucać wysoko w górę lub odbić od ziemi. Gdy Głupi Jaś złapał piłkę, zamieniał się z tym, którego rzut przechwycił.

- Co jest potrzebne? Piłka
- Liczba osób: minimum 3, im więcej tym fajniejsza zabawa
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.

Gry z piłką

Kolory

Uczestnicy ustawiają się w okręgu i zabawa się zaczyna. Pierwsza osoba rzuca piłkę do wybranego przez siebie gracza i jednocześnie mówi jakiś kolor. Łapiący musi uważać, gdyż nie wolno mu złapać koloru białego oraz czarnego. Gdy tak się stanie, lub gdy upuści piłkę, musi przyklęknąć na jedno kolano. W następnej rundzie gdy znów nie złapie piłki lub złapie kolor czarny lub biały, przyklęka na drugie kolano. Potem siada na ziemi, a ostatecznie się kładzie na plecach. Gdy jednak ukarany gracz złapie poprawny kolor w kolejnej rundzie wraca o jedną pozycję do tyłu.

- Co jest potrzebne? Piłka
- Liczba osób: minimum 3, im więcej tym fajniejsza zabawa
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.

Gry z piłką

zbijak oraz 2 ognie

W grze rywalizują dwa zespoły (o takiej samej liczbie zawodników, w zależności od wielkości placu gry, może ich być od 3 do nawet 20 w każdej z drużyn). „Matek" nie wolno zbijać. Gra polega na wzajemnym „zbijaniu się", tzn. na uderzaniu piłką w osoby będące w drużynie przeciwnej. Gracze nie mogą wykraczać poza swoją część boiska. Zbicie następuje, gdy rzucona piłka dotknie gracza drużyny przeciwnej i spadnie na ziemię. Zbicie nie liczy się, gdy piłka odbije się od ziemi. Łapanie piłki liczy się jako zbicie (chyba, że gracz złapie piłkę od swojej „matki"). Jedna różnica między zbiajnym a 2 ogniami jest taka, że w zbijanym NIE MA matek.

- Co jest potrzebne? Piłka
- Liczba osób: jak najwięcej
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu o dużej powierzchni
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.

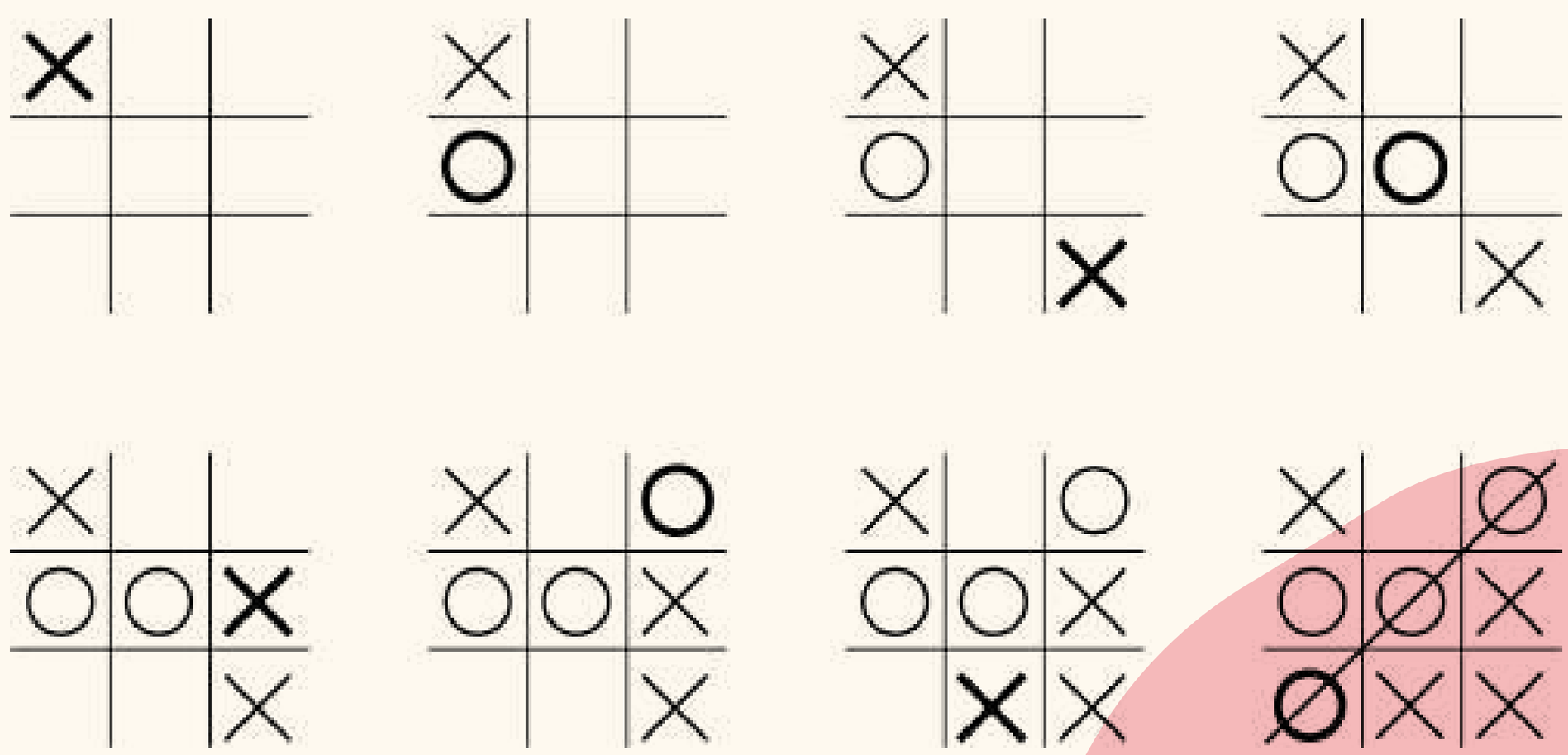
Gry papierowe

Gry papierowe

→ kółko i krzyżyk

Gracze obejmują pola na przemian dążąc do objęcia trzech pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi.

- **Co jest potrzebne?** Kartki papieru i coś do pisania
- **Liczba osób:** 2
- **Gdzie grać?** W dowolnym miejscu
- **Czas gry:** Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.



Gry papierowe

→ statki

Grający powinni siedzieć w oddaleniu od siebie - aby nie widzieć kartki przeciwnika. Celem jest jak najszybsze „zatopienie" okrętów przeciwnika oraz „ochrona" własnych statków.

Na planszach 10 na 10 przyjmuje się, że każdy z graczy dysponuje flotą złożoną z:

1 czteromasztowca o wielkości czterech kratek

2 trójmasztowców o wielkości trzech kratek

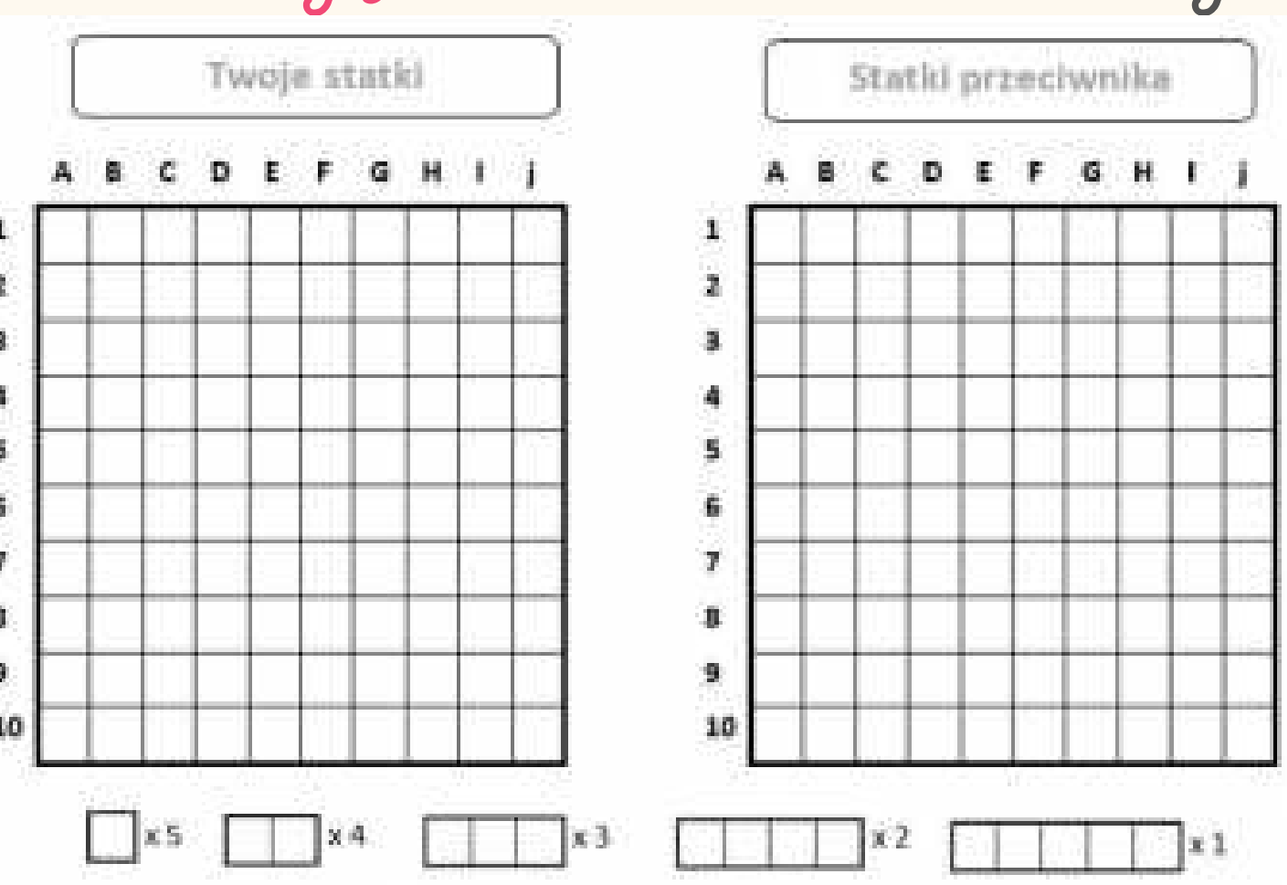
3 dwumasztowców o wielkości dwóch kratek

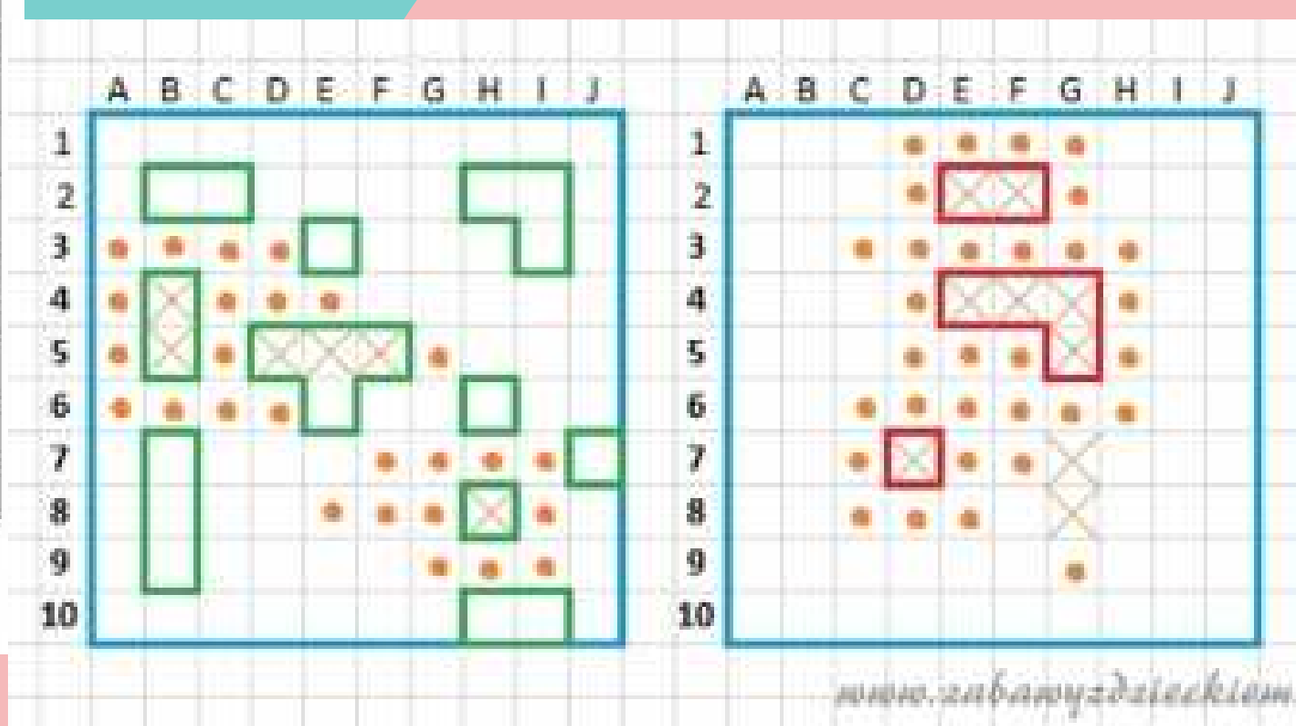
4 jednomasztowców o wielkości jednej kratki.

Gra przebiega naprzemiennie: najpierw jeden z graczy oddaje strzał, jeśli uda się mu trafić, może kontynuować „strzelanie" do momentu, aż chybi. Zatopienie statku ma miejsce, kiedy wszystkie kratki symbolizujące ten okręt zostaną „trafione" przez drugiego gracza.

O oddaniu nietrafionego strzału informujemy słowem „pudło". Natomiast przy strzale trafionym mówimy „trafiony" lub „trafiony-zatopiony". Bardzo ważne jest prawidłowe oznaczanie na planszy dokonanych już strzałów tak, aby nie wykonywać ich ponownie. Najczęściej stawia się kropkę w miejscu, do którego oddaliśmy strzał nietrafiony. Natomiast strzał oddany i trafiony zaznacza się kryżykiem.

- Co jest potrzebne? Kartki papieru i coś do pisania
- Liczba osób: 2
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.



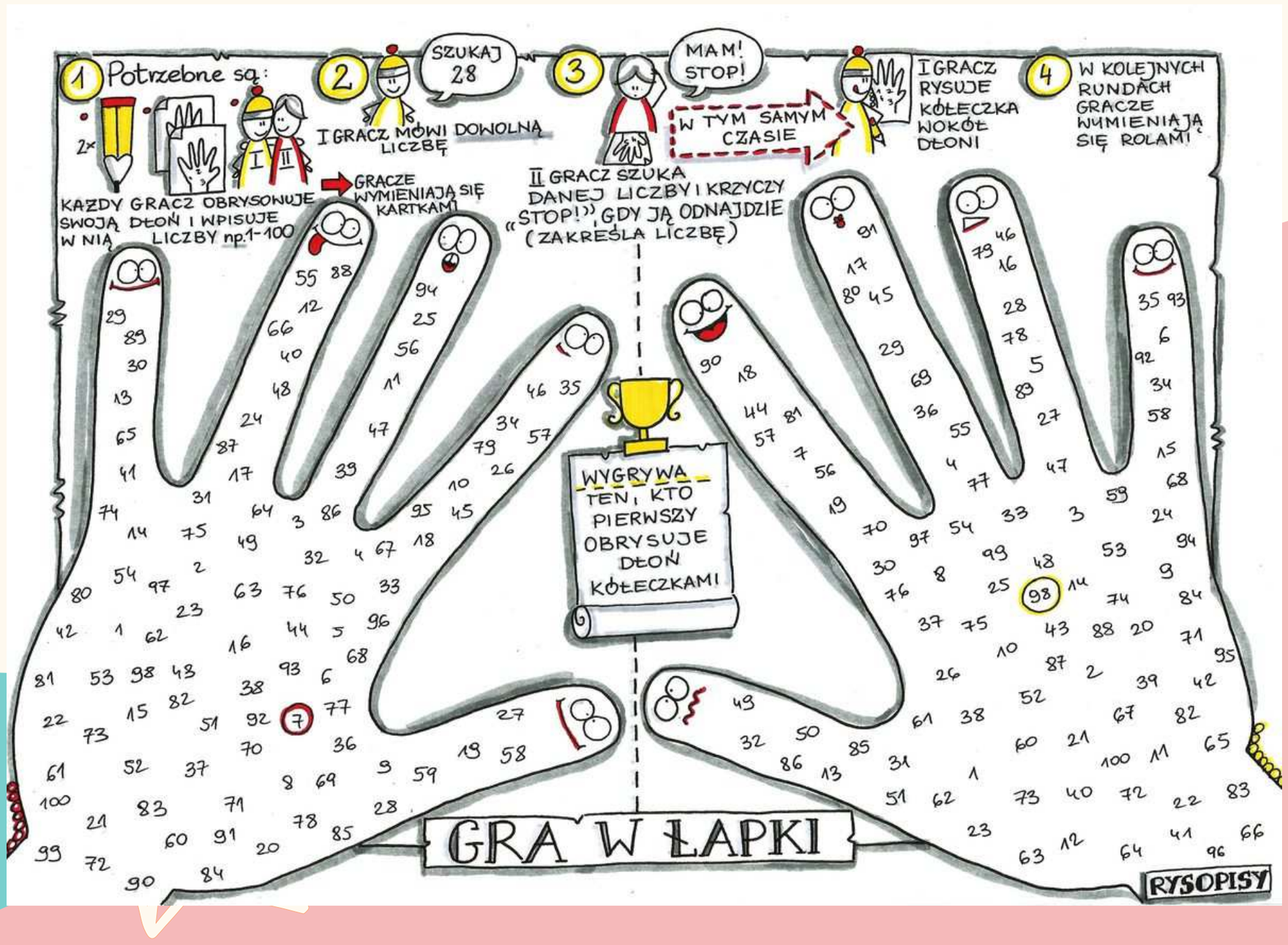


Gry papierowe

→ Łapki

Kiedy gracz próbuje odszukać cyfry, jego przeciwnik kreśli określonej wielkości kółeczka wzdłuż swojego szablonu dłoni. Robi to do momentu aż pierwszy gracz nie odnajdzie cyfry i nie powie "stop". Wówczas role się odwracają. Wygrywa ten, kto pierwszy umieści małe okręgi wzdłuż całego konturu wydrukowanej dłoni.

- **Co jest potrzebne?** Kartki papieru z odrysowanymi dłońmi i coś do pisania
- **Liczba osób:** 2
- **Gdzie grać?** W dowolnym miejscu
- **Czas gry:** Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.

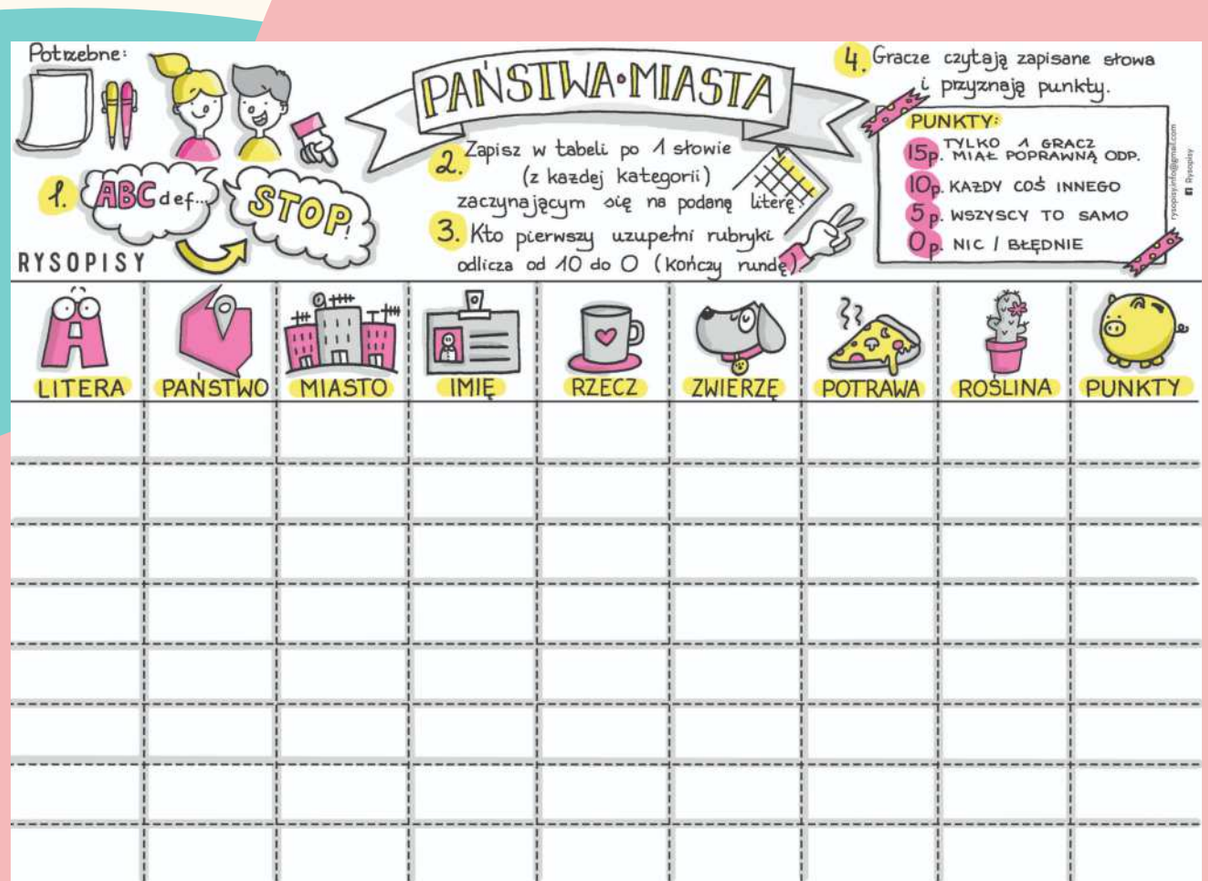


Gry papierowe

→ państwa, miasta

każdy z graczy powinien narysować sobie tabelkę i podzielić ją na kolumny. W kolumny należy wpisać poszczególne kategorie, które można ustalić według potrzeb uczestników. Możemy wpisać np.: państwo, miasto, zwierzę, roślina, rzecz, imię, dyscyplina sportu, kolor, zawód, znana postać i tytuł filmu. **1.** Grę rozpoczyna się w momencie, gdy jeden z uczestników recytuje w myślach alfabet. Moment, w którym zaczyna mówić alfabet musi być wyraźnie przez niego zaznaczony - najczęściej oznacza start literami wypowiadanymi na głos - XYZ. W czasie, gdy jedna osoba recytuje alfabet, inna, wcześniej wybrana i ustalona z resztą graczy, przerywa w dowolnym momencie mówiąc: STOP. Słowo stop zatrzymuje alfabet na konkretnej literze i od niej zaczyna się zabawa. Jeśli uczestnikowi recytującemu alfabet nie przerwie drugi gracz, a w między czasie wymówi cały alfabet, zaczyna go w myślach recytować od początku - do momentu, aż nie padnie słowo stop. Alfabet powinien być wymawiany bez takich liter jak: Ą, Ę, Ń, Ó, Q, V, X, Y. **2.** Wybór litery rozpoczynającej grę stanowi sygnał dla pozostałych graczy, że zaczynamy zabawę - przed graczami najlepsza część zabawy, czyli uzupełnianie tabelki. Każdy z uczestników wpisuje teraz w ustalone pola w kolumnach słowa zaczynające się na wybraną w losowaniu literę. Słowa muszą spełniać dwa podstawowe warunki. Po pierwsze, słowo powinno pasować do ustalonej kategorii, po drugie, nie może być ono zbyt ogólne. Chodzi o to, by do kategorii zwierzę nie został wpisany np. dinozaur, jeśli mamy literę "d", gdyż jest to sformułowanie zbyt ogólne. **3.** Czas, który uczestnicy gry mają na wypełnienie tabelki z ustalonymi kryteriami, nie jest z góry ustalony. Jest on najczęściej zależny od innych graczy - czas kończy się w momencie zakończenia uzupełniania tabelki przed pierwszego gracza. Wtedy informuje on resztę uczestników, że już zakończył wpisywanie i pozostali mają jeszcze od tego momentu jakiś krótki czas (ustalony wcześniej - może to być 30 sekund lub jedna minuta). **4.** Liczenie punktów: 15 punktów za wymyślenie słowa w kategorii, w której nikt inny nic nie potrafił wpisać, po 10 punktów za wpisanie w tabelkę słowa, które się nie powtarza wśród innych graczy (ale nie jest jedyną osobą, która w ogóle wpisała poprawne słowo). 5 punktów należy się osobie, która ma to samo słowo co inny gracz. Jeśli gracz nie wpisał poprawnego wyrazu lub w ogóle nic nie napisał, otrzymuje zero punktów, a tym samym pozostałym uczestnikom przyznaje się dodatkowe pięć punktów (nie dotyczy to gracza, który ma 15 punktów).

- Co jest potrzebne? kartki papieru i coś do pisania
- Liczba osób: minimum 2
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.



Gry

drewniane

Gry drewniane

Jenga XXL

Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie!

- Co jest potrzebne? Duże drewniane prostokątne klocki
- Liczba osób: minimum 2
- Gdzie grać? W dowolnym miejscu
- Czas gry: Do znudzenia. Można rozegrać tyle rund, ile się chce.

Gry drewniane

Wikingowie

zawodnicy dzielą się na 2 drużyny. Każda staje przy własnej linii końcowej, na której stoją jej obrońcy. Drewniane kołki rzuca się od dołu. Obrońców również rzuca się od dołu, ale dodatkowo można wprowadzić je w ruch obrotowy. Gra toczy się turami - zmiana następuje po wyrzuceniu przez drużynę wszystkich kołków (6). Ekipa A rzuca kołkami w obrońców drużyny B, aby je zbić. "Zbitych obrońców" przerzuca na połowę przeciwnika i stają się oni obrońcami przeciwnika (drużyny A). Następnie rzucając 6 kołkami ekipa B stara się zbić jak najwięcej obrońców drużyny A (najpierw te, które wcześniej zbiła drużyna A i zostały wyrzucone przez drużynę B na połowę drużyny A). Gdy jacyś obrońcy stoją na polu danej drużyny (przeciwnicy nie zbili wyrzuconych przez siebie "zbitych obrońców"), może ona wykonywać rzuty z linii, którą wyznacza najbliższy królowi obrońca. Kiedy drużyna zbije wszystkich obrońców, wraca na linię końcową i może zbijać Króla. Drużyna, która pierwsza zbije Króla, wygrywa. Jednak drużyna, która przedwcześnie zbije Króla, przegrywa.

- Co jest potrzebne? Król - klocek o kształcie zbliżonym do prostopadłościanu, 10 obrońców – prostopadłościany, 6 kołków - cylindry
- Liczba osób: minimum 2, ale im więcej tym lepiej
- Gdzie grać? Najlepiej na dworze, może być boisko lub miejsce na trawie
- Czas gry: Do momentu aż wszyscy obrońcy oraz król będą zbici. Ilość rund dowolna.

Gry drewniane

Molkky

W swojej kolejce zawodnicy rzucają drewnianym zbijakiem tak, aby wywrócić nim, upatrzone wcześniej, ponumerowane kręgle. Celem jest uzbieranie dokładnie 50 punktów. W końcówce trzeba jednak uważać, gdyż przekroczenie tej liczby skutkuje cofnięciem do poziomu 25 punktów.

- Liczba osób: indywidualnie lub w zespołach
- Gdzie grać? niewielki fragment otwartej przestrzeni – ogród, park, czy żwirowa nawierzchnia
- Czas gry: Do momentu aż pierwsza osoba uzbiera 50 punktów.

Gry drewniane

Golf drabinkowy

Drabinka składa się z 3 barierek, które dają różne ilości punktów; 3 punkty za najwyższą, 2 punkty za środkową i 1 za dolną. Zadaniem dziecka jest rzucanie piłeczkami połączonymi sznurkami, tak aby ustały one na barierce.

- Liczba osób: Indywidualnie lub w zespołach
- Gdzie grać? W miejscu gdzie będzie płasko, tak aby drobinka stała stabilnie
- Czas gry: Do momentu aż pierwsza osoba uzbiera ustaloną wcześniej ilość punktów.

Gry drewniane

Bule

W danej rozgrywce każdy gracz stara się umieścić swoją bulę bliżej świnki lub wybić punktujące (stojące najbliżej świnki) bule przeciwnika.

- **Liczba osób:** Minimum 2
- **Gdzie grać?** niewielki fragment otwartej przestrzeni – ogród, park, czy żwirowa nawierzchnia
- **Czas gry:** Po wyrzuceniu wszystkich kul gracze podliczają punkty.

Wszystkim zaangażowany w ten projekt serdecznie dziękujemy!!

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

„Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury”