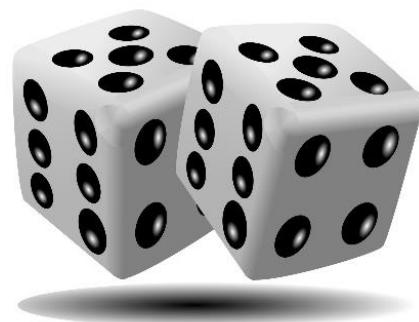


GRY I ZABAWY Z WYKORZYSTANIEM KOSTEK DO GRY



Odpowiednio dobrane gry planszowe, to nie tylko niesamowita zabawa, ale również możliwość rozwoju dziecka na wielu płaszczyznach. Choć mogłoby się wydawać, że cieszące się niegdyś dużym powodzeniem „planszówki”, zostają zdominowane przez gry komputerowe, ich popularność nie maleje. Wciąż pozostają doskonałą edukacyjną rozrywką dla całej rodziny.

Poniżej znajdują się propozycje gier i zabaw, do których będziemy potrzebować prostych kostek do gry z popularnych „planszówek” oraz przedmiotów, które znajdziemy w każdym domu.

„Budujemy wieżę z klocków”

Potrzebne przedmioty: kostka do gry, klocki, np. Lego.

Przebieg gry: uczestnicy na przemian rzucają kostką do gry, a następnie budują wieżę z tylu klocków, ile wskazała kostka. Na początku gry umawiamy się na liczbę rzutów. Po ostatnim rzucie, uczestnicy porównują wysokość budowli. Wygrywa ten gracz, którego wieża jest najwyższa.

„Liczymy i zabieramy”

Potrzebne przedmioty: kostka do gry, klocki lub guziki, talerzyki.

Przebieg gry: każdy uczestnik ma na talerzyku taką samą ilość przedmiotów (mogą to być klocki, guziki lub inne drobne przedmioty). Gracze na przemian rzucają kostką i zabierają ze swojego talerzyka tyle przedmiotów, ile wskazuje kostka. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich przedmiotów z talerzyka. Starsze dzieci mogą rzucać dwoma kostkami na raz i dodawać oczka na obu kostkach. Warto wtedy przygotować większą ilość przedmiotów na talerzykach.

„Liczymy pary”

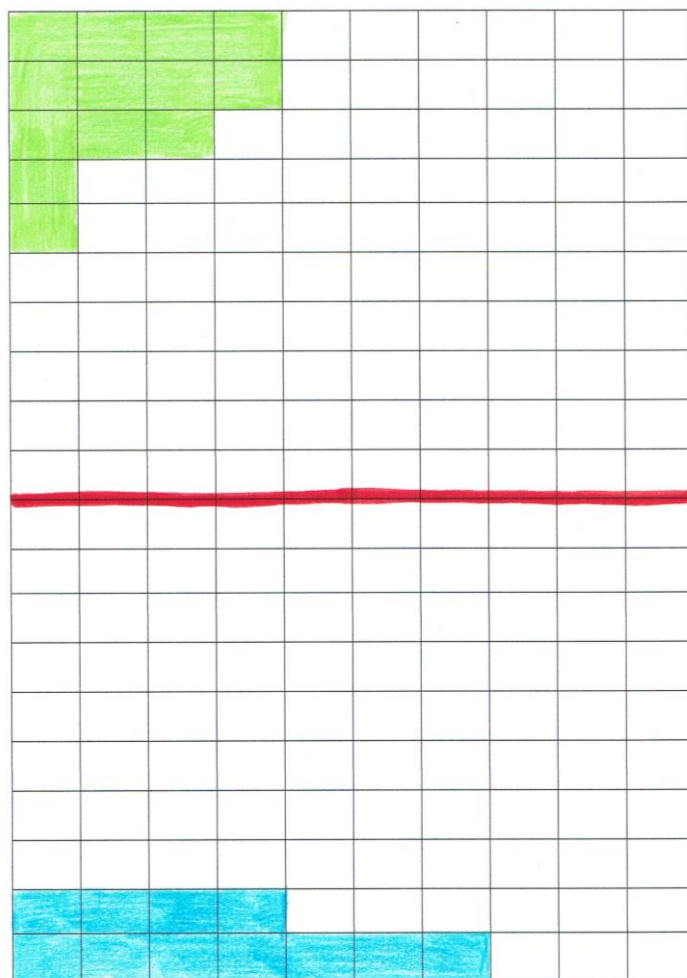
Potrzebne przedmioty: parzysta ilość kostek do gry, np.6.

Przebieg gry: każdy uczestnik rzuca jednocześnie wszystkimi kostkami. Liczymy pary wyrzuconych oczek. Za każdą parę uczestnik otrzymuje jeden punkt. Na początku gry umawiamy się na liczbę rzutów. Wygrywa ta osoba, która wyrzuci najwięcej par i tym samym zdobędzie najwięcej punktów. Możemy też grać do momentu, kiedy pierwszy gracz zdobędzie np. 10 punktów i on wtedy wygrywa. Im więcej kostek, tym gra bardziej jest ciekawa.

„Liczymy kratki”

Potrzebne przedmioty: kostka do gry, kratkowana kartka papieru, kredki w tylu kolorach, ile jest graczy.

Przebieg gry: kratkowaną kartkę papieru dzielimy na dwie równe części, będzie to nasza plansza do gry. Gracze kolejno rzucają kostką i koloruje odpowiednią ilość kratek na swojej planszy. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza pokoloruje wszystkie kratki na swojej planszy. Dla utrudnienia gry możemy rzucać dwoma kostkami jednocześnie i dodawać liczbę oczek.











„Trzy w linii”

Potrzebne przedmioty: guziki w tylu kolorach ilu jest graczy, plansza z cyframi, kostka do gry.

Przebieg gry: gracze kolejno rzucają kostką i ustawiają pionek (guzik) w swoim kolorze na planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek na kostce. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ustawi trzy swoje pionki obok siebie w linii poziomej lub pionowej.

Pól z jedną cyfrą jest kilka, ale gracz może wybrać tylko jedno pole podczas jednego rzutu. Gdy na planszy nie ma już wolnego pola z potrzebną cyfrą, gracz traci kolejkę.

	1	2	2	
	5	5	4	6
3	1		1	3
6	2			
	1	3	1	4

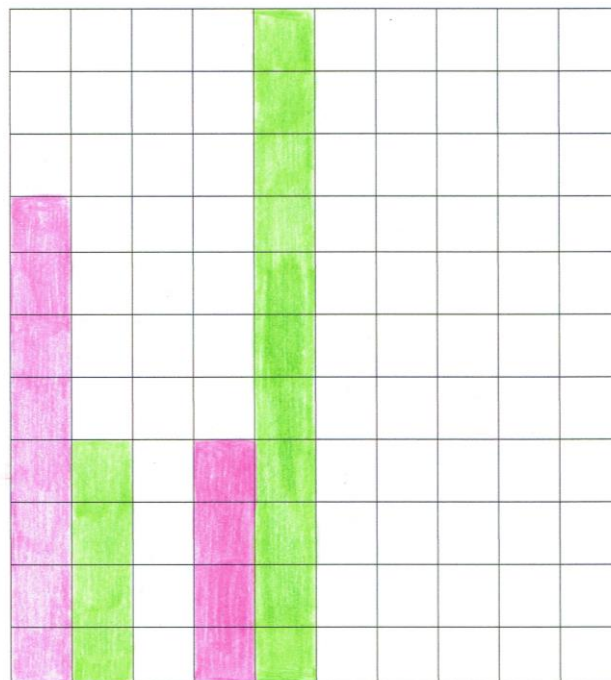
„Kolor w linii”

Potrzebne przedmioty: kratkowana kartka papieru 10 x 10 kratek,

kredki w tylu kolorach, ilu jest graczy, kostka do gry

Przebieg gry: gracze na przemian rzucają kostką do gry i kolorują swoim kolorem tyle kratek w linii pionowej, ile wskazała kostka.

Zadaniem każdego z graczy jest utworzenie, jak najwięcej pełnych linii (pełna linia to 10 pokolorowanych kratek). Pojedynczego rzutu nie można podzielić, należy pokolorować wszystkie kratki w jednej linii. Gramy do momentu, aż skończą się możliwości kolorowania krutek. Wygrywa ta osoba, która pokoloruje więcej pełnych linii.



1 pkt

„Więcej, mniej, tyle samo”

Potrzebne przedmioty: dwie kostki do gry (najlepiej w dwóch kolorach).

Przebieg gry: gracz rzuca pierwszą kostką, a następnie drugą. Zanim rzuci drugą kostką, musi powiedzieć, czy liczba wyrzuconych oczek będzie większa, mniejsza czy taka sama, jak na pierwszej kostce. Jeśli jego przypuszczenia się sprawdzą, to otrzymuje punkt. Na początku gry gracze umawiają się na liczbę rzutów, albo wyznaczają czas rozgrywki. Wygrywa ta osoba, która zdobędzie więcej punktów.

„Ułóż obrazek”

Potrzebne przedmioty: kolorowe patyczki lub wykałaczki, kostka do gry, talerzyki.

Przebieg gry: na początku gry gracze z określonej ilości patyczków lub wykałaczek układają na środku stołu obrazek, albo jakiś wzór. Następnie każdy z graczy otrzymuje na talerzyku tyle patyczków lub wykałaczek, ile zostało wykorzystanych do ułożenia obrazka. Gracze kolejno rzucają kostką do gry i zabierają ze swojego talerzyka tyle patyczków, ile wskazała kostka, a następnie układają taki sam obrazek, jaki jest na środku stołu. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ułoży cały obrazek.

PRZYKŁADOWE PLANSZE DO GIER:

<https://drive.google.com/file/d/1EpAWnxNeyPxj23Xpj616aQIXKlqyyL0P/view?usp=sharing>

Opracowała
Danuta Dybus