

10 pomysłów na gry i zabawy

Piotruś

1

Do rozgrywki wybieramy 9 par kart z tymi samymi wyrazami oraz kartę „stop” pełniącą rolę Piotrusia.

Przebieg gry

Karty rozdaje się graczom. Gracze z kart, które mają w dłoni, dobierają pary (wyrazowe) i odkładają je na bok. Następnie każdy gracz po kolei ciągnie jedną kartę od sąsiada po swojej lewej stronie. Jeśli wylosuje kartę tworzącą parę z jedną z kart już posiadanych, gracz odczytuje głośno napis na karcie, odkłada parę na kupkę i kolejka przechodzi dalej. Przegrywa gracz, który zostanie z Piotrusiem.

Połącz w pary

2

Do zabawy potrzebne będą wszystkie karty z wyrazami niebieskie i czerwone (lub zielone i żółte).

Przebieg zabawy

Tasujemy karty i układamy je w dwóch rzędach: osobno niebieskie, osobno czerwone. Zabawa polega na jak najszybszym odnalezieniu wszystkich par wyrazowych. Zabawa może toczyć się na czas (wtedy podczas rozgrywki szuka jedna osoba) lub na zasadzie „kto znajdzie więcej” - wtedy w rozgrywce biorą udział dwie osoby równocześnie. Wygrywa ten, kto wykaże się lepszą spostrzegawczością i połączy pary w krótszym czasie lub uzbiera ich więcej od przeciwnika.

Trio

3

Rozdający daje każdemu z graczy po trzy karty z wyrazami, natomiast jednemu – siedzącemu po swojej lewej stronie – cztery. Reszta kart nie pełni żadnej roli w grze, tworząc stos kart zakrytych. Rozpoczyna gracz, który ma cztery karty, przekazując jedną kartę (tę, która mu nie pasuje), kolejnemu graczowi. Jeśli dana karta powróci do tej samej osoby, wówczas gracz może wymienić kartę na inną ze stosu kart zakrytych. Jeżeli któryś z graczy zbierze:

- trzy karty z takim samym wyrazem,
- trzy karty w tym samym kolorze,
- trzy karty z tym samym stworkiem,

krzyczy: „Trio!”.

Następnie musi pokazać pozostałym graczom swój zbiór kart, czytając na głos znajdujące się na nich wyrazy.

Powtarzamy dziwne wyrazy

4

Zabawa dla młodszych dzieci, już od 3 lat. Usprawnia analizę słuchową i koncentrację.

Przebieg zabawy

Wybierz z talii niebieskie karty z wyrazami. Dziecko losuje kartę, dorosły odczytuje znajdujący się na niej wyraz, a dziecko powtarza.

10 pomysłów na gry i zabawy

Ślimak wyrazowy

Do gry należy przygotować kostkę i pionki.

Przebieg gry

Karty z sylabami rozkładane są na stole w kształt spirali. Dorosły wyznacza start i metę. Wszystkie pionki ustawiamy na stracie. Gracze kolejno rzucają kostką, poruszając się w stronę mety o ilość oczek wskazaną na kostce. Tam gdzie stanie pionek, gracz głośno czyta wyraz i dzieli go na sylaby (wariant trudniejszy: tam gdzie stanie pionek, gracz wymyśla słowo rozpoczynające się na pierwszą/drugą/trzecią/czwartą sylabę wyrazu). Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety.

5

Makao sylabowe – szybka rozgrywka

Rozgrywka toczy się na zasadach gry w makao z jedną zmianą – jeśli gracz ma w swojej talii więcej niż jedną kartę pasującą do tej na stole, rzuca je wszystkie. Karta musi jednak pasować tylko jedną cechą: kolorem lub stworkiem lub wyrazem.

6

Makao sylabowe

7

Gra przeznaczona dla dwóch lub więcej graczy.

Przebieg gry

Rozdajemy po 7 kart każdemu graczowi. Jedną z talii kładziemy na środek, pozostałe tworzą stos kart zakrytych. Grę rozpoczyna osoba po lewej stronie rozdającego. Gracz musi dopasować swoją kartę do odkrytej karty takim samym: wyrazem lub kolorem lub stworkiem.

Jeżeli gracz nie posiada żadnej karty pasującej do tej odkrytej, musi pociągnąć kartę z talii.

Jeśli wyciągnięta karta pasuje do odkrytej, jeszcze w tej samej kolejce gracz może ją dołożyć. Jeżeli nie – ruch ma kolejny gracz. Jeżeli graczowi zostaje w ręku jedna karta musi krzyknąć: „Makao!”. Jeżeli tego nie zrobi musi pociągnąć 2 karty, ale tylko wtedy, gdy chociaż jeden z graczy zauważy jego przeoczenie.

W rozgrywce biorą udział także karty specjalne:

- karta z symbolem stopu – następny gracz traci (stoi) kolejkę,
- karta z symbolem +1 karta – następny gracz ciągnie 1 kartę,
- karta z symbolem +2 karty – następny gracz ciągnie 2 karty,
- karta zmiany koloru – zagrywający kartę deklaruje zmianę koloru na dowolnie przez siebie wybrany (jeden z kolorów dostępnych w grze).

KONIEC GRY

Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

10 pomysłów na gry i zabawy

Super pamięć *

8

Każdy z graczy otrzymuje trzy karty z wyrazami. Kładzie je obrazkami do dołu bez patrzenia na nie. Pozostałe karty odkładane są na bok i nie pełnią już żadnej roli w grze.

Najstarszy z graczy odkrywa jedną ze swoich kart. Układa kartę na środku stołu i wymawia wyraz zapisany na karcie (np. KOMITUBE), a następnie wskazuje palcem gracza siedzącego po jego lewej stronie. Wskazany gracz odsłania jedną ze swoich kart i kładzie ją na poprzednio położonej karcie. Teraz on musi wypowiedzieć dwa wyrazy z kart, rozpoczynając od tej karty, która leży na samym dole (np. komitube, domibeso). Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Za każdym razem kolejny gracz dodaje kartę z wyrazem ze swojego stosu na środek stołu, powtarzając wszystkie poprzednie wyrazy w poprawnej kolejności. W tej grze nie ma przegranych, liczy się tylko zabawa.

* gra dla lubiących wyzwania

Wyścig do celu

9

Gra dla 2-4 graczy. Przygotowujemy kostkę do gry i pionki. Talię kart dzielimy kolorami, tak by każdy gracz otrzymał wszystkie karty w jednym kolorze. Kartę zmiany koloru kładziemy na środku, pozostałe trzy odkładamy - nie będą potrzebne. Każdy gracz układa swoje karty w rzędzie. Wszystkie rzędy stykają się z kartą koloru, która jest celem/metą gry. Każdy z graczy rzuca kostką i przesuwa pionek na kartach o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Karta, na której stanie pionek, wyznacza graczowi zadanie. Jeśli będzie to:

- karta z wyrazem - gracz podaje wyraz zaczynający się na taką samą sylabę jak wyraz na karcie. Jeśli nie wymyśli wyrazu w ciągu 5 sekund, cofa się o jedno pole;
 - karta „stop” - gracz czeka jedną kolejkę;
 - karta „+1 karta” - gracz przesuwa pionek o jedno pole do przodu;
 - karta „+2 karty” - przesuwa się o dwie karty do przodu.
- Wygrywa ten kto pierwszy dojdzie do celu (karta zmiany koloru).

Kto pierwszy, ten lepszy

10

Gra przeznaczona dla 2-3 graczy. Każdy z graczy dostaje karty z dymkami w jednym kolorze. Dodatkowa osoba ma jeden komplet kart z dymkami - rozgrywający.

Zabawa polega na jak najszybszym położeniu takiej samej karty na kartę rozgrywającego. Jeśli ktoś położy już kartę, kolejny gracz nie ma już tej szansy. Wygrywa ten, kto pozbędzie się wszystkich kart lub będzie miał ich najmniej.