



### Kto zna więcej nazwisk?

Gra dla co najmniej dwóch 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. Kto ma na swojej kartce wyczytywane nazwisko, skreśla je. Wygrywa ten, komu zostanie najwięcej niewyczytanych nazwisk.

### 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 literę 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, szeroki na jedną kratkę. 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 ostatniej 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 przesuwać 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 skarbu

### Lettera

Na swoich kartkach gracze rysują kwadraty i dzielą je na 36 kwadracików (6x6). Losowanie wyłania rozpoczynającego grę. Gracze na zmianę podają dowolne litery alfabetu, które wszyscy wpisują w dowolnie wybraną, wolną kratkę swojego pola gry. Litery mogą się powtarzać. Gracze starają się podawać takie litery i tak je wpisywać, by dało się z nich tworzyć słowa – najlepiej: rzeczowniki. Czyta się je na planszy poziomo (od lewej do prawej), pionowo (z góry na dół), po przekątnej (z góry na dół). Za każde słowo otrzymuje się punkty:

- 6 liter – 20 punktów;
- 5 liter – 10 punktów;
- 4 litery – 5 punktów;
- 3 litery – 2 punkty.

Partię wygrywa ten gracz, który uzyskał najwięcej punktów.

### Literaki

I	K	A	C	A
J	Ś	R	Ł	Z
K	W	I	A	T
O	K	T	P	R
K	U	R	O	K

Na polu 5x5 krutek wpisujemy pośrodku pięcioliterowe słowo. Gra polega na tym, żeby dopisując każdorazowo jedną literę – utworzyć nowe słowo. Słowa można tworzyć wyłącznie z sąsiadujących ze sobą liter. Każdą z nich można wykorzystać wielokrotnie, jednak za każdym razem należy wykorzystać również dopisaną literę. Słowa można tworzyć „idąc” w prawo, lewo, wspak, po ukosie. Za każdą literę w słowie zdobywa się jeden punkt. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

ŚWIAT	5	ŚWITA	5
ŁATA	4	ŁAPA	4
PIRAT	5	ZAPAŁ	5
WIATR	5	KRATA	5
KOPARA	6	PORT	4
PAŁA	4	PAŁAC	5
RACA	4	KORKI	5
UKWIAŁ	6	KRUK	4
KOK	3	WRAK	4
RAKI	4	KIJ	3
RAZEM	46	RAZEM	44

### Łańcuch ze słów

Pierwsza osoba podaje dowolny rzeczownik. Wszyscy starają się w określonym czasie (np. 3 minut) ułożyć jak najdłuższy łańcuch z rzeczowników, które zaczynają się tą samą literą, którą kończy się poprzedni. Wygrywa ten, kto ułoży najdłuższy łańcuch.

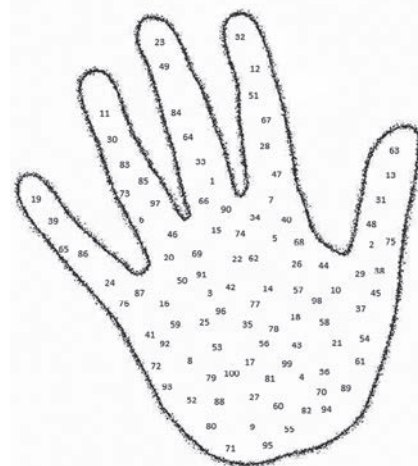
#### Przykład:

dom – most – trop – pudło – obraz – zegar – rakietka – atom – materac – cegła...

Po kilku powtórkach takiego konkursu, gdy gracze nabiorą wprawy, można wprowadzić utrudnienie: według powyższej zasady układamy łańcuchy imion, nazw roślin, miejscowości i inne.

### Łapki

Każde dziecko otrzymuje od prowadzącego kartkę z narysowaną dłonią i zapisanymi na niej liczbami od 1 do 100. Gracze trzymają kartki rysunkiem



w dół. Dziecko rozpoczynające zabawę liczy w myślach od 1 do 100, a drugi gracz mówi „stop”. Pierwszy gracz podaje liczbę, a pozostałe dzieci szybko odwracają swoje kartki i starają się jak najszybciej odnaleźć i zakreślić podaną liczbę.

### Rozkładanka – niespodzianka

Każdy uczestnik zabawy dostaje kartkę A4. Na górze kartki rysuje głowę – dowolną, najlepiej coś zabawnego. Kiedy skończy, składa górną część kartki tak, aby przykryć rysunek, można jednak zostawić kawałek głowy lub szyi, żeby kolejny uczestnik wiedział, gdzie dorysować pozostałą część postaci. Musimy pilnować, żeby podczas rysowania uczestnicy nie widzieli wzajemnie swoich kartek. Kiedy już zakryjemy narysowaną część, podajemy kartkę osobie, która siedzi po prawej stronie. Na kartce, którą dostaliśmy od kogoś siedzącego z lewej strony, dorysowujemy tułów i znów składamy górną część kartki, aby zakryć to, co narysowaliśmy; kartkę przekazujemy osobie po prawej stronie. Tak samo postępujemy dorysowując nogi, a na końcu, na samym dole kartki możemy podpisać rysunek nazwą lub zabawnym imieniem. Po skończeniu przekazujemy kartkę dalej i zatrzymujemy zabawę. Teraz każdy po kolei rozwija swoją kartkę i pokazuje pozostałym osobom rysunki, jakie zostały wspólnie stworzone.

### Sałtka słowna

W drodze losowania wybiera się gracza, który otrzymuje stronę z gazety. Musi na niej zakreślić markerem 25 przypadkowych wyrazów. Każdy gracz otrzymuje kartkę i ołówek. Musi w ciągu 10 minut ułożyć z tych wyrazów sensowny tekst.

Na sygnał prowadzącego każdy gracz odczytuje swój tekst i podaje, ile wyra-

zów udało mu się wykorzystać. Za każdy wyraz otrzymuje punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

### Skojarzenia na papierze

Prowadzący dobiera dzieci parami; każda para ma swój zestaw do pisania. Jedna osoba będzie podawała hasło, a druga – rysowała.

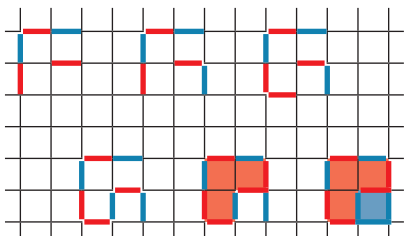
Pierwsza osoba mówi jakiś wyraz, na przykład „noc”, a druga osoba rysuje to, co mu się z tym pojęciem kojarzy – np. sowę. Musi to jednak zrobić tak, aby pierwsza nic nie widziała. Pierwsza osoba musi odgadnąć, co stworzyła druga. Potem zamieniają się rolami.

### Stratego

Pole gry to kwadrat 7x7 lub 8x8 krątek. 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 krątek liczy zakolorowany przez nas odcinek (minimum 2 kratki). Zdarzyć się może, że zakolorowanie jednej kratki „zamyka” nawet kilka punktowych odcinków, wówczas liczy się każdy odcinek osobno, sumuje i zalicza wszystkie punkty.

### Szewc

Grę rozpoczyna się z pustą kartką. Gracze na przemian stawiają kreski na krawędziach krątek. Kto jako ostatni wykona ruch zamykający pewien obszar, przejmuje go i cieniuje (lub w inny sposób oznacza) jako swoje terytorium. Gra toczy się do zacielenia ostatniej wolnej kratki. Wygrywa ten, kto ma większe terytorium.

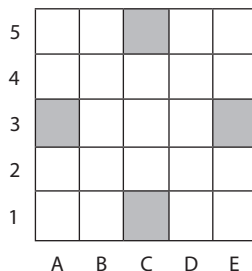


Zwykle w kreski gra się w dwie osoby, w grze może jednak uczestniczyć większa liczba graczy. Nie ma ograniczeń co do wielkości planszy, najczęściej stosuje się kartkę formatu A5.

### Tiko

Każda para graczy rysuje sobie planszę i zamalowuje na szaro pola C1, C5, A3, E3.

Gra składa się z dwóch etapów. Najpierw gracze na zmianę ustawiają na planszy swoje żetony, monety lub guziki (każdy ma 4 w jednym kolorze).



Drugi etap to przesuwanie żetonów – zawsze na wolne pole znajdujące się obok tego, na którym żeton akurat leży. Ruchy wykonuje się pionowo lub poziomo, nie wolno przesuwać na ukos. W grze nie wykonuje się zbić.

Aby wygrać, należy:

- ustawić 4 swoje żetony w jednej linii w pionie lub w poziomie;
- ustawić swoje żetony w kwadrat (na 4 sąsiednich polach), w narożnikach 3x3, 4x4 lub 5x5 oraz na polach zamalowanych na szaro.

### Związki

Gracze potrzebują dużej kartki papieru dla wszystkich oraz po jednej małej z ołówkiem dla każdego. Każde dziecko zapisuje na swojej kartce 10 rzeczowników. Rozpoczynający grę odczytuje dowolne słowo ze swojej listy, następnie zapisuje je na dużej kartce. Kolejna osoba ma dobrać do tego słowa coś ze swojej listy – tak, by powstał powszechnie używany związek wyrazowy (jeśli np. na środku pojawi się „ucho”, a ktoś ma u siebie wyraz „osioł”, może zaproponować „osłe uszy”). Komu się to uda, zapisuje wskazany wyraz na dużej kartce, a na swojej skreśla, podaje też nowy wyraz ze swojej listy. Jeśli mu się nie uda, próbuje następny gracz.

Wygrywa ten, kto ma najmniej wyrazów na swojej liście (czyli utworzył najwięcej związków).

### Ostatnia liczba

Dzieci rysują na kartce tabelę składającą się z 6 rzędów i 6 kolumn. Pierwszy gracz wpisuje liczbę „1” w dowolne pole. Druga osoba musi wpisać „2” w jedno z pól, które spełnia następujące warunki:

- liczba musi znajdować się w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie, co poprzednia liczba;
- między wybranym polem a tym zajęтым przez poprzednią liczbę musi znajdować się jedno wolne pole.

Gracze uzupełniają pola kolejnymi liczbami aż do momentu, w którym zabraknie pól spełniających podane warunki.

Wygrywa uczestnik, który wpisze do tabeli ostatnią liczbę. Jest to równocześnie liczba zdobytych punktów.

### Cztery kolory

W tej grze bierze udział dwójka dzieci. Każde ma do swojej dyspozycji 2 kredki (każda w innym kolorze), czyli łącznie dysponują 4 kolorami. Pierwsze dziecko rysuje pole dowolnego rozmiaru i kształtu. Od tego momentu każdy zawodnik po kolei:

- maluje jakimś kolorem pole zaznaczone przez kolegę;
- dodaje pole, które styka się z już istniejącymi.

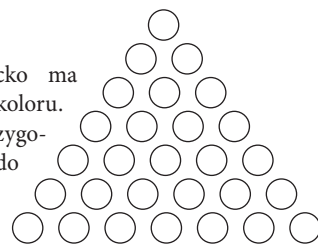
Wszystkie sąsiadujące pola muszą być pomalowane na różne kolory. Zawodnik przegrywa, kiedy musi pomalować pole na taki sam kolor jak sąsiadujące z nim.

**Uwaga:** w tej grze zawodnicy sami tworzą pole gry, co zmusza ich do podejmowania ryzyka.

### Piramida

Każde dziecko ma kredkę innego koloru.

Prowadzący przygotowuje planszę do gry.



O tym, kto rysuje pierwszy symbol „X” w kółku, decyduje losowanie. Gra się na zmianę i każdy może zaznaczyć w jednej kolejce tylko jedno kółko. Należy połączyć dwie strony ciągłym rzędem. Jest przy tym obojętne, z ilu znaków składa się ten rząd, a więc w którym rzędzie piramidy nastąpiło połączenie. Najkrótsze składa się z 2 kółek, a najdłuższe z 7. Rzędy mogą przebiegać poziomo albo ukośnie. Wierzchołek piramidy nie liczy się jako rząd – może natomiast być włączony do linii ukośnej.

Grę wygrywa się poprzez nokaut (gracz połączył linię) albo poprzez liczenie punktów (kiedy między dwoma bokami nie można już poprowadzić linii ciągłej).

Sposób liczenia punktów:

- 1 punkt – za każdą parę kółek;
- 2 punkty – za 3 kółeczka (itd.);
- punkty zlicza się osobno za linie poziome i osobno za skośne.

### Literatura

SCHWINGHAMMER H., *Ołówkiem po papierze. Gry i zabawy dla całej rodziny*, Klub dla Ciebie, 2000.

ZAJĄCZKOWSKI K., *Kółko i krzyżyk. Wybór gier edukacyjnych*, Rubikon, Kraków 2000.  
<http://www.mamazone.pl>  
<http://zabawnik.org>  
<http://www.egaga.pl>  
<http://jaautentyczne.blogspot.com>

**Joanna Hoffmann**

kierownik świetlicy

w Szkole Podstawowej w Bojszowach,  
 redaktor naczelna „Świetlicy w Szkole”