

PORADNIK jak aktywnie spędzać czas


Wielka księga gier i zabaw



Opole 2016

Tytuł oryginału: *The great big book of games and puzzles*
Copyright © 2006 Arcturus Publishing Limited

Copyright © 2016 for the Polish edition by Wydawnictwo Nowik Sp. j. Opole
Copyright © 2016 for the Polish translation by Wydawnictwo Nowik Sp. j. Opole

 Wydawnictwo Nowik Sp. j., 45-061 Opole, ul. Katowicka 39/104

Wydanie pierwsze, Opole 2016
ISBN: 978-83-62687-76-3

Tłumaczenie: Krystyna Dąbek, Paweł Nowik
Redakcja językowa: Łukasz Sawicki
Komentarze do gier: Krystyna Dąbek
Skład i łamanie: Hanna Piotrewicz-Nowik
Projekt okładki: Marta Wolna

Wszelkie prawa zastrzeżone. Rozpowszechnianie bez zgody Wydawcy całości publikacji lub jej fragmentów w jakiegokolwiek postaci jest zabronione.

Kopiowanie metodą kserograficzną, fotograficzną, umieszczanie na nośnikach magnetycznych, optycznych i innych narusza prawa autorskie niniejszej publikacji.

Kserowanie zabija książki!

Szanowny Czytelniku, jeżeli chcesz wyrazić swoją opinię na temat tej publikacji, prosimy o kontakt mailowy matma@nowik.com.pl lub wypełnienie formularza na naszej stronie www.nowik.com.pl

Wydrukowane w Polsce
Szczegółowe informacje o naszych publikacjach na www.nowik.com.pl

Dystrybucja:
Wydawnictwo Nowik Sp. j.
Biuro Handlowe: 45-061 Opole, ul. Katowicka 39/104, Tel./fax 77 454 36 04,
<http://www.nowik.com.pl>, e-mail: biuro@nowik.com.pl



SPIS TREŚCI

Wstęp do polskiego wydania 7

Zabawy w klasie 9–24

Reakcja łańcuchowa	10
Gra w kulki	11
Gorące łapki	12
Piłka w wiaderku	13
Grające krzesła	14
Cztery kąty	15
Banan, nóż, widelec	16
Znikający obrazek	18
Pamięć fotograficzna	19
Kelner	20
Żywe krzeselko	21
Tchuka Ruma	22
Lodowisko	23

Zabawy na świeżym powietrzu 24–38

Czerwony korsarz	25
Czerwone światło, zielone światło	26
Król (królowa) wzgórze	27
Myśliwy i strażnik	28
Zdobywamy flagę	29
Mrożący dotyk	30
Gra w klasy	31
Moneta w kubeczku	32
Rzut woreczkiem z fasolą/zośką	33
Dwa ognie	34
Przeciąganie liny	35
Miniolimpiada	36
Przeciąganie liny w trójkącie	37

Wyścigi, sztafety, biegi 38–50

Wyścig śledzi	39
Wyścig w workach	40
Wyścig królików	41
Wyścig na trzech nogach	42
Wyścig tańczących rąk	43
Wyścig z łyżeczką i jajkiem	45
Wyścig taczek	46
Wyścig żab	47
Na barana czas	48
Jak prawdziwy krab	49
Jak stara pomarańcza	50

Polowanie i chowany 51-61

Duch na cmentarzu	52
Klasyczna odmiana chowanego	53
Sardynki w puszcze	54
Policjanci i złodzieje	55
Myszy i wilki	56
Polowanie na klucz	57
Wielki pojedynek	58
Poszukiwacze skarbu	60
Poszukiwacze	61

Zabawy podczas imprez 62-77

Rzeźby	63
Król równowagi	64
Podajpaczkę	65
Gorący ziemniak	66
Golibroda	67
Bitwa na poduszki	68
Ogon osła	69
Cicha orkiestra	70
Bańki mydlane	72
Pinata	74
Pstryknięty balon	75
Szymon mówi	76
Limbo	77

Zgadywanki i zagadki 78-88

Szpieg	79
Rozpoznaj po smaku	80
Rozpoznaj po dotyku	81
Rozpoznaj po zapachu	82
Kalambury	83
Trochę szarady, trochę kalamburów	84
Kim jestem?	85
Jaka to melodia?	86
Morderstwo w ciemnościach	87
Szarada	88

Zabawy manualne 90-104

Kamień, papier, nożyce	91
Niebo, piekło	92
Studnia	94
Sznurkowe zadanie nr 1: Miska na talerzu	95
Sznurkowe zadanie nr 2: Wieża Eiffla	96
Sznurkowe zadanie nr 3: Czteronożna Wieża	97
Sznurkowe zadanie nr 4: Uwięzione dłonie	98
Sznurkowe zadanie nr 5: Łapacz snów	99
Sznurkowe zadanie nr 6: Spadochron...	101
Sznurkowe zadanie nr 7: Kocia kotyska...	104

Zabawy z użyciem papieru i ołówka 108-118

Rysunkowy potwór	109
Między liniami!	111
OXO - kółko-krzyżyk-kółko	112
Nim	113
Małe kwadraty	114
Tangramy	115
Malowanie w ciemnościach	116

Liczbowe kółko-krzyżyk	117
Rosnące kryształ	118

Zabawy słowne 119–134

Antonimy, czyli zabawa w przeciwieństwa	120
Pytania i odpowiedzi	121
Łańcuch słów	122
Ogród	123
Skojarzenia	124
Literowanie	126
Cztery żywioły	127
Fabryka wyrazów	128
Wisielec	129
Językowy Twister	130
Historia wyrazu	131
Anagramy	132
Synonimy	133
Ukryte słowa	134

Gry strategiczne 135–150

Zagłada giganta	136
Gwiazda	137
Lis i gęsi	138
Dwukolorowy wąż	139
Piramida z zapalek	140
17 zapalek	141
Łączymy kropki	142
Statki	144
Warcaby	146
Kółko, krzyżyk w 3D	147
Łączymy kropki	148
Halma	150

Zabawy stolikowe 151–157

Pchółki	152
Zręczność, zwinność i szybkość – to ja	153
Domino	154
Bierki	156
Wybierz strategię i wygnaj	157

Zabawy i gry karciane 158–173

Stara panna (odpowiednik Piotrusia)	159
Snap	160
Przyklepany walet	161
Szczęśliwe piętnastki	162
Na ryby	163
Wojna	165
Odgoń asa	167
Remik	169
Rosyjski bank	171
Bądź czujny	173

Zabawy i gry z wykorzystaniem kostek 174–181

Mała świnka	175
Do pięćdziesięciu	176
Szczęśliwe rzuty	177
Wyścigowy zegar	179
Pomnóż liczby	180
Pechowa kostka	181

WSTĘP DO POLSKIEGO WYDANIA

Drogi nauczycielu, rodzicu, wychowawco kolonijny! Czy pamiętasz zabawy z dzieciństwa? Z pewnością przez myśl Ci przeszło wspomnienie dawnych czasów, a to znaczy, że pragniesz, by Twoi uczniowie, Twoje dzieci, Twoi podopieczni wrócili do tych wspaniałych gier i zabaw. Choć dziś rozrywki dostarczają głównie komputery, tablety i smartfony, to jeszcze nie tak dawno gra w klasy czy zabawy ze sznurkami były w czasie wolnym typowymi formami aktywności najmłodszych.

Chcemy tą książką przypomnieć właśnie te najciekawsze gry i zabawy dla dzieci – tych młodszych i starszych – i jednocześnie pokazać, jak można aktywnie spędzać czas bez nowinek technicznych. Przecież to przede wszystkim podczas tego typu aktywności dzieci rozwijają się emocjonalnie oraz fizycznie. Nasz poradnik jest doskonałą pomocą dla nauczycieli, organizatorów czy opiekunów obozów i kolonii wakacyjnych oraz prowadzących zajęcia świetlicowe.

W niniejszej książce prezentujemy ponad 130 zabaw, które można z łatwością przeprowadzić w pomieszczeniach lub na świeżym powietrzu. Co ważne, przygotowanie tychże zabaw nie wymaga prawie wcale nakładu finansowego. Jesteśmy pewni, że już lada chwila z przyjemnością zauważycie, jak na przerwach szkolnych lub na podwórku dzieci się integrują, bawiąc się w zaprezentowane przez nas gry.


Zabawy są uporządkowane według kategorii, a każda rozgrywka szczegółowo i przystępnie opisana oraz zilustrowana – dzięki tak przygotowanym instrukcjom z łatwością przeprowadzicie każdą z nich. Zaznaczyliśmy również, jakie pomoce będą niezbędne oraz jaki jest poziom trudności danej zabawy. Wiele gier zostało opatrzone komentarzem doświadczonego pedagoga, co pozwoli dopasować je także do zajęć lekcyjnych.

„W czasie deszczu dzieci się nudzą...”? Poprzez naszą publikację udowodnimy Wam, że słowa tej piosenki są już nieaktualne. Bez względu na pogodę nudzić na pewno się nie będą!

Pamiętajcie o zachowaniu zasad bezpieczeństwa w trakcie przygotowania i przeprowadzenia zabaw – niektóre z nich mogą odbyć się tylko w obecności osób dorosłych lub z ich asystą.




Reakcja łańcuchowa

 5 osób lub więcej

 łatwy

 brak

 Zgadnij, o czym myśli pierwsza osoba.

1. Wszyscy gracze stoją w jednym rzędzie, patrząc w tę samą stronę.
2. Na sygnał pierwsza osoba w rzędzie odwraca się i wykonuje różne ruchy, naśladując zwierzę lub przedstawiciela wybranego zawodu: lekarza, pilota..., wykonywane ruchy dokładnie obserwuje osoba stojąca za nią, zwraca uwagę nie tylko na gesty, ale również na mimikę twarzy.
3. Kiedy pierwsza osoba skończy pokazywanie, druga osoba stara się w miarę możliwości jak najdokładniej odtworzyć ruchy, gesty, mimikę, następnie wszystko odtwarza trzecia osoba i tak do ostatniej osoby w rzędzie.

4. Ostatni gracz musi zgadnąć, co pierwsza osoba chciała przekazać, co lub kogo naśladowała; należy pamiętać, że w przekazywaniu komunikatu uczestniczyło kilkoro dzieci i intencja pierwszej osoby, zanim dotrze do ostatniej, może się zatrzeć lub ulec zmianie. Daje to gwarancję dobrej zabawy, ponieważ odpowiedzi są często bardzo odległe od prawdy.



Zabawa w obszarze edukacji językowej

1. Ćwiczenia w zakresie konstruowania wypowiedzi ustnej:
Łączenie w łańcuch przyczynowo-skutkowy „szczątkowych” wypowiedzi ostatniej osoby na temat pokazywanego przedmiotu, osoby, czynności (ostatnia w szeregu osoba odtwarza i pokazuje, co przekazała jej przedostatnia osoba, pozostałe dzieci nazywają czynności, postacie i tworzą opowiadanie z zachowaniem zależności);
2. Ćwiczenia w zakresie konstruowania i zapisywania zdań (zamykanie myśli w formę zdania pisanego):
Ostatnia osoba w szeregu odtwarza ruchy i mimikę, pozostałe dzieci zapisują na kartkach skojarzenia związane z tym, co robi koleżanka lub kolega, następnie zbierają kartki z zapisanymi wyrazami, wrzucają do koszyczka, mieszają, każda osoba (oprócz ostatniej) losuje kartkę, układa zdanie z zapisanym na niej wyrazem, dzieci czytają zdania, łączą je w logiczną całość, ostatnia osoba w szeregu ma za zadanie połączyć zdania ze sobą za pomocą spójnika lub wymyślić zdanie „łącznik”.

Tchuka Ruma



1 osoba



trudny

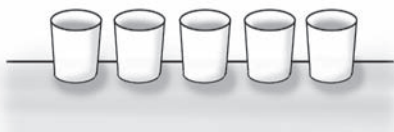


5 małych miseczek, 8 kamyków



Zbierz wszystkie kamyczki w *ruma* (pustej miseczce).

1. Ustaw miski w szeregu, wkładaj do nich po dwa kamyczki, zaczynając od miski po lewej stronie.
2. Pusta miska (*ruma*) znajdować się będzie po prawej stronie.
3. Następnie należy wybrać jedną z pełnych misek i opróżnić ją z kamyczków.
4. Zabrane kamyczki z miseczki wrzucamy po jednym do kolejnych miseczek (utrzymując kierunek z lewa na prawo), jeżeli gracz opróżnił trzecią miskę, to wrzuca kamyczki do czwartej (jeden kamyczek) i piątej, wyjmując kamyczki z pierwszej miseczki i wrzuca je do drugiej i trzeciej, wyjmując kamyczki z czwartej i wrzuca do piątej i pierwszej itd.
5. W przypadku skończenia w miseczce z kamyczkami, zabieramy je i „siejemy” je dalej. Jeżeli ostatni kamyczek trafi do pustej miseczki nie będącej *ruma* – gra jest skończona.
6. Wygrywa się wtedy, kiedy wszystkie kamyczki są w *ruma*.
7. Inna wersja tej zabawy, to rozpoczynanie „siewu” kamyczków od miski znajdującej się po lewej stronie tej, z której zabrano właśnie kamienie (*ruma*), i poruszanie się w prawo.



Wiedzieliście, że *Tchuka Ruma* jest tradycyjną grą z Malezji i Filipin? Jest rozgrywana na okrągłej planszy z dołkami wokół. Jeden z dołków (*ruma* lub *dom*) jest większy niż pozostałe. Na początku gry wszystkie dołki, poza *ruma*, są wypełnione taką samą liczbą kamyczków. Celem gry jest zgromadzenie jak najwięcej kamyczków w tym pustym dołku.




Zabawa w obszarze edukacji matematycznej


Ćwiczenia w zakresie myślenia logicznego:


Dziecko wykonuje operacje związane z przewidywaniem, jeżeli do pierwszej miski dołożę jeden kamyczek, to ile kamyczków będzie w tej misce w trzeciej kolejce.

Dwa ognie

 10 lub więcej osób

 średni

 piłka, kreda

 Traf piłką jak najwięcej graczy z drużyny przeciwnej, jednocześnie nie dając się trafić.

1. Należy wyznaczyć pole gry o wymiarach 10 m x 4 m (pole to dzieli się na dwa mniejsze 5 m x 4 m) i narysować linie.
2. Zaczynamy od podziału graczy na dwie drużyny, każda z nich zajmuje jedno pole gry.
3. Drużyny wybierają jedną osobę, która staje za linią pola po przeciwnej stronie swojej drużyny (jest to tzw. „matka”), osoba ta rzuca piłką jako pierwsza, musi przetrzucić piłkę przez pole przeciwnika tak, aby gracze drużyny przeciwnej jej nie złapali.
4. Zabawa polega na trafieniu piłką w graczy drużyny przeciwnej, jeżeli dany gracz zostanie „skuty”, wykonuje ostatni rzut i schodzi z pola gry. Osoby „skute” siadają poza polem gry i obserwują zabawę lub pomagają „matce” wyłapywać piłki, mogą też rzucać w przeciwnika, jeżeli trafią w gracza drużyny przeciwnej, wchodzą z powrotem na pole gry.
5. W czasie zabawy należy pamiętać, że piłka nie może przed trafieniem w gracza odbić się od ziemi, liczy się tylko to „skucie”, które następuje bezpośrednio po rzucie.
6. Gdy z pola gry zejdzie jedna cała drużyna, wówczas „matka” wchodzi na pole, miejsce „matki” zajmuje ostatni „trafiony” gracz, nowa „matka” wykonuje trzy ostatnie rzuty.
7. Wygrywa ta drużyna, której gracze pozostali jeszcze w polu, gdy „matka” z drużyny przeciwnika wykonała swoje ostatnie rzuty lub ta drużyna, której „matka” pokonała „matkę” drużyny przeciwnej.
8. Są również inne wersje tej gry; „skuci” gracze stają na liniach bocznych pola gry, łapią piłki i wykonują rzuty w przeciwnika, jeżeli trafią w jednego z nich, wchodzą z powrotem do gry.



Sznurkowe zadanie nr 2: Wieża Eiffla

 1 osoba



średni

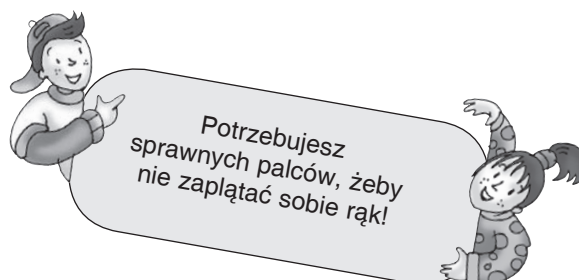
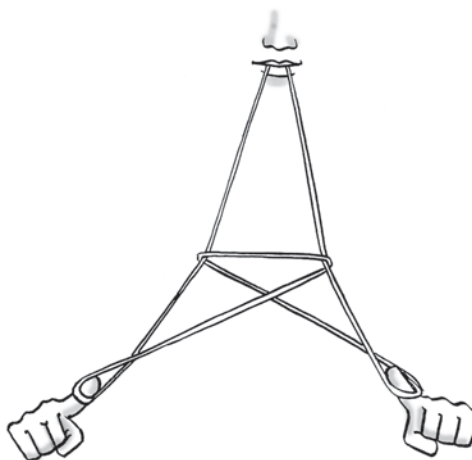


1 metr elastycznej linki lub sznurka
ze związanymi końcami




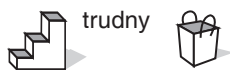
Sprawnie i dokładnie wykonuj kolejne ruchy,
nie pozwól zsunąć się sznurkowi z palców.

1. Zaczynaj od ułożenia z poprzedniej wersji.
Chwyć najwyższą część za pomocą ust.
2. Uwolnij oba kciuki i pociągnij w dół, trzymając
cały czas linkę w ustach.



Historia wyrazu

 od 4 do 15 osób



trudny

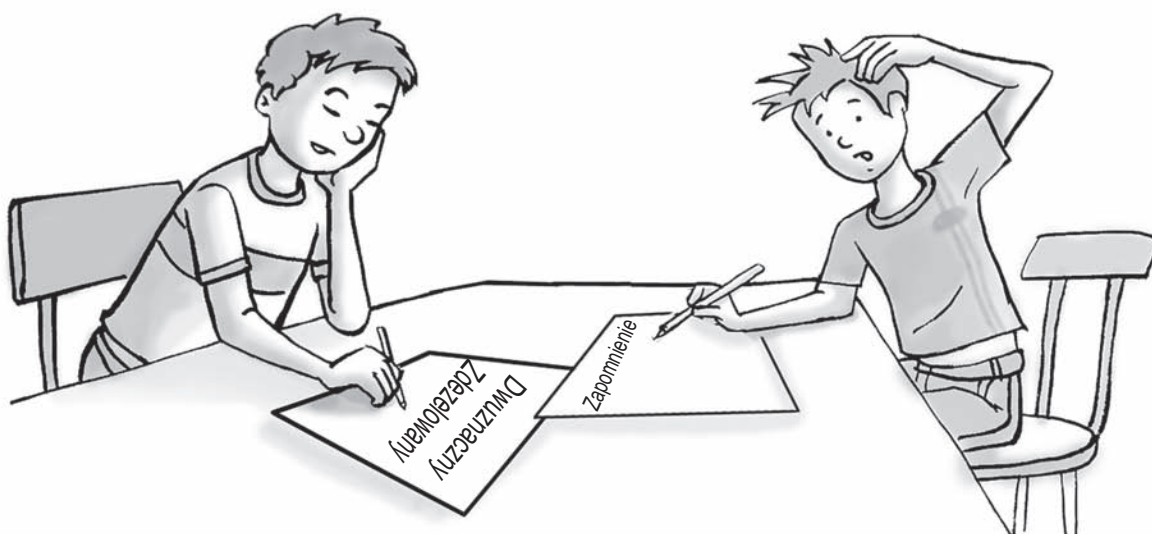


ołówki i papier dla każdego gracza, słownik




Rozbuduj swoje słownictwo, wymyślając dowcipną historyjkę wyjaśniającą znaczenie trudnego słowa.


1. Dwóch wybranych graczy wyszukuje w słowniku najróżniejsze trudne i mało znane słowa, zapisują je na kartce. Każdy stara się je zapamiętać.
2. Gracze po kolei sprawdzają, co znaczy wybrane przez nich słowo.
3. Działajcie w grupie, wymyście wspólnie możliwe pochodzenie tych słów. Bądźcie kreatywni!




Wyścigowy zegar

 3 lub 4 osoby

 średni

 2 kości do gry

 Przejdź po tarczy zegara najszybciej jak tylko się da, wyrzucając kolejno liczby od 1 do 12 w odpowiedniej kolejności.



1. Do przeprowadzenia gry potrzebna będzie równa, gładka powierzchnia (stół), na tyle duża, aby gracze mogli swobodnie przy niej usiąść i rzucać kości.
2. Przed rozpoczęciem gry każdy jej uczestnik rzuca jedną kostką, a osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę, natomiast osoby, które wyrzuciły kolejne malejące liczby, to kolejni gracze. Jeżeli gracze wyrzucili taką samą liczbę oczek, rzucają kostką kolejny raz, aby rozstrzygnąć, kto po kim będzie rzucał.
3. W pierwszej rundzie gracze rzucają dwiema kostkami. Starają się wyrzucić 1 na obu kostkach. Jeżeli graczowi uda się to zrobić, to w drugiej rundzie dąży do wyrzucenia liczby 2.
4. Począwszy od drugiej rundy do rundy szóstej, każdy z graczy decyduje, czy rzuca jedną kostką czy obiema, w rundzie drugiej gracz stara się wyrzucić liczbę 2 (albo na jednej kostce, albo rzuca obiema i uzyskuje na kostkach sumę oczek równą 2) i tak do liczby 6.
5. W kolejnych rundach każdy z graczy rzuca obiema kostkami, aby uzyskać kolejno sumę oczek: 7, 8, 9, 10, 11, 12.
6. Gracze, aby przejść na kolejne etapy, muszą wyrzucić w odpowiedniej kolejności liczby: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.
7. Czasami gracz otrzymuje jeden rzut gratis, np. zadanie gracza polegało na wyrzuceniu liczby 5, gracz zdecydował się rzucać dwiema kostkami, na jednej kostce padła liczba 5, a na drugiej – liczba 6, wówczas gracz w kolejnej rundzie stara się wyrzucić liczbę 7 (kolejną w ciągu).
8. Zabawę można zilustrować i namalować na kartce tarczę zegara, zaznaczyć na niej liczby, każdemu graczowi przypisać jeden kolor pionka do gry, gracz ustawia swój pionek na liczbie, którą wyrzucił. Przy tak zilustrowanej zabawie gracze widzą, jaką liczbę wyrzucili rywale i jaką oni sami.
9. Zabawa kończy się, kiedy gracz lub gracze dotrą do liczby 12, wygrywa osoba, która wyrzuci liczbę 12 jako pierwsza.
10. Zabawę można przeprowadzić po wcześniejszym przygotowaniu dużej planszy, narysowaniu na niej tarczy zegara i zaznaczeniu cyfr, każdy grający staje na liczbie, którą właśnie udało mu się wyrzucić, pod warunkiem że jest to kolejna liczba z ustalonego ciągu.

