

Witajcie Świetliczaki!

Wymyślamy zabawy na pochmurny dzień ... uruchamiamy fantazję i ...



SŁOWA ZE SŁOWA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jedna podaje jakiś wyraz (np. MANDARYNKA), a wszyscy zapisują go i starają się utworzyć z jego liter jak najwięcej nowych słów i zapisać je na kartce. W naszym przykładzie: rynna, rak, mak, kara, mara, arka, dar, marka, dym... (Musimy się na początku umówić, że mogą to być tylko rzeczowniki pospolite, albo też dopuszczamy czasowniki w dowolnej formie, imiona i nazwy własne). Kto np. przez trzy minuty zdoła utworzyć i zapisać najwięcej wyrazów – wygrywa. Grający po kolei proponują nowe wyrazy. Podczas liczenia wyników wykreśla się wyrazy, które się powtarzają. Można dodatkowo punktować te złożone z więcej niż czterech liter. Można też nieco utrudnić tę zabawę. Osoba rozpoczynająca podaje np. trzy wyrazy (rzeczownik, czasownik i przymiotnik) i nowe słowa tworzy się ze wszystkich liter tych wyrazów. Uczestnikom trzeba wtedy dać więcej czasu, np. 10–15 minut.

DOBIERZ RYM

Prowadzący zajmuje miejsce w środku kręgu i wskazuje któregoś z uczestników. Podaje jakiś wyraz, do którego natychmiast trzeba podać wyraz rymujący się z nim, na przykład: śpiewa – Ewa, kłapa – kanapa. Wskazany uczestnik musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź. Jeśli mu się nie uda, stoi tak długo, aż prowadzący da mu szansę poprawienia się. Zawodnik, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymującego się wyrazu, odpada z gry lub daje fant.

ŁAŃCUCH ZE SŁÓW

W tej zabawie może brać udział nieograniczona liczba uczestników. Wszyscy mają kartki i przybory do pisania. Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik. Wszyscy starają się w określonym czasie – np. trzech minut – ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się na tę samą literę, na którą kończy się poprzedni. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch. Przykład dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakieta – atom – materac – cegła... Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion albo nazw roślin czy miejscowości. Łańcuchy można także układać bez zapisywania. Pierwszy uczestnik mówi głośno wymyślone przez siebie słowo, a następni, jeden po drugim, podają rzeczowniki rozpoczynające się na ostatnią literę poprzedniego. Wyrazy nie mogą się powtarzać. Odpada z gry ten, kto nie potrafi szybko podać właściwego rzeczownika. Kto dotrwa do końca, nie popełniając żadnego błędu, wygrywa.

KTO ZNA WIĘCEJ NAZWISK

Gra dla dwóch lub kilku osób. Jeden z graczy wymienia jakąś literę. Pozostali na kartkach wypisują jak najwięcej znanych osób, których nazwiska zaczynają się na tę literę. Mają na to 2–3 minuty. Po tym czasie jeden z grających głośno odczytuje nazwiska, które zapisał na kartce. Każdy, kto ma na swojej kartce wyczytywane nazwisko, skreśla je. Wygrywa ten, kto ma najwięcej niewyczytanych nazwisk.

NADZIEWANKA, CZYLI UKŁADANKA LITEROWA

Zabawa dla kilku osób. Każdy ma kartkę i długopis. Wybieramy jakieś słowo, na początek z trzech liter, i zapisujemy je na swoich kartkach – z lewej strony pionowo z góry na dół, np. kos, a z prawej to samo, tylko od dołu do góry:

```

K _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ S
O _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ O
S _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ K

```

Między literami jest miejsce na wpisanie wyrazów, które zaczynają się i kończą na litery wymyślnego słowa, w naszym przykładzie mogą to być: kompas, okno, serek. Jeżeli ktoś skończy, pozostali przerywają pisanie. Punkt dostaje się za słowa, które się nie powtarzają. Stopniowo można układać wyrazy o dużej liczbie liter. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

KOT MINISTRA

Jeden z uczestników w myślach mówi alfabet. Prowadzący w którymś momencie mu przerywa. Litera, na którą wypadło, będzie pierwszą literą przymiotnika w zdaniu „Kot ministra jest... (jaki?)”. Pierwszy przymiotnik podaje prowadzący. Po nim po kolei wszyscy kończą zdanie „Kot ministra jest...” jakimś przymiotnikiem zaczynającym się od wybranej litery. Przymiotniki nie mogą się powtarzać, więc im dalej, tym trudniej. Jeśli ktoś nie wymyśli kolejnego przymiotnika, wypada z gry. Zabawa trwa do momentu pozostania jednej osoby.

SALATKA SŁOWNA

Każdy uczestnik ma kartkę i długopis. Jednej osobie, daje do ręki flamaster i kładzie przed nią gazetę, w której ma ona zaznaczyć sześć wyrazów. Teraz pozostali układają z nich jakąś historię. Po trzech minutach każdy czyta swój tekst. Ten, kto wymyślił najweselszą historię, może jako następny wybrać z gazety kolejne sześć wyrazów.

TELEGRAM

Wymyślamy długi wyraz, np. demokracja. Każdy uczestnik zapisuje go na kartce. Teraz mamy trzy minuty na napisanie telegramu złożonego ze słów zaczynających się na kolejne litery wymyślnego wyrazu. Telegram może zawierać imię, nazwisko i adres. W naszym przykładzie: „Daniel Ewaryst

Mokry, Olkusz. Kiedy rozwieziesz ancymonki, czekają je apanaże”. Po trzech minutach odczytujemy na głos telegramy. Kto napisał najśmieszniejszy, najzgrabniejszy, najciekawszy?

KILOMETROWY LIST

Rekwizyty: arkusz papieru pakowego, pisak. Kolejno piszemy po jednym zdaniu listu. Zdania muszą być: sensowne, prawdziwe, powiązane z poprzednimi. Jeśli ktoś nie potrafi wymyślić następnego zdania, odpada z zabawy. Kto został na placu boju, ma obowiązek zakończyć list zabawnym zdaniem i przysługuje mu prawo do zdecydowania, komu taaaki dłuugi list wyślemy.

ŁAŃCUSZEK SKOJARZEŃ

Dowolna liczba uczestników siada w kole. Rozpoczynający rzuca hasło (rzeczownik lub przymiotnik), na co osoba siedząca po jego lewej stronie musi natychmiast powiedzieć słowo lub wyrażenie kojarzące się, niekoniecznie wprost, z tym pierwszym hasłem.

Następna osoba wypowiada własne skojarzenie itd. Jeśli ktoś nie potrafi w ciągu 10 sekund znaleźć odpowiedniego słowa, odpada z gry. Pozostali ciągną łańcuszek tak długo, dopóki wystarczy im inwencji. Uwaga! W przypadkach wątpliwych trzeba udowodnić, że skojarzenie jest poprawne i przedstawić tok swojego myślenia, który reszta musi zaakceptować.

Przykład

Ania: czarna,
Basia: rozpacz,
Czarek: w kratkę, Danka: kilt,
Ewa: Szkot,
Szymek: spódniczka,
Grażyna: plisowana,
Hanka: ??? (odpada z gry),
Irka: solejka itd.

INTELIGENCJA

Gra dla dwóch lub kilku osób. Każdy musi mieć kartkę i długopis. Na początku ustalamy kategorie, np. państwo, miasto, rzeka, sławny człowiek, aktor/aktorka, dyscyplina sportowa, roślina, zwierzę, potrawa itd. Następnie wyznaczamy na kartkach tyle rubryk, ile kategorii. Powinniśmy też ustalić punktację. Może to być jeden punkt, pięć lub dziesięć punktów za każdą wpisaną odpowiedź. Jeden z graczy mówi w pamięci alfabet, a inny mu w pewnym momencie przerywa. Na literę, na której się zatrzymał, będą się zaczynały wszystkie słowa, które gracze teraz wpisują w rubrykach. Runda kończy się, kiedy ktoś uzna, że skończył. Pozostali grający stawiają kreski w rubrykach, w których nic nie wpisali. Jeśli jakieś hasło powtarza się u innych grających, nie jest uwzględniane w punktacji. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

MECZ KRZYŻÓWKOWY

Do meczu potrzeba tyle identycznych krzyżówek, ilu jest zawodników. Możemy krzyżówki skserować z gazety. Oczywiście stopień ich trudności powinien zależeć od wieku grających. Zawodnicy mają np. 10 lub 15 minut na rozwiązanie krzyżówki. Za skończenie zawodnik otrzymuje 50 punktów. Każdemu, kto nie wpisał wszystkich słów, za każde puste miejsce potrąca się dwa punkty. Można urządzać turnieje krzyżówkowe. Wtedy najlepsi zawodnicy w poszczególnych zespołach rozgrywają dalsze mecze w ćwierćfinale, półfinale i finale, w którym wyłoniony zostanie mistrz krzyżówek.

ŁAMAŃCE JĘZYKOWE

Kto potrafi w szybkim tempie wyrecytować:

Suchą szosą szedł Sasza do suszarni suszyć śliwki.

W czasie suszy szosa sucha.

Czy tata czyta cytaty Tacyta?

Ząb – zupa zębowa,

Dąb – zupa dębowa.

Poczmistrz z Tczewa,

rotmistrz z Czchowa.

Nie pieprz, Pietrze, wieprza pieprzem, bo przepieprzysz wieprza, Pietrze!

Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego.

W Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinnie

I Szczebrzeszyn z tego słynie.

Stół z powyłamowanymi nogami.

Czy trzy cytrzystki grają na cytrze?

Czy jedna płacze, a druga łyże trze?

Czarna krowa w kropki bordo gryzła trawę, kręcąc mordą.

Czarny dzięcioł z chęcią pień ciął.

Czy rak trzyma w szczypcach strzęp szczawiu, czy trzy części trzciny?

Cesarz czesał włosy cesarzowej, cesarzowa czesała włosy cesarza.

Gdy Pomorze nie pomoże, to pomoże może morze,

a gdy morze nie pomoże, to pomoże może Gdańsk.

HISTORYJKI BEZ KOŃCA

Opowiadanie historyjek, które nie mają zakończenia, to wspaniała zabawa. Oto przykładowe historyjki tego rodzaju. Kto zna inne lub sam wymyśli nową?

Był sobie pewien człowiek,
Który miał siedmiu synów.
Pewnego dnia synowie
Tak ojca poprosili:
„Opowiedz nam jakąś historię!”.
A ojciec zaczął tak:
Był sobie pewien człowiek,
Który miał siedmiu synów...

Wpadł pies do kuchni
I porwał mięsa ćwierć
A jeden kucharz głupi
Zarąbał go na śmierć
A jeden kucharz mądry
Co litość w sercu miał
Zakopał go w ogródku
I taki napis dał:
Wpadł pies do kuchni...

Siała baba mak.
Nie wiedziała jak.
A dziad wiedział,
Nie powiedział,
A to było tak:
Siała baba mak...

W takt tego wierszyka chodzimy parami, trzymając się za skrzyżowane ręce. Na słowo „tak” zmieniamy kierunek marszu.

Dobrej zabawy !