



Witajcie Świetliczaki!

Dzisiaj troszeczkę inaczej ;-)
Zapraszam do zabawy i starszych i młodszych.
Nawet Wasi Rodzice chętnie przypomną sobie jak można pobawić się z pomocą tylko długopisu / pisaka i kartki w kratkę. Oto propozycje zabaw, przy których jest dużo śmiechu i innych pozytywnych emocji

Serdecznie zapraszam do skorzystania z poniższych podpowiedzi ☺

Życzę Wam Wszystkim duuuuużo zdrówka i cierpliwości!

Aneta L - P

Wystarczy kartka i długopis

Od kółka i krzyżyka można się uzależnić. Od szewca również. A może jesteście fanami kartofla?

OKRĘTY albo BITWA MORSKA

Na kartce zawodnicy rysują kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad linią poziomą każdą kratkę oznaczają kolejną literą alfabetu od A do J. Z boku wzdłuż linii pionowej wpisują cyfry od 1 do 10. W tak ograniczonym kwadracie każdy rozmieszcza swoją flotę, na którą składa się dziesięć okrętów: cztery łodzie podwodne (każda zajmuje jedną kratkę), trzy ścigacze (po dwie kratki), dwa krążowniki (po trzy kratki) i jeden pancernik (cztery kratki). Trzeba się dobrze zastanowić, jak rozmieścić okręty na morzu, żeby przeciwnik nie miał łatwego zadania, kiedy będzie się starał je zatopić. Wokół każdego okrętu należy zostawić puste kratki. Zawodnik, który rozpoczyna grę, podaje współrzędne, np. A4, i jeśli kratka jest pusta, przeciwnik odpowiada „pudło”. Teraz on podaje współrzędne i przeciwnik informuje go o rezultacie strzału. Jeśli trafił w okręt, słyszy: „trafiony”. Strzela tak długo, dopóki nie spudłuje. Jeśli trafi w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik musi go o tym poinformować i powiedzieć „zatopiony”. Po zatopieniu całego okrętu osoba atakująca ma prawo do następnego strzału. Dopiero niecelny strzał pozwala na akcję przeciwnika. W czasie wymiany ognia zaznaczamy strzały przeciwnika, np. celne – znakiem x, niecelne – kropką. Po zatopieniu okrętu przeciwnika dobrze jest sąsiednie kratki oznaczyć kropkami, ponieważ są one na pewno puste. Łatwiej będzie wówczas poruszać się w polu walki i nie strzelać na oślep. Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi flotę przeciwnika. Grę można nieco utrudnić, powiększając kwadrat do wielkości 15 x 15 kratek. Wówczas też powiększamy flotę. Składa się ona teraz z pięciu łodzi podwodnych (po jednej kratce), czterech ścigaczy (po dwie

kratki), trzech krążowników (po trzy kratki), dwóch pancerników (po cztery kratki) i jednego lotniskowca (pięć kratek). Zasady są takie same.

LABIRYNT

W tej grze należy odnaleźć ukryty skarb przeciwnika. Każdy z graczy rysuje na kartce dwa kwadraty wielkości 10 x 10 kratek. U góry na linii poziomej należy wpisać nad każdą kratką litery od A do J, a z boku pionowo cyfry od 1 do 10. W dowolnej kratce swojego kwadratu umieszczamy skarb oznaczony kółkiem i wyznaczamy drogę do niego, rysując labirynt dowolnej długości, szerokości jednej kratki. Labirynt może być dość kręty i w zależności od umowy mieć 30, 40 albo więcej odcinków, każdy po jednej kratce. Powinien się kończyć na brzegu kwadratu. W tej końcowej kratce rysujemy krzyżyk i podajemy jego współrzędne przeciwnikowi. To stąd wyruszy na poszukiwanie naszego skarbu. W drugim kwadracie rysujemy krzyżyk w wyznaczonym przez przeciwnika miejscu naszego startu. Osoba rozpoczynająca grę mówi, jaką drogą chce iść (podaje współrzędne pola, na które chce się przesunąć z punktu x). Jeśli droga jest wolna, bo nie ma tam ściany labiryntu, przeciwnik wyraża zgodę na ten ruch. Grający może w ten sposób postawić pięć kroków, chyba że natknie się na ścianę labiryntu, wtedy kończy marsz. Grający może przechodzić przez jedno pole nawet po kilka razy, chcąc się wydostać ze ślepej uliczki. Aby sobie ułatwić zadanie, na drugim kwadracie zaznaczamy odkryte ściany labiryntu przeciwnika i przebytą drogę. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do ukrytego przez przeciwnika skarbu. Wystarczy kartka i długopis.

KTO DOJDZIE DALEJ?

Dwaj zawodnicy poruszają się na boisku wielkości 20 × 20 kratek. Na środku boiska każdy z nich zaznacza początek swojej trasy – jeden stawia kreskę poziomą, drugi pionową (należy używać pisaków w dwóch kolorach) długości dwóch kratek – w ten sposób na środku powstanie krzyżyk. Teraz zawodnicy kolejno przedłużają trasę, zaczynając z dowolnego końca swojego odcinka startowego i zaznaczając dalsze odcinki (pionowo lub poziomo), każdy długości jednej kratki. Obaj poruszają się tylko wzdłuż linii kratek. Ich trasy mogą się pokrywać, ale nie mogą się przecinać. Wygrywa ten, kto najdłużej będzie mógł swobodnie stawiać kolejne kreski. Dlatego trzeba się starać jak najbardziej ograniczyć przeciwnikowi przestrzeń, po której mógłby się poruszać.

SZEWEC

Do gry potrzebna jest kartka w kratkę i długopis. Każdy z grających rysuje kreskę długości boku pojedynczej kratki. Grający, któremu uda się zamknąć kratkę, zaznacza ją w ustalony sposób, by można było później policzyć zamknięte kratki i przyznać każdemu punkty. Będą one bowiem zależały od liczby zdobytych kratek. Grający starają się wzajemnie utrudnić sobie zadanie, rysując kreski tak, by nie można było zamknąć kratek.

PLASTER MIODU

Do gry potrzebne są kartka papieru i dwie kredki lub długopisy różnego koloru. Na kartce należy zaznaczyć sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty. Każde dwa punkty można połączyć tylko raz, nie można łączyć wierzchołków w ten sposób, by powstał trójkąt o bokach tego samego koloru. Przegrywa ten, kto nie może już narysować kolejnego odcinka.

KÓŁKO I KRZYŻYK

Gra dla dwóch osób. Toczy się na planszy wielkości 20×20 kratek. Każdy zawodnik stawia w którejkolwiek kratce swój znak – kółko lub krzyżyk. Ten, kto pozostawi pięć swoich znaków w linii poziomej, pionowej lub ukośnej – wygrywa. Każdy stara się więc utrudnić przeciwnikowi postawienie znaku. Uproszczona wersja: Dzielimy kwadrat na 9 pól (3×3 kratki) i każdy stara się postawić trzy swoje znaczki w jednej linii, a drugi stara się mu to uniemożliwić.

KARTOFEL

To także gra dla dwóch osób. Na kartce należy rozrzucić kilkanaście numerków od 1 do 16 czy nawet do 20. Pierwszy zawodnik rysuje kółko wokół jedynki (to właśnie jest kartofel) i krętą linią łączy ją z dwójką, zakreślając kółko wokół niej. Drugi zawodnik łączy dwójkę z trójką. I tak w kolejnych ruchach zawodnicy łączą ze sobą wszystkie numerki. Linie rysowane przez grających nie mogą się ze sobą stykać ani przecinać. Za takie wykroczenie zawodnik otrzymuje punkt karny. Każdy stara się utrudniać zadanie przeciwnikowi, rysując linie wężykiem.

STRATEGO

To gra strategiczna zwana niegdyś „Pogrzebem”. Podobno grywali w nią porywczy bywalcy knajp portowych. Jest naprawdę emocjonująca. Pole gry to kwadrat 7×7 lub 8×8 kratek. Gracze powinni używać pisaków w dwóch różnych kolorach. Rozpoczynający zamalowuje jedną dowolną kratkę, drugi robi to samo. Jeśli zamalowane kratki wypełnią rząd, kolumnę lub linię ukośną (od krawędzi do krawędzi), otrzymuje się tyle punktów, ile kratek liczy zakolorowany przez nas odcinek (minimum 2 kratki). Zdarzyć się może, że zakolorowanie jednej kratki „zamyka” nawet kilka punktonośnych odcinków, wówczas liczy się każdy odcinek osobno, sumuje i zalicza wszystkie punkty.