



Wiedza o regionie



Popularne zabawy

z dawnych lat...

Zabawy naszego dzieciństwa!

Graliście w ziemniaka, sznurka, gumę? Wiedzieliście, co to chłopek, głupi Jaś, okręty? My uczniowie klasy trzeciej przypominamy zabawy z czasów, kiedy nie było komputerów i telewizorów. Kiedy dzieci spędzały dużo czasu na dworze i po prostu bawiły się ze sobą.

Uczniowie klas trzecich!

► Rymowanki, wyliczanki...

Entliczek, pentliczek, czerwony stoliczek, na kogo wypadnie, na tego bęc!

Ene due rabe, bocian połknął żabę, a później Chińczyka, co z tego wynika, raz, dwa, trzy, wychodź ty.

Palec pod budkę, bo za minutkę zamykam budkę na złotą kłódkę. Budka zamknięta nie ma klienta!

Beksa lala pojechała do szpitala, a w szpitalu powiedzieli, takiej bekisy nie widzieli! Posolili, doprawili i do kosza wyrzucili!

Napisała na tablicy: S.O.S głupi pies, żeby było sprawiedliwie to wypowiedz swoje imię.

Aniołek Fiołek Róża Bez Konwalia Balia Wściekły Pies Entliczek - pentliczek, czerwony stoliczek, na kogo wypadnie, na tego - bęc!



Spis treści:

Berek	4–5
Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy! / Pająk i muchy	6
Gąski, gąski do domu! / Gra w kolory	7
Malarz i farby	8
Zabawa w chowanego / Klepanka	9
5 cegieł / Ciuciubabka	10
Pomidor	11
Ziemniak	12
Piłka parzy / Kolanko	13
Diabeł	14
Szczurek	15
Pan Sobieski / Matura	16
Kapsle	17
Podchody	18
Kamień, papier, nożyce	19
Guma	20-21
Klasy (Chłopek)	22
Kamienie / Głupi Jaś / Na wysokości / Murarz i cegły	23
Państwa - miasta	24 -25
Okręty	26-27
Miejsce na swoje zabawy	28-29

► Zabawy z dawnych lat...

Berek

Berek — gra ruchowa, polegająca na tym, że dziecko — berek łapie pozostałych uczestników. Ważnym elementem na początku gry jest wybranie osoby, która zostaje berkiem. Najczęściej się to odbywa za pomocą dowolnej wyliczanki.

Oto najbardziej znane warianty berka:

Berek ganiany to dziecięca zabawa ruchowa. Polega ona na tym, że wybrana osoba jest berkiem i musi złapać inną osobę, biorącą udział w zabawie, żeby ta została berkiem. Gra kończy się wtedy, kiedy każdy został już raz złapany.



fot. Adobe Stock

BEREK

Berek kuczany

Na sygnał berek goni pozostałych uczestników. Dziecko, które zdąży kucnąć przed biegnącym berkiem, jest uratowane i może dalej brać udział w zabawie.

Berek łańcuszek

Wybrany berek goni dzieci. Złapana osoba dołącza do berka, podaje mu rękę i dalej łąpią razem. Tak samo postępują następni załapani uczestnicy. W ten sposób tworzą berkowy łańcuszek. Jeżeli łańcuszek zostaje przerwany, berek przegrywa. Ostatnie dziecko, które nie zostało schwytane, zamienia się w berka.

Berek krowa

Jedno dziecko zostaje berkiem — krową. Wyciąga ręce w bok, a pozostałe dzieci chwytają berka — krowę za palce i wołają:

- **Jakie krowa daje mleko?**

Berek — krowa wymienia różne kolory. Gdy powie, „białe” - wszyscy uciekają, a berek — krowa je łąpie. Złapana osoba staje nieruchomo w rozkroku. Może zostać jednak „wybawiona”, jeśli inne dziecko przejdzie pod jej nogami. Ostatnia niezłapana osoba zostaje berkiem — krową.

► Zabawy z dawnych lat...

Raz, dwa, trzy Baba Jaga patrzy

Najpierw trzeba wybrać osobę, która będzie Babą Jagą. Baba Jaga stoi tyłem do pozostałych uczestników w pewnej odległości (należy ją wcześniej

ustalić). Na słowa:

- **Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!**

szybko się odwraca do dzieci.

Kiedy Baba Jaga stoi tyłem i mówi swoją rymowaną, dzieci biegną w jej kierunku. Gdy się odwróci i skończy mówić dzieci zastygają w bezruchu. Jeśli ktoś się poruszy, wraca na linię startu. Wygrywa dziecko, które najszybciej dotrze do stanowiska Baby Jagi.

Pajak i muchy

Jedno dziecko zostaje pajakiem. Pozostali uczestnicy to muchy, biegają w luźnej gromadce, naśladując brzęczeniem i machaniem rękami latające muchy. Aby pomóc muchom utrzymać

rytm do biegu, pajak może posłużyć się bębenkiem lub tamburynem. Gdy pajak krzyknie:

- **Pajak idzie!,**

muchy zatrzymują się w bezruchu. Jeśli ktoś się poruszy, wpada w sieć pajaka. Zabawa trwa do momentu, aż zostanie tylko jedna osoba, która w nagrodę staje się pajakiem.

Gąski, gąski do domu!

Najpierw trzeba wybrać Mamę Gąskę oraz Wilka. Mama Gąska staje po jednej stronie boiska, podwórka, a Wilk pośrodku boiska. Wilk może poruszać się tylko po narysowanej w poprzek boiska linii. Pozostali uczestnicy stoją jeden obok drugiego po drugiej stronie. Mama Gąska woła:

- **Gąski, gąski, do domu!**

Gąski: - **Boimy się!**

- **Czego?**

- **Wilka złego!**

- **A gdzie on jest?**

- **Za górami, za lasami stoi wilczek z pazurami.**

- **Gąski, gąski, do domu!**

Po tych słowach dzieci biegną w kierunku Mamy Gąski, a wilk próbuje je złapać. Ostatnia niezłapana osoba zamienia się w Mamę Gąskę i wybiera nowego Wilka.

Gra w kolory

Uczestnicy zabawy siedzą w kole (siad skrzyżny). Wybrana osoba stoi w środku i rzuca piłkę, wymieniając kolory. Nie można złapać piłki, gdy prowadzący wypowie kolor „czarny”.

J e ś l i ktoś złapie piłkę na kolor „czarny”, odpada z gry. Ten, kto zostanie, prowadzi następną rundę.

▶ Zabawy z dawnych lat...

Malarz i farby

Najpierw należy wybrać malarza i sprzedawcę. Pozostali uczestnicy to farby w sklepie, każdy wymyśla sobie kolor (po cichu, żeby nie usłyszał malarz). Sprzedawca staje w pewnej od-

ległości od farb. Podchodzi do niego malarz i głośno mówi:

- **Puk, puk!**

Sprzedawca:

- **Kto tam?**

- **Malarz!**

- **Co chcesz?**

- **Farbę.**

- **Jaką?**

Malarz wymienia kolor, np.:

- **Żółtą.**

Wówczas dziecko, które jest żółtą farbą, biegnie w stronę sprzedawcy, a malarz próbuje je złapać. Jeżeli zostanie złapane staje się malarzem, a malarz zamienia się w farbę. Jeżeli zaś dziecku — farbie uda się dobiec do sprzedawcy, jest uratowane i może wrócić na swoje miejsce.

Gdy podczas zabawy malarz wymieni farbę, której nie ma w sklepie, wszystkie dzieci mówią formułkę:

- **Nie ma, poszła w drogę i złamała nogę.**

Wówczas malarz wymienia następny kolor.

Zabawa w chowanego

Gra polega na szukaniu się nawzajem na wyznaczonym wcześniej terenie. Jedna z wyznaczonych osób zasłania oczy i odlicza, a w tym samym czasie reszta uczestników zabawy ma za zadanie schować się przed szukającym, tak aby ich nie znalazł. Kiedy osoba już policzyła, mówi głośno hasło **szukam** i zaczyna szukać pozostałych uczestników gry. Wygrywa ta osoba, która została znaleziona najpóźniej. Osoba znaleziona jako pierwsza – staje się szukającym w następnej rundzie.

Klepanka

Jedną z odmian tej gry jest zabawa gdzie miejsce, w którym szukający odlicza nazywa się *klepanką*. Jest to miejsce, w którym szukani gracze mogą się *zaklepać*. Zaklepanie polega na dotknięciu klepanki, mówiąc głośno: **Raz dwa trzy za siebie**, co oznacza, że gracz już nie będzie szukać w następnej rundzie i wygrał z szukającym.

Gracz szukający – jeżeli znalazł jakąś osobę w grze – musi również ją zaklepać, ale mówiąc imię znalezionej osoby. Jeżeli pomyli osoby i zaklepie kogoś innego, wtedy mamy **pomyłone gary** i szukający musi za karę szukać wszystkich jeszcze raz.

► Zabawy z dawnych lat...

5 cegieł

Typowa zabawa w chowanego z małą różnicą. Mianowicie w miejscu, gdzie szukający odliczał czas, w którym pozostali mogli się schować stawiano właśnie pięć cegieł lub piłkę do nogi. Ten, który szukał jednocześnie miał odszukiwać i pilnować cegieł lub piłki, aby nikt mu cegieł nie przewrócił lub nie kopnął piłki. Jak się kogoś znalazło lub zobaczyło, trzeba było szybko podbiec do piłki lub cegieł i dotknąć wymieniając imię znalezionego, chyba że szukany był szybszy, przed odnajdującym i kopnął piłkę lub przewrócił cegły, wtedy reszta znalezionych wcześniej znów się chowała i gra rozpoczynała się od nowa.

Ciuciubabka

Jedna z osób jest Ciuciubabką. Ciuciubabka musi mieć zawiązane oczy, np. chustą. Pozostałe dzieci obracają Ciuciubabkę dookoła, powtarzając słowa: **Ciuciubabko kręć się, kręć**. Po wypowiedzeniu tych słów, dzieci muszą uciekać, żeby Ciuciubabka ich nie złapała. Mogą oczywiście dotykać Ciuciubabkę, ale trzeba uważać, by nie zostać złapanym. Osoba złapana, przejmuje rolę Ciuciubabki.



zabawyzdziekiem.pl

Pomidor

Grę w POMIDORA rozpoczyna się od wyliczanki, aby wybrać osobę, która będzie zadawać pytania; na przykład „ Wpadła bomba do piwnicy napisała na tablicy: SOS tyś jest głupi pies. Tu go nie ma, a tam jest”.

Osoba wyznaczona zadaje pytania kolejnym uczestnikom zabawy, a Ci na każde pytanie powinni odpowiadać POMIDOR. Pytania muszą być śmieszne, ale odpowiadający nie może się śmiać. Przegrywa ten uczestnik, który zamiast POMIDOR odpowie na pytanie lub ten, który powie POMIDOR śmiejąc się. Osoba, która się skuje rozpoczyna nową rundę i zadaje pytania.

Przykładowe pytania:

1. Co Ci rośnie w uchu ?
2. Jak masz na imię ?
3. Co rośnie w lesie i jest niebieskie ?
4. Ile nóg ma stonoga ?
5. Jak się pisze słowo pomidor ?
6. Lubisz zielone pomidory ?

▶ Zabawy z dawnych lat...

Ziemniak

Wszyscy uczestnicy stają w kręgu i odbijają jeden do drugiego piłkę obiema dłońmi (jak w siatkówce) tak, by jak najdłużej utrzymać ją w locie. Osoba, która nie odbije skierowanej do niego piłki (np. piłka jedynie otrze się o dłoń) lub która ostatnia dotykała piłkę zanim spadła ona na ziemię, wchodzi do środka tworzonych przez graczy koła i przykuca. Osoby stojące na zewnątrz kontynuują odbijanie. Teraz jednak, kiedy już ktoś jest w środku mogą zacząć zbijać tzn. zamiast odbić piłkę do kogoś z kręgu, mogą "ściąć" celując w osobę będącą w środku. Jeśli trafi, wtenczas osoba będąca w środku otrzymuje literkę "Z". I tak za każdym udanym "ścięciem", a więc kiedy piłka choćby ją muśnie, otrzymuje ona kolejne litery – "I", "E", "M", "N", "I", "A", "K". Jeśli uzbiera wszystkie litery, zostaje mianowana "ZIEMNIAKIEM" i odpada z gry. Do środka wchodzi się też za nieumiejętne ścinanie (piłka nawet nie dotknie osoby w środku). Zauważmy więc, że liczba osób będących w środku wzrasta. Każda z tych osób zbiera litery „ziemniaka” na własne konto. Osoba w środku może "wybawić się", jeśli przechwyci piłkę. A są na to dwa sposoby. Pierwszy polega na złapaniu piłki będącej w locie. W tym celu musi wstawać z kucków, kiedy osoby z zewnętrznego kręgu odbijają wzajemnie do siebie. Jeśli się nie uda, kuca z powrotem i dalej wyczekuje dogodnego momentu, by po raz kolejny wybić się ku górze. Drugi sposób na "wybawienie się", to złapanie piłki, którą ktoś z zewnętrznego koła w nas celował. Wtenczas następuje wymiana - osoba, która w nas celowała wchodzi do środka a my wybawiamy siebie oraz pozostałe osoby będące z nami w środku. "Wybawiając się" anulowaniu ulegają wszystkie litery, które zgromadziliśmy na swoim koncie. Warto więc nie chować się przed uderzeniem, ale bacznie obserwować ruchy graczy i piłki, by wyjść z gry "z twarzą". Kiedy zostało już tylko dwoje graczy (reszta kuca w środku) ma miejsce ostatni „serw” - kto skusi, ten wchodzi do środka a wygrywa ta osoba, która jako jedyna została na zewnątrz w pozycji stojącej.

Piłka parzy

Kiedy dzieci podają sobie piłkę, osoba stojąca w środku koła mówi: „piłka parzy”. Dziecko, które w tym momencie złapie piłkę zamienia się miejscami z dzieckiem spoza kółka i zabawa zaczyna się od nowa.

Wyznaczone są linie startu i mety, zadaniem dzieci jest przebiec na drugą linię, a jedna osoba (lub dwie – wtedy po dwóch przeciwnych stronach) miękką piłką rzuca poniżej pasa dzieci. To dziecko, które jest trafione przez „parzącą piłkę” odchodzi na bok (lub pomaga przynosić piłkę). Gra toczy się do momentu kiedy pozostanie tylko jedno dziecko.

Dzieci ustawiają się w kręgu, wokół osoby, która rzuca do nich piłkę. Gdy zniemacka krzyknie „Piłka parzy!” nie wolno jej złapać. Jeśli dziecko z kręgu nie złapie piłki, zajmuje miejsce w środku. Jeśli nie wykaże się refleksem i złapie piłkę, odpada z gry.

Kolanko

Dzieci stoją w kole i rzucają do siebie piłkę, którą trzeba złapać oburącz. Jeśli któraś osoba nie złapie piłki, musi klęknąć na jedno kolanko i w takiej pozycji dalej grać – rzuca piłkę do następnej osoby. Jeśli ponownie nie złapie piłki, klęka na obydwa kolana i rzuca piłkę. Po ponownym niezłapaniu siada po turecku, dalej siad prosty, leżenie na plecach. Każde złapanie piłki cofa jedno utrudnienie, czyli jeśli osoba klęcząca na obydwóch kolanach złapie piłkę, to klęka na jedno kolano, gdy złapie ponownie – wstaje.

▶ Zabawy z dawnych lat...

Diabeł

Do zabawy potrzebne są przynajmniej trzy osoby. Uczestnicy ustalają start i metę. "Diabeł" staje na starcie a gracze ustawiają się dalej od niego i mówią mu kategorię...

Gracze przydzielają sobie wyrazy związane z tą kategorią i wymyślają dwa wyrazy dla zmyłki (kategoria np. owoce, wyrazy np. jabłko, banan, zmyłki np. gruszka malina) Gracze podają diabłowi wszystkie wyrazy. Gdy diabeł poda wyraz np. jabłko, a któryś z graczy ma ten wyraz przydzielony szybko biegnie do wyznaczonej na początku mety, a diabeł go goni. Jeśli diabeł złapie gracza przed metą gracz z diabłem zmieniają się rolami. Jeśli zaś nie złapie to gra zaczyna się od nowa.



Szczurek

Jedno dziecko trzyma koniec skakanki i będzie nią obracać w koło nisko, przy samej ziemi. Przez skakankę przeskakuje jeden lub więcej dzieci. Kto nadepnie na skakankę lub nie przeskoczy, odpada lub zamienia się z dzieckiem, które kręci skakanką.



► Zabawy z dawnych lat...

Zabawy ze skakanką:

Pan Sobieski

Przeskakując lajkonikiem, wypowiadamy wyliczankę: **Pan Sobieski miał 3 piski: czerwony, zielony, niebieski** (puszczamy skakankę nie oglądając się za siebie i zgadujemy, jaki kształt ma rzucona skakanka (pętelki, wężyka czy balonika) i zgadujemy jakimi krokami dojdziemy do niej tak, by jej dotknąć palcami u stóp: mrówcze (malutkie kroczyki stopa za stopą), normalne, słońiowe (duże kroki), parasolowe (obracając się o 180 st raz lewą, raz prawą nogą).

Matura

Przeskakujemy od pięciu powtórzeń do jednego: 5 lajkoników, 5 żabek (obunóż), 5 prawa noga, 5 skoków prawa noga, 5 krzyżyków (skrzyżowanych nóg). Później kolejna runda to 4 powtórzenia. Ostatnia runda to jedno powtórzenie każdego rodzaju skoku. Potem matura ze wszystkich. Kto skusi wtedy skacze kolejna osoba. Kiedy wszystkie rundy gracz przeskoczy bez skuchy, wtedy jest maturka. Polega ona na tym, że musi zrobić po kolei wszystkie powtórzenia od 5-tek do 1-nek bez skuchy. Jeśli to mu się uda, zdał Maturę. Jeśli nie, skakać zaczyna kolejny gracz. Gracz, który, skakał maturkę, w swojej kolejce zaczyna od takiej liczby przeskoków, na których skusił. Czyli gdy pomylił się od 3-jek, od nich zaczyna. Gdy zdamy Maturę, a dalej chcemy grać w skakankę, możemy również skakać od tyłu czyli, przeskakiwać skakankę tyłem.

Kapsle

Gra wykorzystująca kapsle od butelek. Istnieje wiele jej rodzajów, w każdej kapsle wprawiane w ruch po płaskiej powierzchni za pomocą pstrykania ich palcami. Do gry mogą zostać wykorzystane zwyczajne kapsle lub kapsle modyfikowane, np. poprzez zalanie woskiem, plasteliną lub gipsem. Dodatkowo, kapsle często ozdabiane są w wymyślny sposób, tak aby odróżniały się od siebie. Najczęstszą odmianą gry w kapsle jest wyścig, dawniej zwany również "wyścigiem pokoju". Na wstępie należy wyznaczyć trasę którą trzeba będzie pokonać. Trasa może być uformowana na piasku w piaskownicy lub namalowana kredą na asfalcie lub chodniku. Trudność trasy zależy od fantazji uczestników.

W wyścigu zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsla poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu.



▶ Zabawy z dawnych lat...

Podchody

Najczęściej w podchodach biorą udział dwie grupy od kilku do kilkunastu osób każda. Zabawa odbywa się w terenie. Pierwsza grupa wyrusza i pozostawia za sobą znaki i zadania, które odnaleźć i wykonać musi druga grupa, startująca z umówionym wcześniej opóźnieniem.



Najczęściej znaki ułatwiające podążanie za pierwszą grupą układa się z patyków lub szyszek albo rysuje się je na piachu czy ścieżce.

Pierwsza grupa po oznaczeniu trasy i umieszczeniu na niej zadań ukrywa się i czeka na drugą grupę. Miejsce, wokół którego członkowie pierwszej grupy się ukrywają, trzeba oznaczyć wcześniej umówionym znakiem. Druga grupa po wykonaniu wszystkich zadań i po dotarciu do miejsca ukrycia się pierwszej grupy, musi odszukać jej członków.



Kamień, papier, nożyce

Gra towarzyska dla dwóch lub więcej osób. W „papier, kamień, nożyce” gra się, używając dłoni graczy.

Gra składa się z kolejnych tur. W każdej turze obydwaj gracze, na umówiony sygnał, szybko wystawiają przed siebie dłoń, pokazując symbol papieru, kamienia lub nożyc. Gracz, który pokazał silniejszy symbol, otrzymuje jeden punkt. W przypadku pokazania dwóch takich samych symboli następuje remis – punktu brak. Oto hierarchia symboli:

- nożyce są silniejsze od papieru, ponieważ go tną,
- kamień jest silniejszy od nożyc, ponieważ je tępi,
- papier jest silniejszy od kamienia, ponieważ go owija.

Gracz, który pierwszy uzyska umówioną wcześniej ilość punktów, wygrywa partię.



kamień



papier



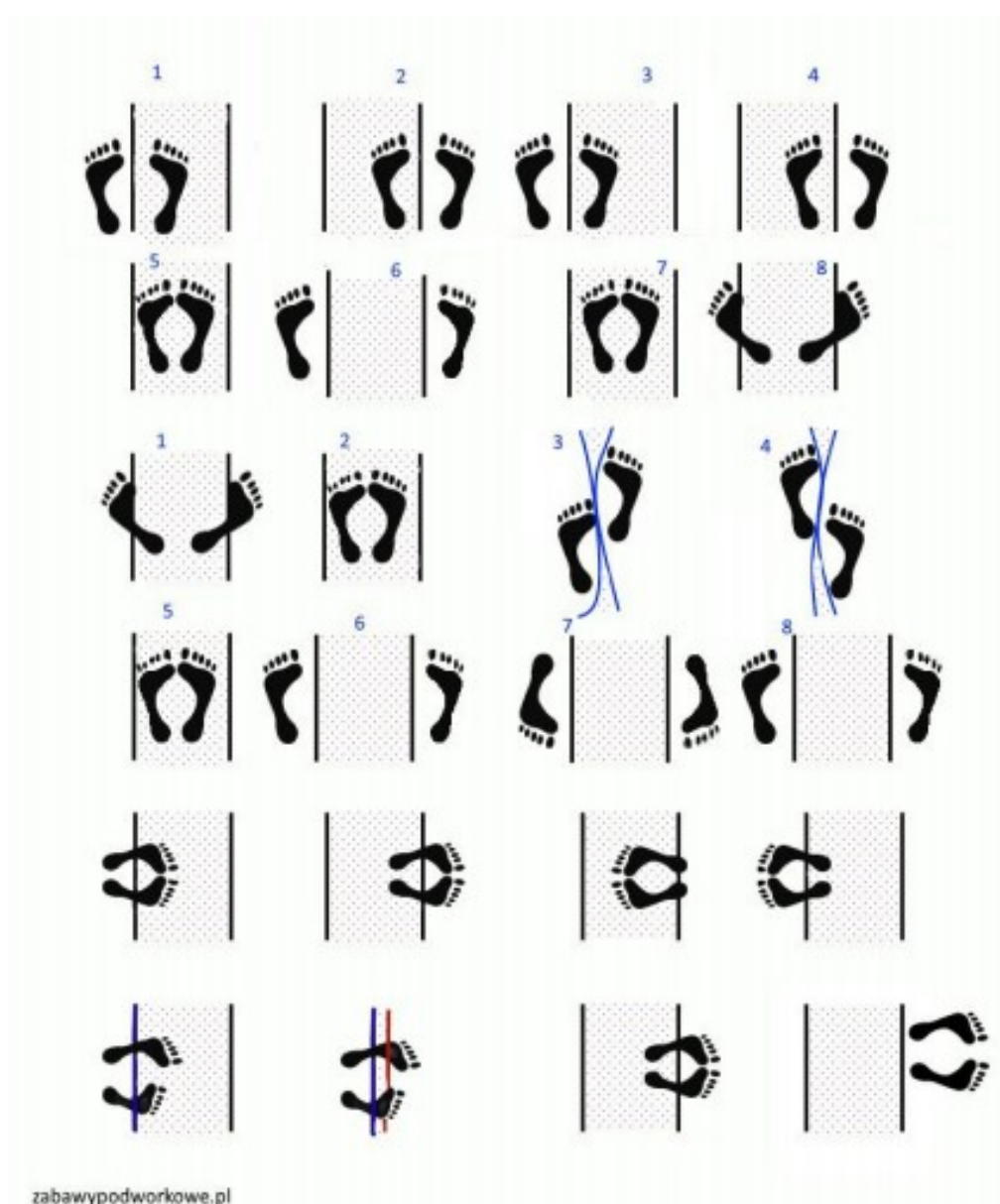
nożyce

▶ Zabawy z dawnych lat...



Francuz

Ta gra, to 3 serie skoków. W każdej części liczymy do 8. Jeśli skusicie, to zmieniacie osobę trzymającą gumę i ona zaczyna swoją rundę. Gdy wróci - cie do gry zaczynacie od serii, na której skusiliście. Po przejściu wszystkich rund, należy podnieść wysokość gumy na łydki.



Gra w ZOO

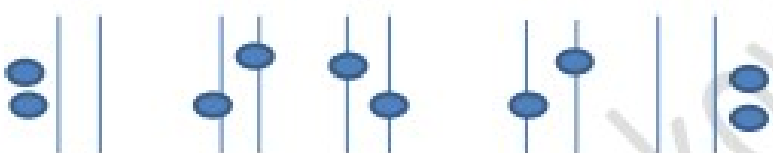
1. Zoo (Koperta)



2. Smok



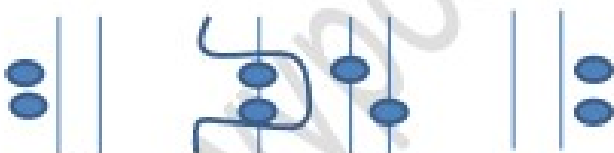
3. Krokodyl



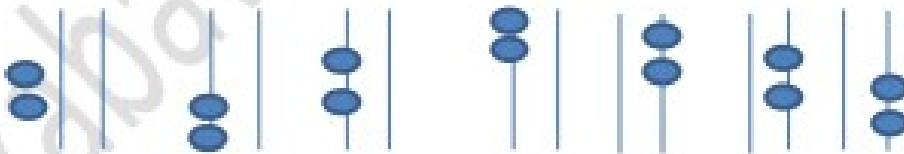
4. Kangur



5. Kangurek



6. Małpka



7. Panda (Koperta i obrót o 180° 7x)



► Zabawy z dawnych lat...

Klasy (Chłopek)

Polega na przejściu przez pola(klasy), poprzez rzucanie kamykiem lub szkiełkiem. Uczestnik rzuca szkiełko najpierw w 1-szą klasę, staje na jednej nodze, wskakuje w pole, podnosi szkiełko i przeskakuje resztę pól . "Skucha" była wtedy, gdy skaczące dziecko nadepnie na linię, podparło się lub pomyliło kroki (na poszczególnych polach skakało się na jednej nodze lub obunóż).



Kamienie

Gra polega na kolejnym podrzucaniu 5 kamieni i łapaniu pozostałych.

Głupi Jaś

Dzieci rzucają do siebie piłkę a osoba ze środka próbuje ją złapać. Jeśli się jej uda, dziecko, które rzucało wchodzi — zamienia się miejscem z osobą ze środka.

Na wysokości

Dwoje dzieci łąpie sznurek, sznurówkę lub gumkę za obydwa końce i naciąga ją na niskiej wysokości. Reszta uczestników przeskakuje ją bez dotykania. Kiedy wszyscy przeskoczą, podnosi się ją o jeden poziom wyżej, i wyżej i tak aż do momentu gdy któryś z uczestników nie będzie mógł przeskoczyć i zerwie ją, przegrywając.

Murarz i cegły

Dzieci-cegły ustawione na linii startu, ich zadaniem jest dobiec do linii mety. W połowie ich drogi ustawione jest wybrane dziecko-murarz, który ma za zadanie złapać "cegły" i zbudować po środku "mur", czyli złapane podczas przebiegania dzieci chwytają się za ręce ograniczając miejsce do przebiegania innym dzieciom.

▶ Zabawy z dawnych lat...

Państwa - miasta

W grze może uczestniczyć od 2 do kilku osób. Potrzebne nam będą kartki i coś do pisania.

Na kartce rysujemy tabelkę z kategoriami, w zależności od poziomu trudności np. państwo, miasto, zwierzę, roślina, imię, rzecz, zawód.

Osoba rozpoczynająca zaczyna grę hasłem:

„XYZ” i po cichu w myślach mówi alfabet, jeden z pozostałych uczestników zatrzymuje go mówiąc głośno STOP. Wtedy uczestnik rozpoczynający wymawia głośno literkę na jakiej się zatrzymał. Jest to litera na którą w danej rundzie będą zaczynały się wszystkie wyrazy w podanych kategoriach.

Na przykład przy literze „P” będzie to państwo na literę P, miasto na literę P, zwierze na literę P itd.

Gracz który jako pierwszy uzupełni wszystkie kategorie mówi STOP i liczy do 10, w tym czasie pozostali uczestnicy muszą zakończyć wypisywanie tabeli.

Punktacja:

20 punktów – jeżeli tylko ty wpisałeś wyraz

10 punktów - nie powtarzające się wyrazy (każdy ma coś innego)

5 punktów – powtarzające się wyrazy np. u dwóch uczestników

0 punktów – brak wpisanego wyrazu

Miłej zabawy w deszczowe dni!

Wiedza o regionie

Punkty										
Zawód										
Imię										
Zwierzę										
Roślina										
Rzecz										
Miasto										
Państwo										
Litera										



► Zabawy z dawnych lat...

Okręty

Gra może się toczyć zarówno na kartce papieru, jak i specjalnej planszy. Każdy z graczy posiada po dwie plansze o wielkości, zazwyczaj, 10x10 pól. Kolumny są oznaczone poprzez współrzędne literami od A do J i liczbami 1 do 10. Na jednym z kwadratów gracz zaznacza swoje statki, których położenie będzie odgadywał przeciwnik. Na drugim zaznacza trafione statki przeciwnika i oddane przez siebie strzały. Statki ustawiane są w pionie lub poziomie, w taki sposób, aby nie stykały się one ze sobą ani bokami, ani rogami. Okręty są różnej wielkości i zazwyczaj więcej jest jednostek o mniejszej wielkości, np. gracze mogą posiadać po jednym czteromasztowcu wielkości czterech kratek, dwóch trójmasztowcach wielkości trzech kratek, trzech dwumasztowcach o wielkości dwóch kratek i po czterech jednomasztowcach.

Trafienie okrętu przeciwnika polega na strzale, który jest odgadnięciem położenia jakiegoś statku. Strzały oddawane są naprzemiennie, poprzez podanie współrzędnych pola (np. B5). W przypadku strzału trafionego, gracz kontynuuje strzelanie (czyli swój ruch) aż do momentu chybienia. Zatopienie statku ma miejsce wówczas, gdy gracz odgadnie położenie całego statku. O chybieniu gracz informuje przeciwnika słowem „pudło”, o trafieniu „trafiony” lub „(trafiony) zatopiony”.

Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika.

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

Wiedza o regionie

Twoje statki:

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

Statki drugiego gracza:

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

Twoje statki:

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

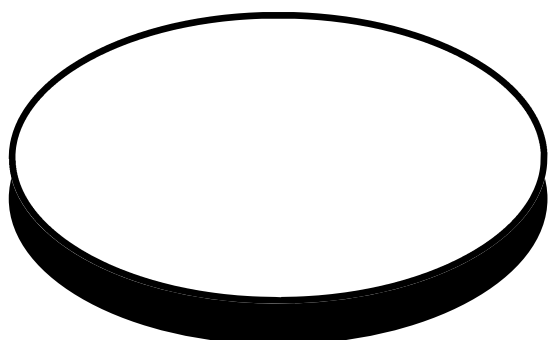
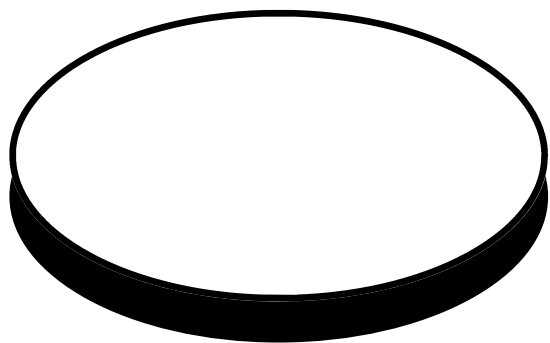
Statki drugiego gracza:

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

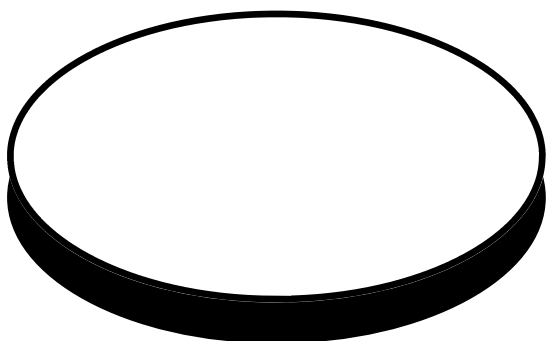
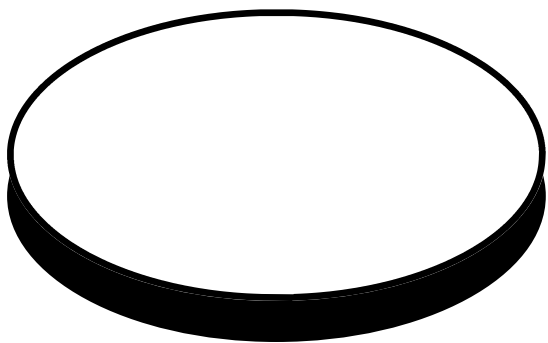


▶ Zabawy z dawnych lat...

Na tych stronach możesz zapisać zasady innych zabaw z dawnych lat lub z czasów obecnych.



Wiedza o regionie



Zadanie 1. Uzupełnij zdania według własnych przemyśleń.

Moją ulubioną zabawą podwórkową jest

Lubię tę zabawę, ponieważ

Podczas wspólnej zabawy najważniejsze są:

Zadanie 2. Uzupełnij wliczankę.

Entliczek,, czerwony,
na kogo, na tego

Zadanie 3. Narysuj w ramce swoją ulubioną zabawę podwórkową, spróbuj przedstawić na niej siebie.



Pamiętajcie, że czas wakacji
— to najlepszy moment na
zabawę!



Udanej zabawy!