

GRY - DZIŚ JUŻ MOŻE ZAPOMNIANE

Epidemia koronawirusa na dobre zmieniła nasz styl życia.

Ograniczamy wychodzenie z domu, ćwiczenia np. na siłowni i spotkania towarzyskie. Wśród codziennych obowiązków często brakuje nam czasu na odpoczynek i relaks, jednak gdy sytuacja nas zaskakuje i trzeba przymusowo zostać w domu, okazuje się, że nie wiadomo, co ze sobą zrobić.

Chciałabym przypomnieć gry i zabawy, do których przeprowadzenia nie potrzeba wiele przygotowań, a które skutecznie mogą zająć czas całych rodzin.

Z pomocą mogą przyjść zapomniane już gry, które można przeprowadzić w dwie lub więcej osób, a które nie wymagają kupowania dodatkowych elementów czy długich przygotowań. Do większości potrzebne będą jedynie kartka i długopis.

Gra w statki

Gra w statki to popularna gra strategiczna, znana również pod nazwą „okręty” czy „bitwa morska”. Ilość osób grających- dwie, potrzebne rzeczy to kartka i długopis. Każdy z graczy musi przygotować sobie planszę 10 x 10 pól. Kolumny są oznaczone poprzez współrzędne: literami od A do J i liczbami od 1 do 10.

Na poszczególnych kwadratach gracz zaznacza swoje statki, których położenie będzie odgadywał przeciwnik. Zaznacza również oddane przez siebie strzały i trafione statki przeciwnika. 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.

Państwa-Miasta

Gra towarzyska polegająca na wyszukiwaniu słów z różnych dziedzin rozpoczynających się na zadaną literę.

Ilość osób grających może wynosić od kilku do kilkunastu osób. Co potrzebne - kartka i długopis.

Każdy z graczy musi przygotować sobie kartkę z narysowaną tabelką. Kolumny tabeli powinny być zatytułowane nazwami poszczególnych kategorii: państwo, miasto, rzeka, góra, roślina, zwierzę, zawód, sławny człowiek. Można również ustalić własne kategorie.

Jeden z graczy wymienia w pamięci po kolei wszystkie litery alfabetu, zaznaczając głośno moment, w którym zaczyna (zwyczajowo głośno wypowiada XYZ). Inny, wcześniej ustalony gracz, w wybranym przez siebie momencie przerywa, krzycząc „stop”.

Litera, na której przzerwano wyliczanie alfabetu, jest tą, na którą muszą zaczynać się poszczególne hasła wpisywane do tabeli.

Wpisywane wyrazy nie powinny być wyrażeniami zbyt ogólnymi (błędem jest np. użycie słowa „dinozaur” w kategorii „zwierzęta”). Wpisywanie słów kończy się, gdy któryś z graczy wpisze odpowiednie słowa do wszystkich kolumn tabelki i głośno to oznajmi lub gdy wszyscy gracze ustalą, że już nic więcej nie są w stanie wymyślić i można zakończyć ten etap gry. Można również ograniczyć czas na wpisywanie słów.

Przyznawanie punktów: za wpisanie poprawnego słowa, którego żaden z innych graczy nie wymyślił, przyznaje się sobie 2 punkty, za wpisanie słowa, które ktoś inny też wpisał w tę samą kolumnę, przyznaje się sobie 1 punkt.

Za brak słowa w danej kolumnie nie dolicza się ani nie odejmuje punktów.

Kółko i krzyżyk

Kółko i krzyżyk to gra dla dwóch graczy.

Najpierw należy narysować pole gry: cztery przecinające się linie: dwie pionowo i dwie poziomo, w równych odstępach, by utworzyć 9 kratek.

Następnie gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk, starając się zająć trzy pola w jednej linii - pionowo, poziomo lub ukośnie.

Wygrywa ten, który zrobi to jako pierwszy.

Kropki

Najlepiej grać na kartce w kratkę. W tej grze liczy się przeszkadzanie. Każdy gracz powinien mieć inny kolor długopisu. Kropki stawia się na przecięciach linii.

Gracze ruszają się na przemian. Stawiają kropki tak, aby otoczyć kropki przeciwnika i wtedy mogą połączyć swoje kropki linią i stworzyć bazy.

Wygrywa ten, kto ma więcej baz. Punkty otrzymuje się za każdą otoczoną kropkę przeciwnika i traci swoje otoczone kropki.

Szewc

Do tej gry potrzebujecie kartkę w kratkę oraz długopisy w dwóch kolorach. Gracze na przemian stawiają kreski wzdłuż krawędzi kratek. Ten, kto jako ostatni wykona ruch zamykający jakiś obszar, uważa go za swój i zamalowuje.

Gra toczy się do zajęcia ostatniej wolnej kratki. Oczywiście tu też liczy się przeszkadzanie. Wygrywa ten, kto zdobył większe terytorium.

Smok

Gra dla dowolnej liczby graczy, każdy dostaje kartkę i długopis. Napiszcie kilka pytań (jedno pod drugim, zostawiając miejsce na odpowiedź): kto? z kim? kiedy? gdzie? co robią? po co? A potem niech każdy odpowie na pytania, starając się stworzyć jak najciekawszą, jak najzabawniejszą historyjkę.

Ale uwaga! Po odpowiedzi na pierwsze pytanie, gracze zaginają kartkę i wymieniają się kartkami zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy odpowiecie na wszystkie pytania, rozwijacie kartki i czytacie historyjki. Uśmiech do łez gwarantowany.

Serdecznie zapraszam do zabawy.

Katarzyna Ziętara