

*Kochane Świetliczaki!*

*Dawno się już nie widzieliśmy. Trochę za Wami już tęsknimy.*

*Liczymy na to, że się nie nudzicie i miło spędzacie czas ze swoimi bliskimi w domu. Gdyby jednak okazało się, że nie macie pomysłu co robić – podsyłamy Wam pomysły na zabawy.*

*7 zabaw na każdy dzień tygodnia.*

*Potrzebujecie tylko kartki i czegoś do pisania. Można wydrukować gotowce, albo tylko się zainspirować.*

*Zaproście do zabawy domowników. Powodzenia!*

*Wasze panie ze świetlicy ZSPnr1 w Gdańsku*

# PAŃSTWA • MIASTA

1 WEZ



2 ABC Def.

3 STOP!

4 ZAPISZ W TABELI PO 1 SŁOWIE (Z KAŻDEJ KATEGORII) ZACZYNAJĄCYM SIĘ NA PODANĄ LITERĘ.

5 KTO PIERWSZY UZUPEŃNI RUBRYKI ODLICZA 10-0 (KOŃCZY RUNDĘ)

6 GRACZE CZYTAJĄ ZAPISANE SŁOWA I PRZYZNAJĄ PUNKTY

- 15 p. - jeśli napiszesz jako jedyny
- 10 p. - każdy cół innego
- 5 p. - wszyscy to samo
- 0 p. - nic / błędnie

LITERA	PAŃSTWO	MIASTO	ZNIERZĘ	POTRAWA	IMIĘ	RZECZ	ROSLINA	PUNKTY

UDANEJ ZABAWY!

# W t o r e k

## STATKI



określa współrzędne statku przeciwnika  
np. B5  
sprawdza strzał na swojej mapie

- BRAK TRAFIENIA "Pułto!"
- S. TRAFIONY CZĘŚCIOWO "Trafiony!"
- CAŁY STATEK TRAFIONY "Trafiony, zatopiony!"



Jezeli trafi, gra dalej - do pierwszego "pułta!"  
Następnie gracze wymieniąją się rolami.

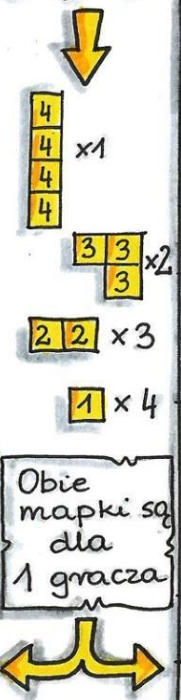
**WIGRYWA**  
1 ten, kto zatopi wszystkie statki przeciwnika!



TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybierać różne kształty, ale nie mogą stykać się ze sobą)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Moja mapka



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Mapka wroga

TU ODZNACZAJ SNOJE STRZAŁY ODDANE MROGOMI

"Pułto"  "Trafiony"  "Trafiony, zatopiony"



# PLASTER MIODU



W grze bierze udział 2 graczy z 2 kredkami lub długopisami różnego koloru.



W ramce jest 6 kropek. Gracze na zmianę łączą ze sobą 2 kropki prostą linią.



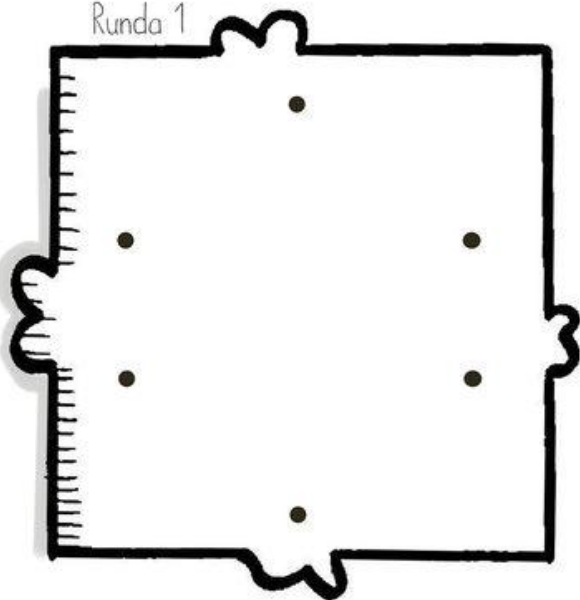
Każde 2 punkty można połączyć tylko raz!

Przegrywa ten, kto pierwszy utworzy trójkąt z linii tego samego (swojego) koloru!

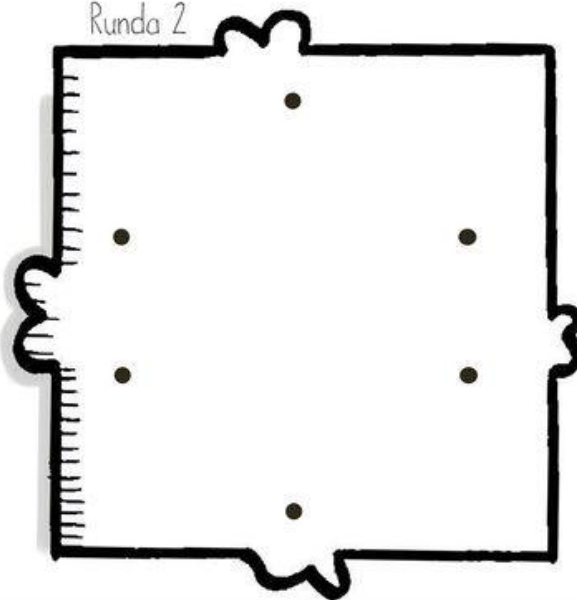


Na tej planszy można rozegrać 3 rundy. Miłej zabawy!

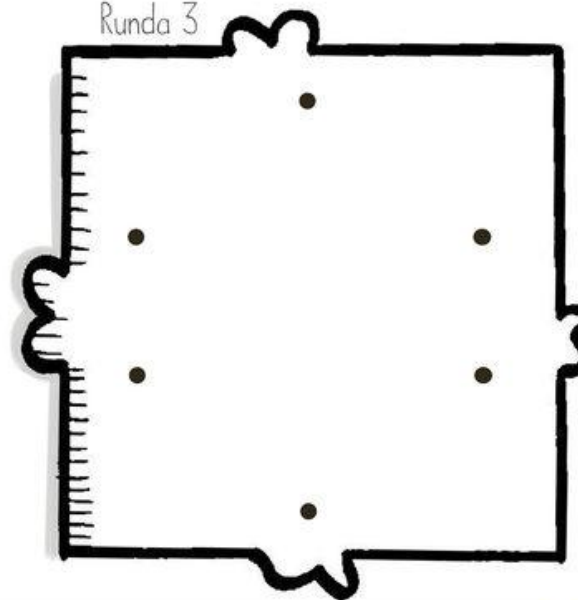
Runda 1



Runda 2

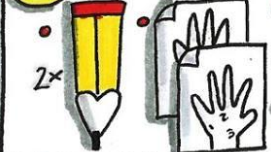


Runda 3



# Czwartek

1 Potrzebne są:



KAZDY GRACZ OBRYSOWUJE SWOJĄ DŁOŃ I WPISUJE W NIĄ LICZBY np. 1-100

2

I GRACZ MÓWI DOWOLNĄ LICZBĘ

SZUKAJ 28

3

MAM! STOP!

W TYM SAMYM CZASIE

II GRACZ SZUKA DANEJ LICZBY I KRZYCZY "STOP!", GDY JĄ ODNAJDZIE (ZAKREŚLA LICZBĘ)

4

I GRACZ RYSUJE KÓŁECZKA WOKÓŁ DŁONI

W KOLEJNYCH RUNDACH GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ ROLAMI!

GRACZE WYMIENIAJĄ SIĘ KARTKAMI



## GRA W ŁAPKI

RYSOPISTY

# KÓŁKO | KRZYŻYK

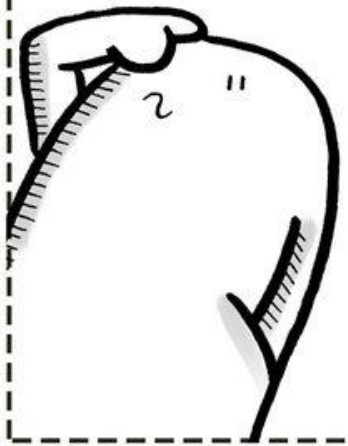
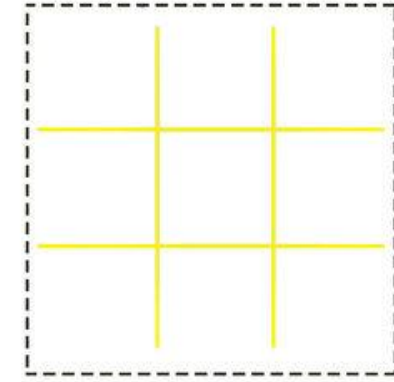
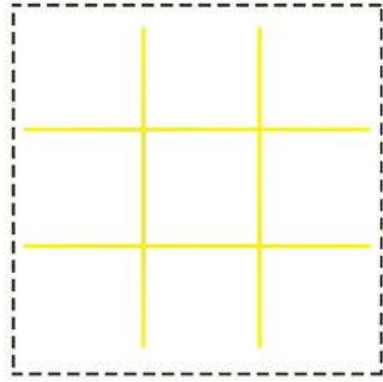
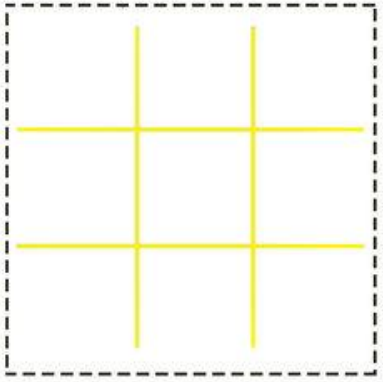
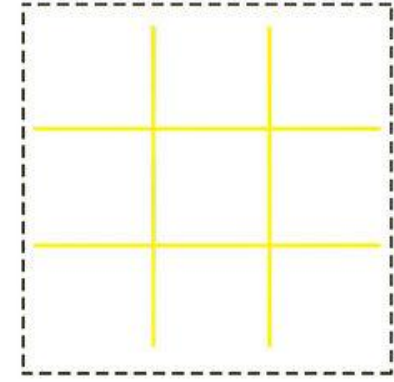
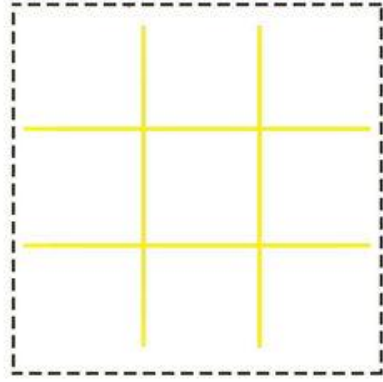
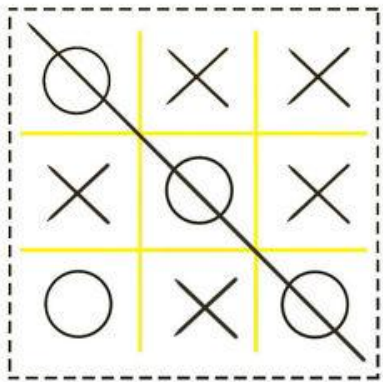


- Potrzebne:
- 2 graczy
  - długopis/ ołówek
  - pole do gry

Gracze stawiają na przemian kółko - krzyżyk.  
Dążą do zajęcia trzech pól w jednej linii,  
przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi.

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy ułoży swoje  
trzy znaki w jednej linii. - pionowo, poziomo lub  
na skos.

ZNANE I LUBIANE!  
MIŁEJ ZABAWY!



# PILKARZYKI



Potrzebne:



Zasady gry:

- Każdy gracz ma **1 RUCH** w kolejce i dąży do bramki przeciwnika lub blokuje jego ruchy.
- Gracze rysują **JEDNĄ, WSPÓLNĄ LINIĘ ŁAMANĄ**.

możliwe ruchy:



na szerokość 1 kratki

można wykonać **WIĘCEJ RUCHÓW**

- poprzez odbijanie się od:
- BOKÓW BOISKA
  - NARYSOWANYCH KRESEK

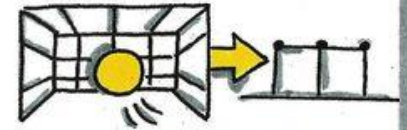
**LINE:**

- mogą się przecinać
- nie można stawiać linii 2 razy w tym samym miejscu

DO MOMENTU, kiedy nie będzie możliwości odbicia się.

Gracz rozpoczyna swój ruch od miejsca, w którym skończył poprzednik.

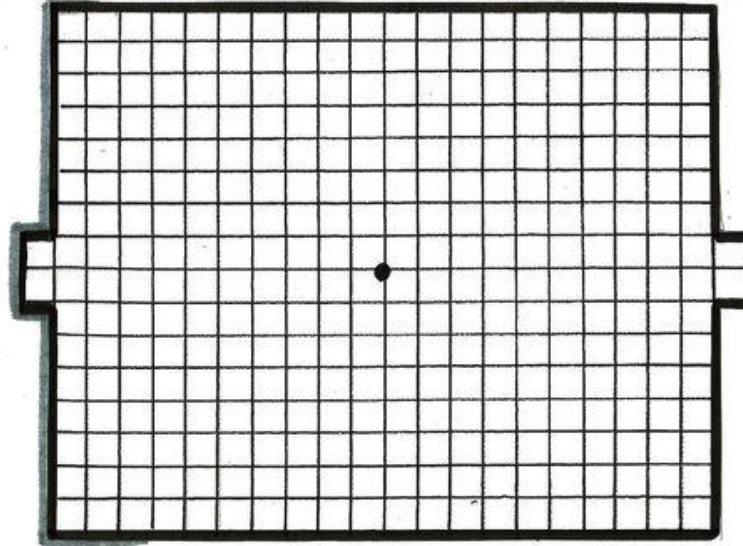
Cel gry:



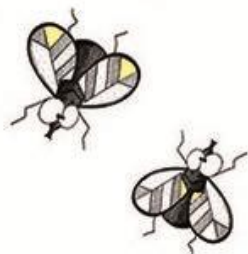
STRZELENIE GOŁA PRZECIWNIKOWI!

**ZABLOKOWANIE GRY**

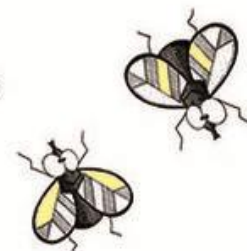
- (gdy gracz nie może wykonać ruchu):
- REMIS (w zależności od ustalenia)
- PORAZKA (od ustalenia tego, co zablokować)



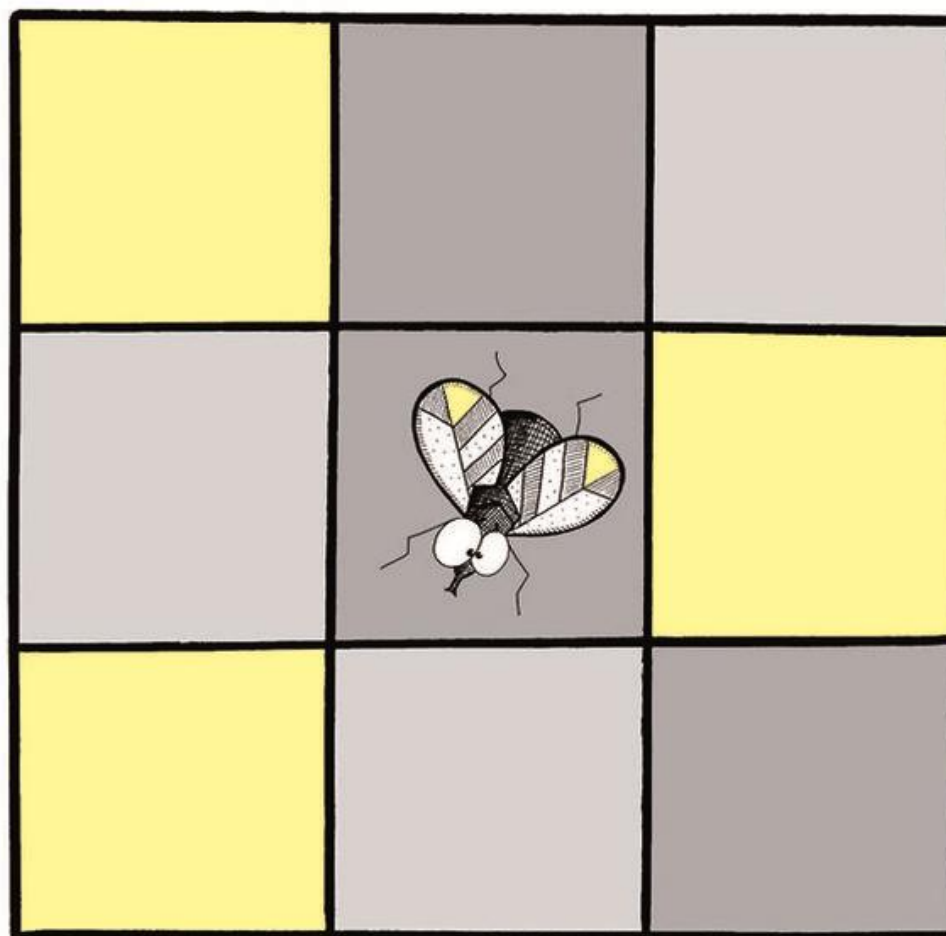
Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.



## GRA w MUCHE



W grze może brać udział dwie lub wiele osób. Jedna z nich „kieruje” ruchami muchy mówiąc np. mucha idzie w górę, mucha w dół, mucha w prawo, mucha 2 w lewo itp.



Zadaniem pozostałych graczy jest obserwacja niewidzialnych ruchów muchy. Kiedy mucha opuści planszę gracze krzyczą: „Wyszła!”. Dodatkowo gracze mogą określić miejsce, w którym mucha wyszła np. prawy górny róg.

