

# GRY NA KARTCE

10 gier, do których wystarczy Ci kartka papieru i długopis



ćwicz strategiczne  
myślenie



sprawdź swoją  
wiedzę



rozwijaj  
sposobność



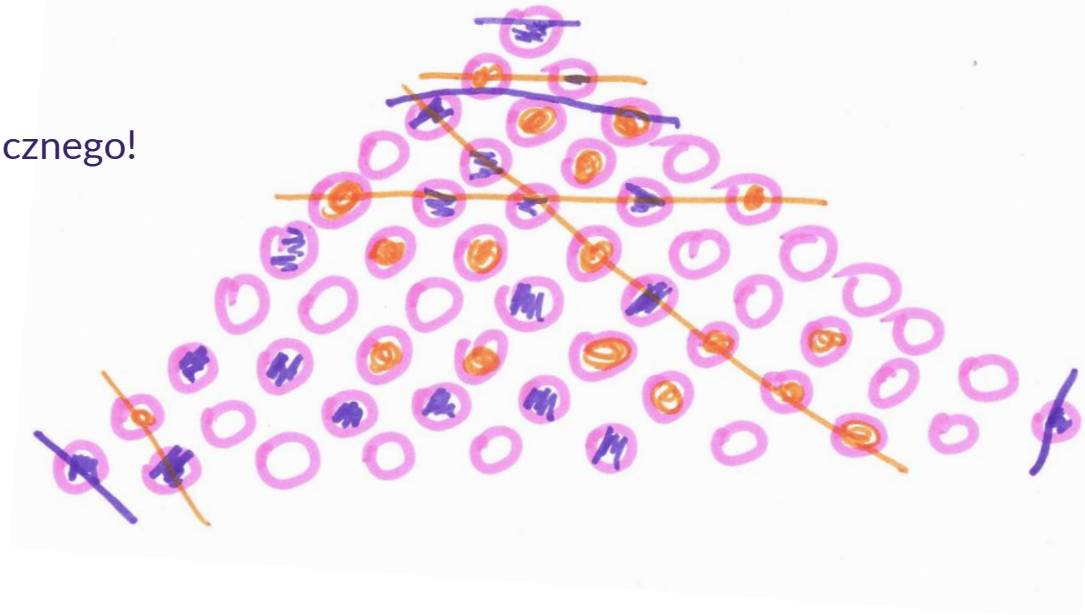
miło spędzaj  
czas



# #Ziemniaki

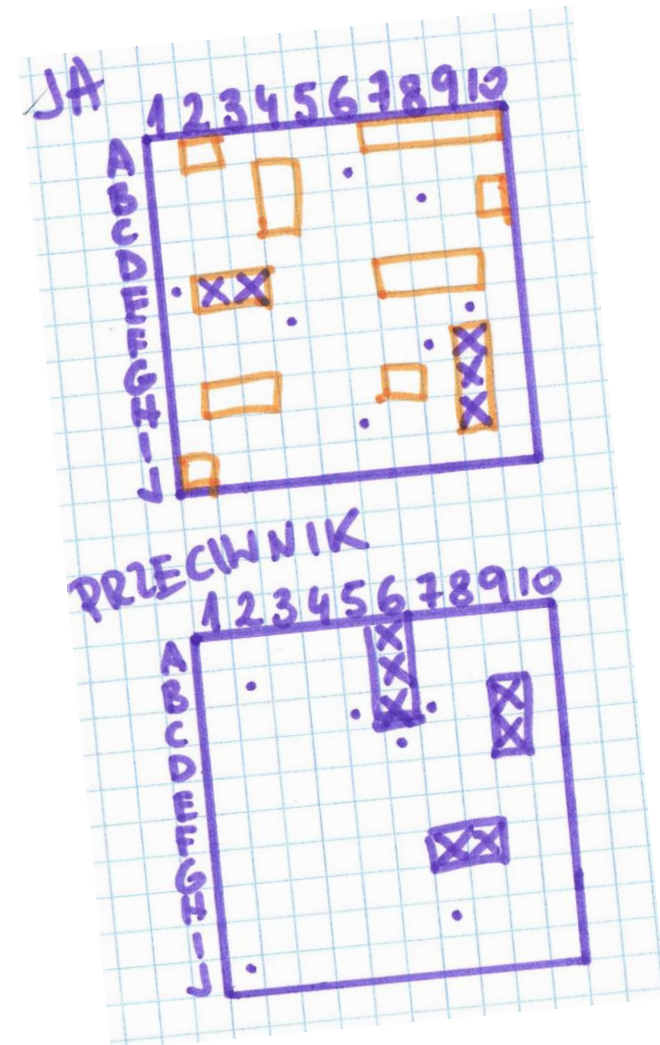
- Gra polega na skreślaniu kolejnych ziemniaków, gracze naprzemiennie zamazują jedną pykę
- Osoba, która skreśli ostatni ziemniak w rzędzie dostaje tyle punktów ile było kartofelków w danym rzędzie (jeśli jednocześnie kończymy dwa rzędy to zliczamy punkty z obu)
- Ten, kto zdobędzie najwięcej punktów wygrywa!
- Przegrany stawia frytki 😊 Smacznego!

T	M
1	1
1	2
1	2
3	2



# #Statki

- Gra polega na odgadnięciu pozycji wszystkich statków przeciwnika
- Każdy z obu graczy rysuje na kwadracie 10x10 statki tak jak na wzorze obok (4x1-masztowiec, 3x2, 2x3, 1x4). Statki nie mogą się ze sobą stykać, nawet rogami
- Gracze naprzemiennie „strzelają” do siebie. Jeśli strzał był trafiony – gracz otrzymuje dodatkowy ruch
- W momencie trafienia w ostatni element statku, gracz, którego okręt został zestrzelony, informuje o tym przeciwnika komendą „trafiony – zatopiony”
- Przegrany zabiera zwycięzcę na lekcję nurkowania 😊



# #Państwa - miasta

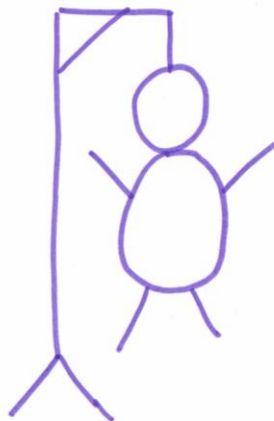
- Gra polega na wypisaniu słów pasujących do danej kategorii dla wylosowanej litery
- Na kartce rysujemy tabelę i w nagłówkach kolumn wpisujemy kategorie (wg uznania, pomysłowości i zainteresowań graczy)
- Kolejni gracze losują litery, np. mówiąc w myśli alfabet i podając literę, na której inny gracz powiedział „stop”
- Wszyscy wypełniają tabelę (w ciszy) do czasu aż pierwszy gracz skończy
- Za słowa, które się nie powtarzają gracz otrzymuje 15 punktów; za słowa, które się powtarzają u innych – 10 punktów. Jeśli tylko jeden gracz wypełnił daną kategorię, otrzymuje on 20 punktów
- Zwycięzca wybiera do jakiego pokoju zagadek się wspólnie wybieriecie 😊

L	PAŃSTWO	MIASTO	ZWIERZĘ	ROŚLINA	ARTYSTA	PIŁKARZ
D	DANIA	DĄBEKI	DZIK	DYŃA	DA VINCI	DYBALA
T	TURCJA	TORUŃ	TAPIR	TRUSKAWKA	TOLKIEN	TEODORCZYK
R	ROSJA	RADYMIŃ	RAK	RÓŻA	—	ROBBEN
A	AUSTRIA	ANSGÖTTEN	ANTYLOPA	ANANAS	ADELE	ALEXANDER ARNOLD
K	KAZACHSTAN	KRAKÓW	KOT	KAKTUS	KAYAH	KOPACZ
M	MAROKO	MADRYT	MUŚ	MECH	MATEJKO	MESSI



# #Szubienica

- Celem gry jest odgadnięcie hasła, które wymyślił przeciwnik
- Gracz, który wymyśla słowo rysuje tyle kreseczek ile jest liter w wymyślonym słowie, a gracz, który zgaduje podaje kolejne litery
- Poprawnie odgadnięte litery są wpisywane na odpowiednie miejsca zgadywanego słowa
- Za każdą błędną literę dorysowywany jest kawałek szubienicy
- W tej grze ważna jest zabawa, możecie wiszącemu ludzikowi dorysowywać oczy, buźkę, nos, uszy, etc. aby dać rywalowi szansę na zgadnięcie 😊

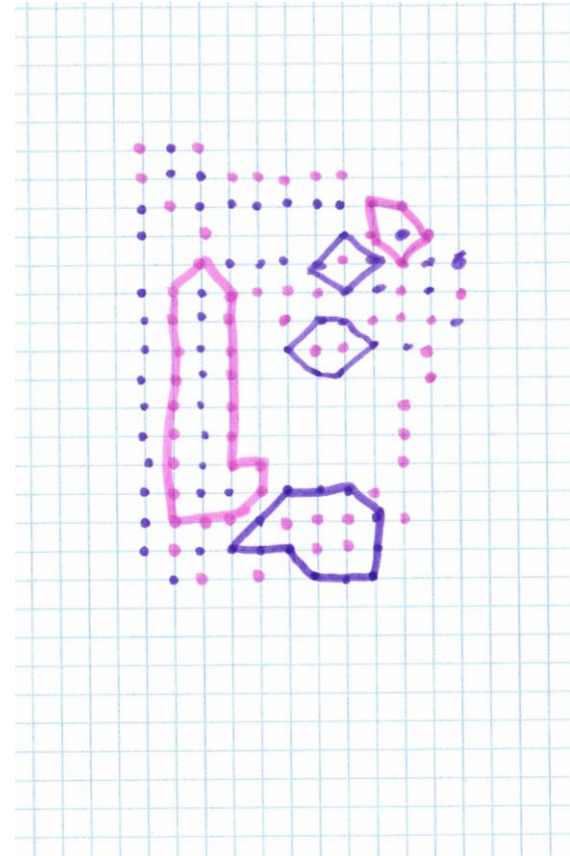


K A \_ A L \_ \_  
E Z M N F B S C I R  
W D



# #Kropki

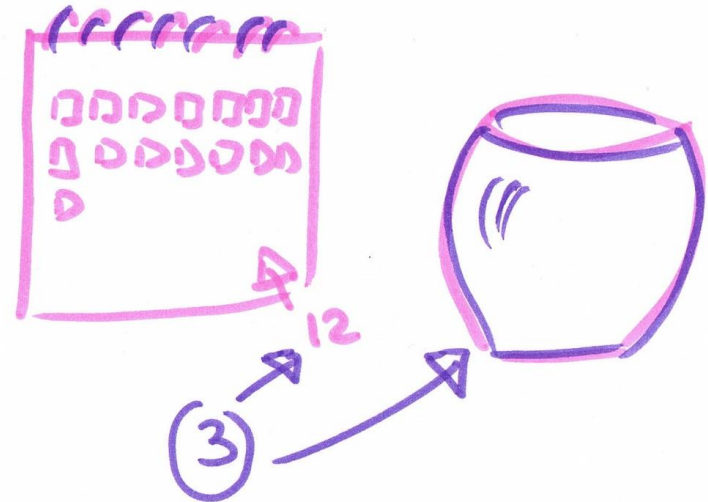
- Celem gry jest otoczenie jak największej liczby kropek przeciwnika
- Gracze wykonują na przemian ruchy, stawiając kropki na przecięciu kratek
- Kiedy komuś uda się otoczyć przeciwnika, to łączy swoje kropki linią (można połączyć tylko kropki oddalone od siebie o jedną kratkę, w tym na ukos); połączone kropki to baza
- Nie można łączyć linią swojej kropki zamkniętej w bazie przeciwnika ani tworzyć pustych baz, jak też nie można dostawiać kropek w bazie, zarówno swojej, jak przeciwnika
- Gra kończy się w momencie zapełnienia kartki albo do poddania się któregoś z uczestników





# #Rysunkowe Kalambury

- Celem gry jest odgadnięcie hasła, które narysuje inne osoba
- Na następnej stronie przygotowaliśmy kilkanaście propozycji haseł, które możecie wydrukować, wyciąć i wylosować. Zachęcamy oczywiście do samodzielnego wymyślania kreatywnych haseł 😊





# #Rysunkowe Kalambury – propozycje haseł

W marcu jak w garncu

Bez pracy nie ma kołaczy

Nie chwal dnia przed zachodem słońca

Apetyt rośnie w miarę jedzenia

Czas to pieniądz

Diabeł tkwi w szczegółach

Jedna jaskółka wiosny nie czyni

Nie daleko pada jabłko od jabłoni

Kwiecień plecień bo przeplata trochę zimy, trochę lata

Fortuna kołem się toczy

Lepszy wróbel w garści niż gołąb na dachu

Grosz do grosza, a będzie kokosza

Bliższa koszula ciału

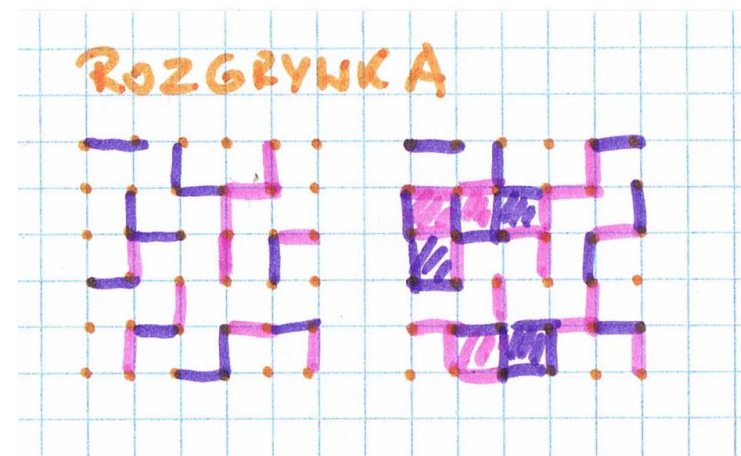
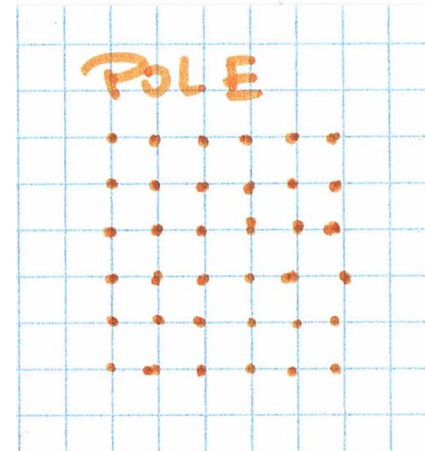
Kłamstwo ma krótkie nogi

Jak Cię widzą, tak Cię piszą

Cicha woda brzegi rwie

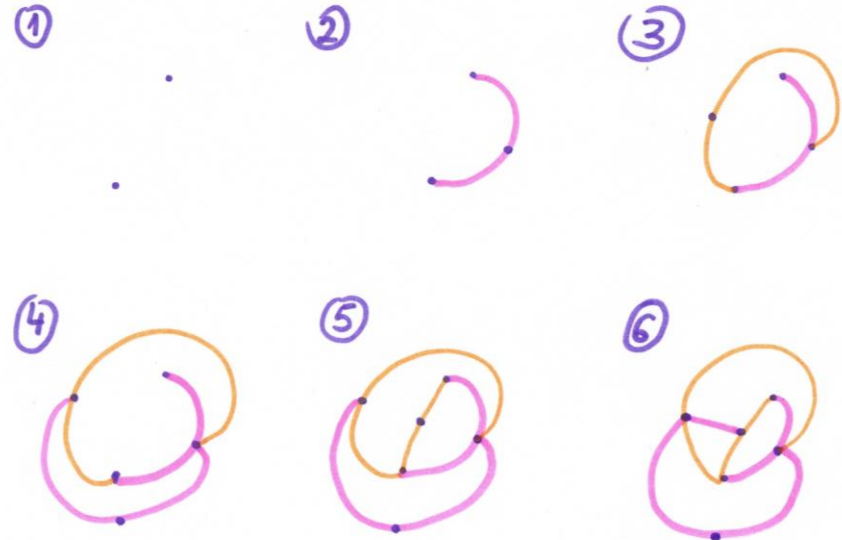
# #Szewc

- Celem gry jest zacięniowanie jak największej liczby krutek
- Gra rozpoczyna się od narysowania pola i ruchu pierwszego gracza – postawieniu kreski na jednej z krawędzi krutek; Taki sam ruch wykonuje również druga osoba
- Gracz, który jako ostatni „zamknie” swoim ruchem kratkę, cieniuje ją oznaczając w ten sposób swoje terytorium
- Wygrywa osoba, która zdobędzie największy obszar



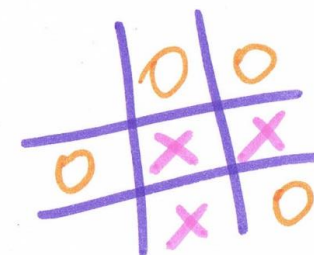
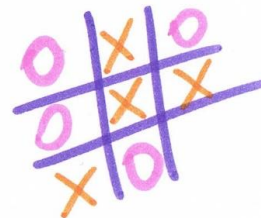
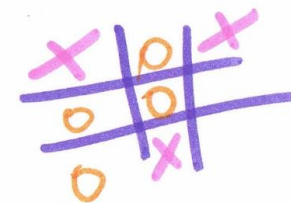
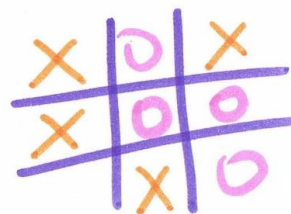
# #Kropki 1967

- Gra rozpoczyna się od narysowania na kartce określonej liczby kropek
- Następnie, każdy z graczy kolejno rysuje linie łączące dwie kropki
- Na powstałych liniach rysuje się jeszcze jedną kropkę
- Z jednej kropki mogą wychodzić max. 3 linie, w tym linie nie mogą przecinać innych linii
- Wygrywa osoba, która wykona ostatni możliwy ruch



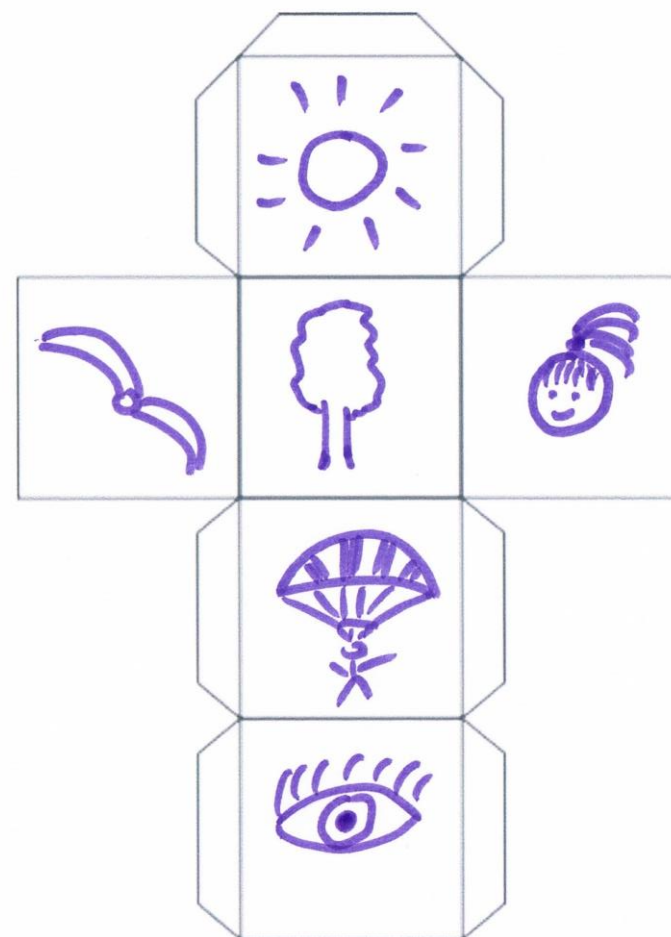
# #Kółko i krzyżyk

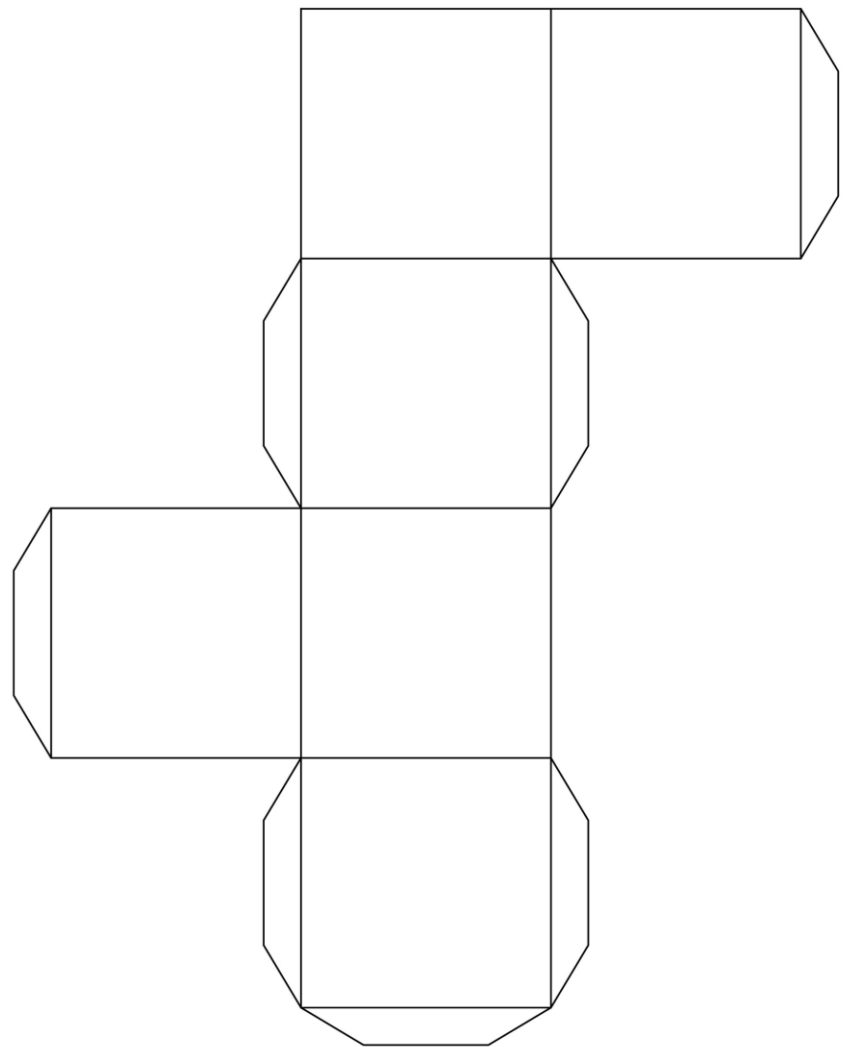
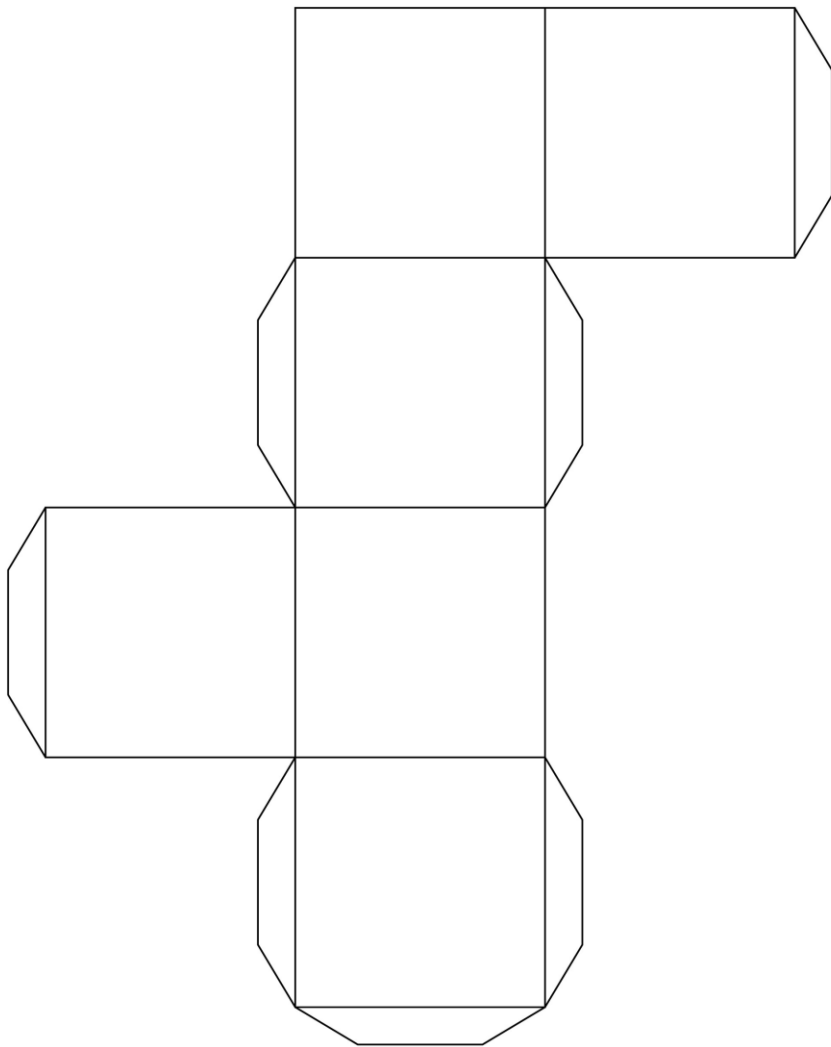
- Celu i zasad tej gry nie trzeba nikomu wyjaśniać 😊



## #BONUS: Kostki opowiadaczki 😊

- Zabawa polega na kreatywnym i szybkim myśleniu 😊
- Potrzebne są wydrukowane i sklejone kostki (najlepiej min. 6) – na kolejnej stronie wrzucamy już przygotowany szablon do pobrania
- Na przygotowanych kostkach trzeba narysować rysunki przedstawiające np. osoby, pogodę, miejsce, zwierzęta czy cokolwiek chcecie
- Następnie, rzucając kolejne kostki, należy układać historię używając obrazków, które wylosowaliście. Im więcej kostek, tym więcej opcji!





# GRY NA KARTCE

Udanej zabawy!

PS. Wszystkie powyższe gry  
testowali oraz zilustrowali dla  
Was: Asia, Tosia i Marcel 😊

