WOODER.com

BAZA

POMYSŁÓW na gry i zabawy dla dzieci

Dzieciaki, czas na zabawę!

Macie swoją tajną **BAZĘ** w ogrodzie? Jeśli jeszcze nie, pora ją stworzyć. Będzie Wam potrzebny jedynie drewniany domek i… dobry humor!

Wejdźcie do świata wyobraźni, udekorujcie przestrzeń według własnych pomysłów i rozpocznijcie beztroską zabawę!
A kiedy już macie bazę, nie będziecie się nudzić! Poznajcie kultowe podwórkowe gry i zajęcia, którymi zaskoczycie swoich rówieśników. Odkryjcie razem wszystkie zasady i wskazówki, by każdą wolną chwilę spędzić z uśmiechem na twarzy!

Właściciele Księgi Podwórkowych Przygód
(tu wpiszcie swoje imiona)

……

……

LEGENDA:

Idealny pomysł na zabawę w domku w niepogodny dzień

Idealna zabawa na świeżym powietrzu

Literka	Państwa	Miasta	Rośliny	Zwierzęta	Zawody	.....

Przygotowanie:

Liczba osób: minimalnie 2
Co jest Wam potrzebne: kartki, długopisy

Zasady:

Długopisy w dłoń i… do dzieła! Na swoich kartkach przerysujcie tabelkę, którą widzicie powyżej. Jeśli chcecie, aby gra była trudniejsza, możecie dodać dodatkowe kategorie (np. kolory, imiona itd.)

Grę rozpoczyna najstarsza osoba, wymieniając na głos litery X,Y,Z a następnie już w myślach mówiąc alfabet (z pominięciem polskich znaków). Ten, kto siedzi po jej lewej stronie w dowolnym momencie zatrzymuje wyliczanie słowem STOP. Ostatnia literka, o której pomyślał wówczas najstarszy gracz, staje się pierwszą literą wyrazów w tabeli.
Natychmiast rozpocznijcie wpisywanie słów w odpowiednie kolumny. Runda kończy się, kiedy jeden z uczestników oświadczy, że wypełnił już całą tabelkę. W tym momencie następuje etap przyznawania punktów:

- jeśli gracz jako jedyny wymyślił wyraz, którego nie wymyślili inni uczestnicy, jest nagrodzony 15 punktami,
- jeśli każdy gracz wymyślił inne słowo – wszyscy otrzymują po 10 punktów,
- jeśli słowa się powtórzyły – gracze dostają po 5 punktów,
- jeśli ktoś nic nie wymyślił lub podał niepoprawny wyraz – przyznaje się mu 0 punktów.

Kolejną rundę rozpoczyna osoba, która w poprzedniej zatrzymywała alfabet. Tym razem to ona głośno wypowiada literki XYZ, a następnie w myślach wylicza kolejne litery. Osoba po jej lewej stronie, głośno mówi STOP.
Grę możecie przerwać w dowolnym momencie. Wygrywa ten, kto uzbierał najwięcej punktów.

Tajna wskazówka:
Zawsze szukajcie trudnych słów, które zwiększają szansę na zdobycie 15 punktów w rundzie!

Przygotowanie:

Liczba osób: minimalnie 2

Co jest potrzebne: kapsle od butelek, tor wyrysowany na ziemi lub piasku, z zaznaczoną linią startu i mety*

Jeśli będziecie już zaawansowanymi graczami, spróbujcie położyć na torze różne przeszkody. Mogą to być bramki stworzone z patyków lub skocznie (w tym przypadku wykorzystajcie np. foremki z piaskownicy).

Zasady:

Kapsle ustawiacie na linii startu. Każdy z Was na zmianę „pstryka” w falowany bok swojego kapsla, tak aby ten przesunął się do przodu. Wygrywa uczestnik, którego kapsel jako pierwszy przekroczył metę.

Tajna wskazówka:

Przed grą możecie oznaczyć swoje kapsle, np. naklejając na nie miniaturkowe flagi państw wycięte z papieru.

*im więcej uczestników, tym tor powinien być szerszy

Wódz plemienia zaprasza Was do domku MAGIC z ogródkiem! Na początek wymyślcie dla siebie indiańskie imiona i przygotujcie pióropusze! Wystarczy skleić pasek papieru tak, żeby stał się opaską dopasowaną do Waszych głów. Następnie przyklejcie do niego piórka (prawdziwe lub wycięte z kartek), koraliki i inne dodatki. Kiedy wszystko będzie już gotowe, rozpocznijcie zabawę w prawdziwej indiańskiej wiosce!

Zabawa w chowanego

Raz, dwa, trzy, teraz szukasz Ty!

Przygotowanie:

Liczba osób: minimum 3
Co jest Wam potrzebne: dobry humor!

Zasady:

Wybrana osoba zasłania oczy i zaczyna głośne odliczanie (np. do 20). W tym czasie pozostali uczestnicy gry muszą się ukryć. Kiedy szukający kończy liczyć, głośno krzyczy **SZUKAM!** Jeśli kogoś znajdzie, musi czym prędzej wrócić na miejsce odliczania i krzyknąć „raz, dwa, trzy, (IMIĘ)”. Osoba, którą znajdzie jako pierwszą, stanie się szukającym w kolejnej rundzie. Wygrywa gracz, który ukrył się najlepiej.

Tajna wskazówka:

Jeśli podczas nieobecności szukającego, któryś z zawodników wróci na miejsce odliczania i je „zaklepie” słowami „raz, dwa, trzy za siebie”, wygrywa rundę!

Twoje statki

	A	B	C	D	F	G	H	I	J	K
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Statki przeciwnika

	A	B	C	D	F	G	H	I	J	K
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Przygotowanie:

Liczba osób: 2

Co jest Wam potrzebne: kartki w kratkę, długopisy

Zasady:

Przerysujcie poniższe mapy na swoich kartkach. Na mapie „Twoje statki”, rozmieście swoją flotę, nie pokazując ułożenia przeciwnikowi. Pamiętajcie, że dwa statki nie mogą się „dotykać”.

Do dyspozycji macie:

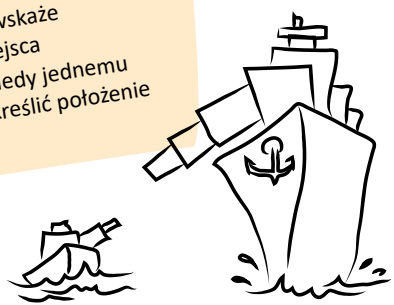
- jeden pięciomasztowiec (pięć kratek)
- jeden czteromasztowiec (cztery kratki)
- dwa trójmasztowce (2x trzy kratki)
- dwa dwumasztowce (2x dwie kratki)
- dwa jednomasztowce (2x 1 kratka)

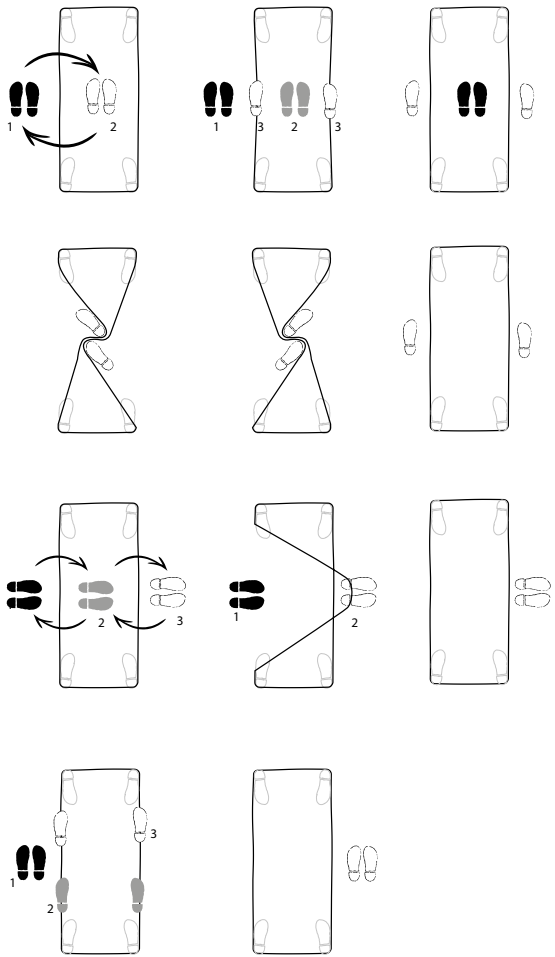
Rozgrywka rozpoczyna się od oddaniu „strzału” przez pierwszego uczestnika. „Strzał” to podanie współrzędnych miejsca na mapie, w którym może znajdować się jeden z masztów (np. C5). Jeśli „strzał” będzie trafiony, gracz zaznacza tę kratkę na swojej kartce, na mapie „Statki uczestnika” i kontynuuje typowanie okienek. Gdy gracz odgadnie położenie całego statku, następuje jego „zatopienie”. Natomiast jeśli wskaże puste pole, kolejkę przejmuje drugi gracz. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza „zatopi” wszystkie statki przeciwnika.

Tajna wskazówka:

Warto znać komendy używane w grze:

- **trafiony** – kiedy położenie jednego z masztów zostanie odkryte
- **pudło** – kiedy uczestnik wskaże współrzędne pustego miejsca
- **trafiony-zatopiony** – kiedy jednemu z uczestników uda się określić położenie całego statku





Gra w gumę

Skocz po wygraną!

Przygotowanie:

Liczba osób: minimum 2

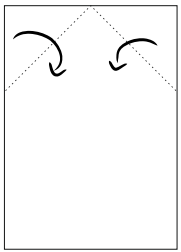
Co jest Wam potrzebne: guma do skakania

Zasady:

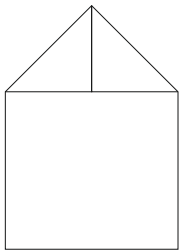
Dwóch graczy trzyma gumę zaczepioną o kostki. Pozostali uczestnicy zabawy ustawiają się w kolejce. Pierwsza osoba rozpoczyna rundę i pokonuje kolejne poziomy gry (patrzcie na rysunek), aż do tzw. „skuchy”, czyli dotknięcia nogą gumy. Kiedy wszyscy zaliczą pierwszy etap gry, następuje druga runda. Wówczas guma zostaje podniesiona do poziomu kolan (w trzeciej serii- ud, w czwartej pasa). Wygrywa najwytrwalszy!

Tajna wskazówka:
Kiedy gracie tylko we dwójkę, zaczepcie gumę np. o dwa krzesła.

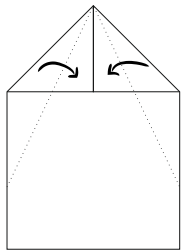
Ruszamy na podbój nieznanej galaktyki! Domek Magic, który od dziś służy jako stacja badawcza, ułatwi Wam planowanie kosmicznej misji! Narysujcie mapę, na której zaznaczycie punkty, które koniecznie musicie zdobyć. Przygotujcie flagi, które pozostawicie w najważniejszych bazach. Kto wie, może zapiszecie się na kartach historii, jako odkrywcy nieznanych, kosmicznych lądów? Wyobraźnia ma moc!



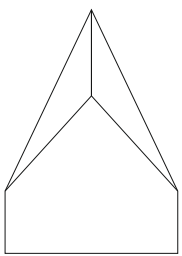
1.



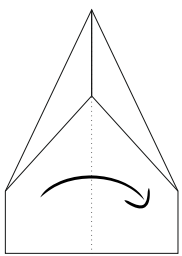
1a.



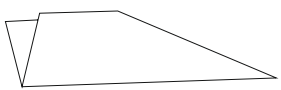
2.



2a.

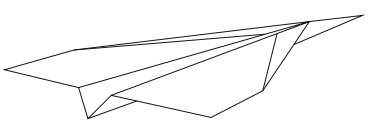


2b.

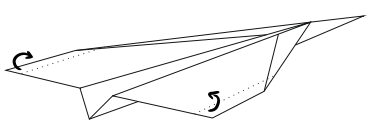


2c.

3.



3a.



4.

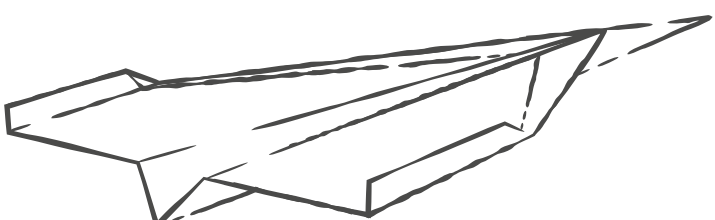
Słyszeliście o origami, czyli sztuce składania papieru? Podejmijcie wyzwanie i samodzielnie stwórzcie swój samolot, który potrafi latać!

Przygotowanie:

Co jest Wam potrzebne: kartka o formacie A4

Słyszeliście o origami, czyli sztuce składania papieru? Podejmijcie wyzwanie i samodzielnie stwórzcie swój samolot, który potrafi latać!

Tajna wskazówka:
Najlepszy papier, to taki o formacie A4 czyli kartka z bloku rysunkowego.



Zośka

Podbijaj i wygrywaj!

Jak zrobić zośkę?

Przygotowanie:

Co jest Wam potrzebne: stara skarpeta, igła, nić i ryż
Wykonanie: rozetnij skarpetę między palcami a piętą. Do powstałego woreczka wsyp ryż. Zaszyj całość tak, aby uzyskać okrągłą piłeczkę

Jak grać w zośkę?
Liczba osób: minimum 2

Zasady:

Ustawcie się naprzeciwko siebie lub jeśli jest was więcej – w kole. Na sygnał „start” zacznijcie podbijać zośkę – czubkiem stopy. Ten, komu zośka spadnie ze stopy – odpada z gry. Wygrywa najwytrwalszy gracz!

Tajna wskazówka:
Najlepszy papier, to taki o formacie A4 czyli Żeby być mistrzem, musisz regularnie ćwiczyć podbijanie zośki!

Tajna wskazówka:
Kiedy jesteś w środku kółka i chcesz przejąć piłkę, spróbuj dynamicznie wyskoczyć w górę – w ten sposób będzie ci łatwiej złapać piłkę w locie.

Ziemniak

Zabawa w najlepsze!

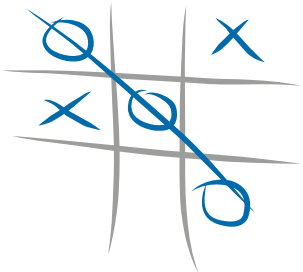
Przygotowanie:

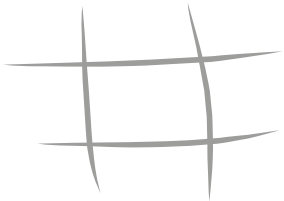
Liczba osób: minimum 4
Co jest Wam potrzebne: piłka

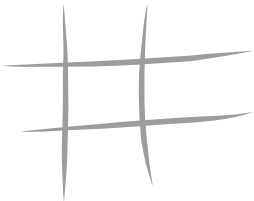
Zasady:

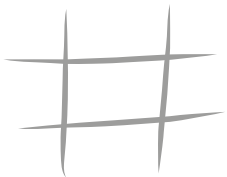
Ustawcie się w kółku. Odbijajcie do siebie piłkę, tak jak w siatkówce. Osoba, która nie odbije skierowanej do niej piłki lub ta, która jako ostatnia dotknęła ją przed upadkiem na ziemię, wchodzi do środka koła i przykuca. Pozostali gracze dalej odbijają do siebie piłkę. Jednak tym razem mogą także wycelować nią w osobę w środku kręgu. Jeśli piłka ją dotknie, osoba ta otrzymuje literkę Z. Każdy udany cel, to kolejne litery: I, E, M, N, I, A, K. Uzbieranie wszystkich liter wiąże się z odpadnięciem z gry. Lista osób w kółku za każdym razem będzie się zwiększać, więc pole „ucieczki” będzie coraz bardziej ograniczone. Jeśli uczestnik znajdujący się w środku koła przechwyci piłkę w locie, jest uratowany i wraca do osób odbijających ją. Zwycięża ten, kto jako jedyny zostanie na zewnątrz w pozycji stojącej.

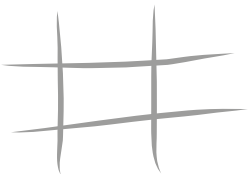
Czary-mary i wyjątkowy domek DELUXE zamienia się w chatkę czarodziejek! Przygotujcie własną księgę zaklęć, wpisując do ozdobionego przez Was zeszytu pomysły na wróżby i magiczne eliksiry!

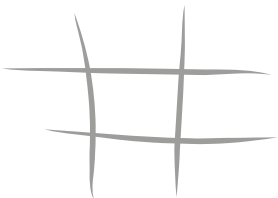


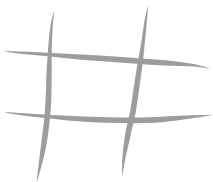












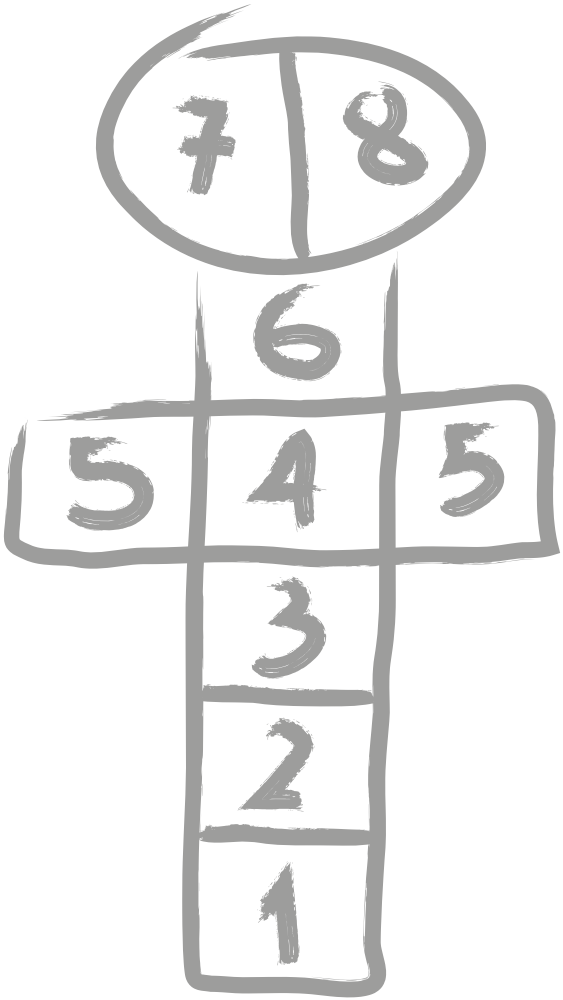
Przygotowanie:

Liczba osób: 2
Co jest Wam potrzebne: kartki, długopisy

Zasady:

1. Każdy wybiera swój ulubiony symbol – kółko lub krzyżyk.
2. Następnie gracze naprzemiennie rysują w określonych polach swoje symbole.
3. Gra kończy się, kiedy któryś z graczy stworzy linię trzech krzyżyków lub trzech kółek i ją przekreśli. Linie mogą być pionowe, poziome lub ukośne.
4. Jeśli wszystkie pola zostaną zapełnione, a nikomu nie udało się stworzyć linii, należy przejść do następnej rundy, rozpoczynając grę od nowa.

Tajna wskazówka:
Gracz, który rozpoczyna grę i swój symbol postawi w środkowym polu planszy, będzie miał większe szanse na wygraną!



Gra w klasy!

Mistrzowie skakania

Przygotowanie:

Liczba osób: minimum 2

Co jest Wam potrzebne: kreda lub patyk, mały kamień

Zasady:

1. Na betonie narysujcie kredą pole do gry (patrz rys. 1). Jeśli gracie na piasku, wykorzystajcie patyk.
2. Pierwszy gracz celuje kamykiem w pole nr. 1. Jeżeli trafi, skacze kolejno po wszystkich polach, wraca na start i przekazuje kamyk kolejnej osobie.
3. Zadaniem następnej osoby jest trafienie kamykiem w pole nr 2. Jeśli się jej to uda, wskakuje na pole 2 i pokonuje jak poprzedni zawodnik całe pole gry (do przodu, a później wraca).
4. Jeśli gracze nie trafią kamykiem w trzecie, czwarte i kolejne pola, przekazują szansę następnym osobom.
5. Wygrywa ten, który jako pierwszy dorzuci kamyk do pola z numerem 8, a następnie bez „skuchy”, czyli stawania na liniach, pokona całą planszę.

Tajna wskazówka:

Wprowadźcie swoje zasady, aby utrudnić grę.
W pierwszej rundzie możecie skakać na dwóch nogach, w drugiej tylko na prawej, w trzeciej – na lewej.

Tutaj jest miejsce na opis waszej ulubionej gry, której zasady sami wymyśliliście!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....