

*przyjemna*

RODZINNA

I ZDROWA

GRA SPACEROWA



# Jak grać?

Gra przeznaczona jest dla co najmniej dwóch graczy i wymaga wyjścia na spacer, najlepiej długi i obejmujący np.: las, pole, ulicę. Przy bardzo dużej ilości chętnych graczy można podzielić się na drużyny, by gra przebiegała sprawnie. Należy wydrukować i wyciąć karty i potasować je. Na spacer warto zabrać kilka worków na śmieci, kredę chodnikową, kartki i coś do pisania. Dodatkowym miłym elementem może być rejestrowanie np.: na zdjęciach czy filmie najciekawszych elementów gry. Ze względu na dynamikę otoczenia i różnorodność zadań oraz fakt, że każdy gracz z pewnością będzie je nieco odmiennie interpretował i wykonywał, gra może być rozgrywana wielokrotnie i zawsze pozostawać interesująca. Zdania nie muszą być wykonywane dosłownie, a wręcz wskazane jest myślenie abstrakcyjne i pomysły nieszablonowe. Np.: za dzikie zwierzę można oczywiście uznać sarnę, czy dzika, ale również żabkę na szyldzie znanej sieci sklepów, ważne, żeby gracz (drużyna) potrafił uzasadnić swój wybór.

Gra może mieć jeden z dwóch przebiegów:

**WARIANT I.** Przed wyjściem z domu każdy z graczy (lub każda z drużyn) losuje jedną kartę z zadaniem. Podczas spaceru gracze muszą jak najszybciej zrealizować swoje zadania. Po zakończeniu pierwszego zadania ciągną kolejną kartę i realizują kolejne zadanie i tak dalej. Raz wyciągnięte karty nie wracają do puli. Można ciągnąć ustaloną liczbę razy i wygrywa ten kto pierwszy zrealizuje ustaloną liczbę zadań lub ciągnąć aż do końca spaceru i wygrywa ten gracz (drużyna), który zrealizuje największą liczbę zadań.

**WARIANT II.** Przed wyjściem z domu każdy z graczy (lub każda z drużyn) losuje ustaloną wspólnie przez wszystkich graczy liczbę kart i w trakcie spaceru może wykonywać elementy poszczególnych zadań jednocześnie, czyli nie musi kończyć jednego zadania by zacząć następne. Jednak należy zapamiętywać lub zapisywać ile elementów danego zadania już zostało wykonane. Wygrywa ten gracz (ta drużyna), który pierwszy wykona wszystkie zadania lub do czasu zakończenia gry (spaceru) będzie miał na swoim koncie najwięcej wykonanych elementów poszczególnych zadań.

Kilka zadań przewidzianych jest dla całej rodziny, czy też wszystkich graczy jednocześnie. Za takie zadanie wszyscy dostają punkty w obu wariantach gry, jeśli wykonają zadanie lub ich nie dostają, jeśli zadanie nie zostanie wykonane.

Oczywiście po wylosowaniu zadań warto sprawdzić, czy są one odpowiednie do wieku dziecka, nie oczekujmy od malutkich dzieci dodawania, czy pisania. Przy starszych dzieciach warto podnieść poprzeczkę i na przykład poprosić o bardziej złożone wypowiedzi, czy interpretację wykonanych prac ect.

Dziewięć ostatnich kart jest czystych i można w nie wpisać własne pomysły na zadania lub wykorzystać jako "dzokery", np.: pozwalające graczom (drużynom), którzy je wylosowali na zmianę kolejnego zadania na inne, czy umożliwiających uzyskanie pomocy współgraczy.

Życzę doskonałej zabawy i owocnej nauki przez zabawę :)

Magdalena Witt - Laboratorium Pomysłów WittLAB



## **sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy koty. Opisz ich wygląd i zachowanie.



## **sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy psy. Opisz ich wygląd i zachowanie.



## **sprytny zoolog**



Znajdź przynajmniej trzy ptaki. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

## **sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy dzikie zwierzęta. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## **sprytny zoolog**



Znajdź przynajmniej trzy owady. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

## **sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy zwierzęta gospodarskie. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## **bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy drzewa liściaste. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## **bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy drzewa iglaste. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## **bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy kwiaty. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



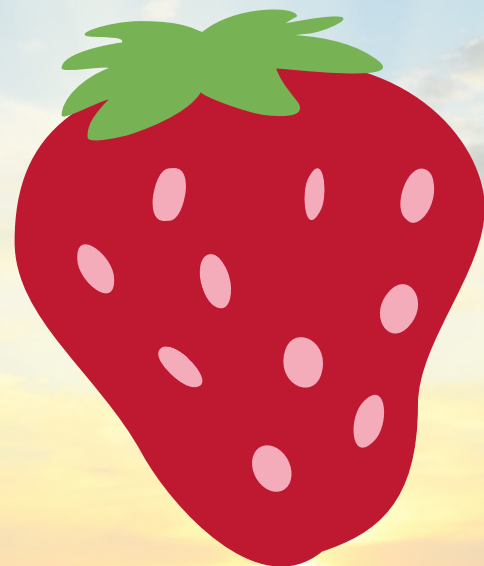
## bystry botanik

Znajdź przynajmniej trzy grzyby. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## bystry botanik

Znajdź przynajmniej trzy owoce lub rośliny owocujące. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy zielone pojazdy. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy autobusy. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy służb np. straży pożarnej, policji. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



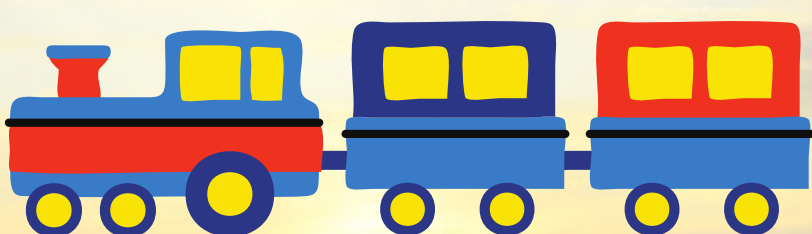
## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy obiekty latające np. samolot. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy szynowe. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy maszyny budowlane. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



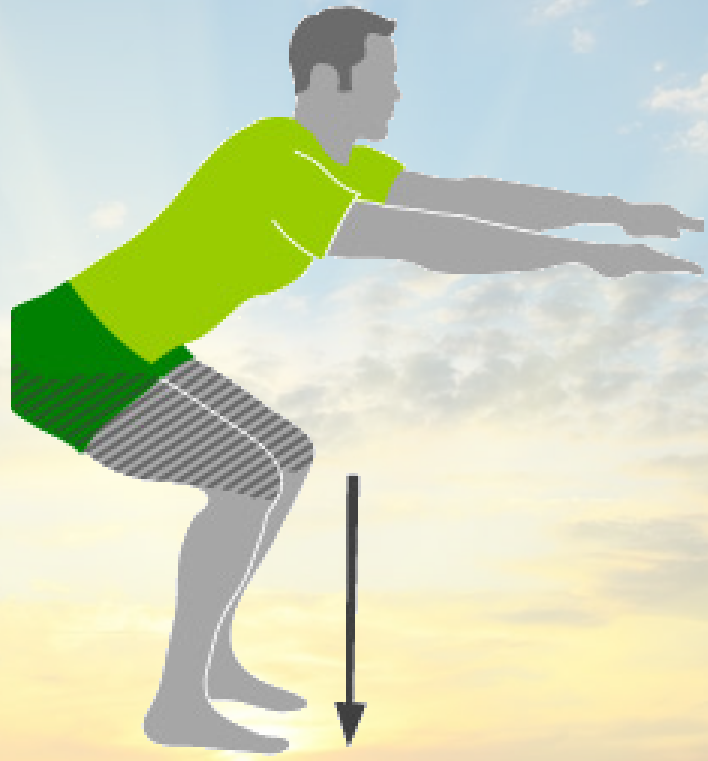
## zdolny technik

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy ciężarowe. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



## zwinny sportowiec

Rób przynajmniej  
dziesięć przysiadów.



## zwinny sportowiec

Przebiegnij  
przynajmniej 100  
kroków.



## zwinny sportowiec

Podskocz przynajmniej  
pięć raz, najwyżej jak  
potrafisz i pięć razy  
najdalej jak  
potrafisz.y.



## zwinny sportowiec

Rób przynajmniej pięć  
obrotów ramion w  
przód i pięć w tył.



## zwinny sportowiec

Rób przynajmniej pięć  
skłonów w przód, pięć  
do prawej nogi i pięć  
do lewej.



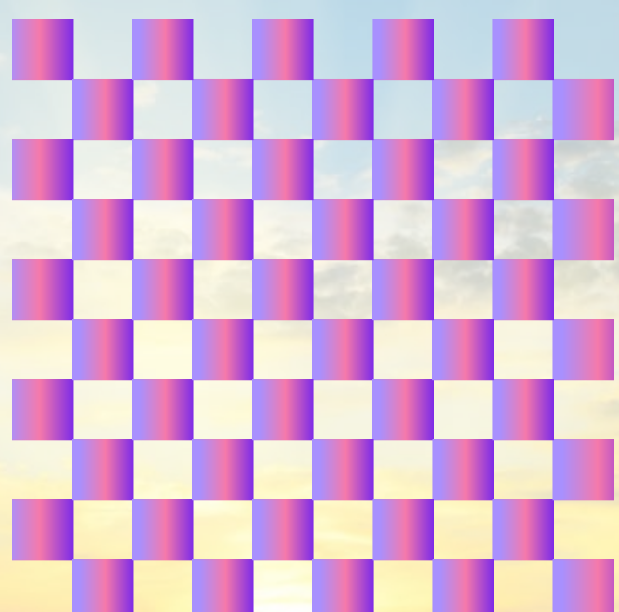
## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej  
trzy okrągłe objekty.  
Opisz je oraz ich  
zastosowanie.



## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej  
trzy kwadratowe  
objekty. Opisz je oraz  
ich zastosowanie.



## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej  
trzy trójkątne  
objekty. Opisz je oraz  
ich zastosowanie.



## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej  
trzy liczby. Dodaj je  
do siebie i podaj  
wynik.



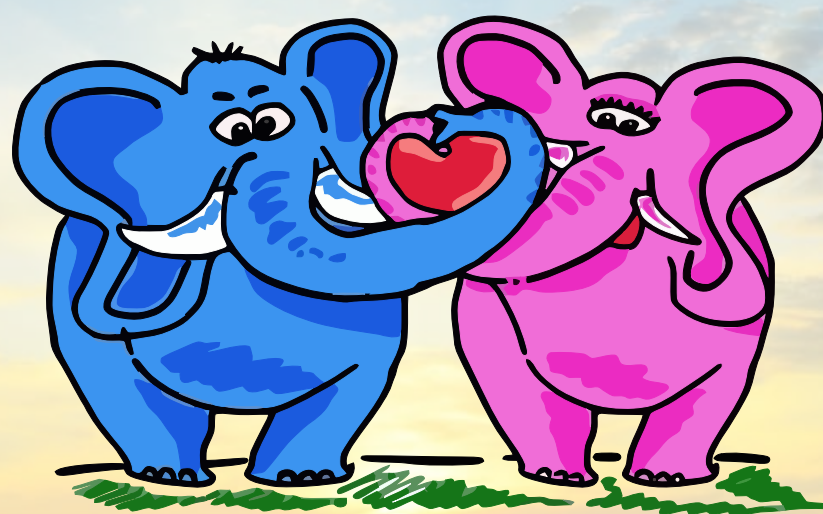
## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej trzy litery. Wymyśl kilka słów zaczynających się na nie.



## skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej trzy obiekty występujące parami. Opisz je oraz ich zastosowanie.



## przyjaciele przyrody

Zabierzcie ze sobą na spacer worki na śmieci i posprzątajcie okolicę po której będziecie spacerować.



## przyjaciele przyrody

Znajdźcie razem trzy miejsca związane z ochroną przyrody i naszej planety.



## zrelaksowany turysta

Znajdź przynajmniej trzy miejsc, gdzie można by usiąść i odpocząć. Opisz swój wymarzony piknik.



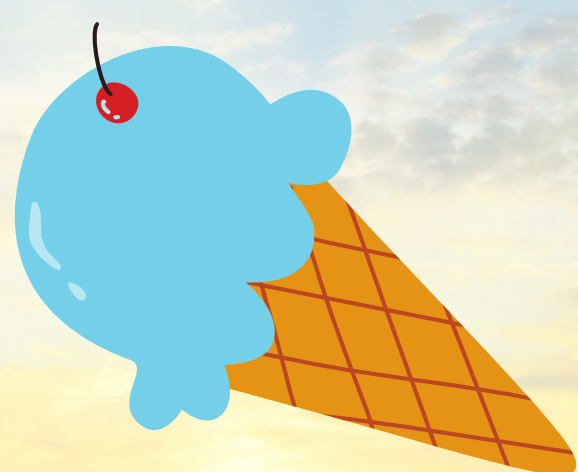
## zrelaksowany turysta

Przysiadź na chwilę przynajmniej na trzech ławkach. Opisz, co widzisz siedząc na nich.



## zrelaksowany turysta

Znajdź przynajmniej trzy miejsca, gdzie można zjeść coś słodkiego i pysznego. Jakie desery lubisz?



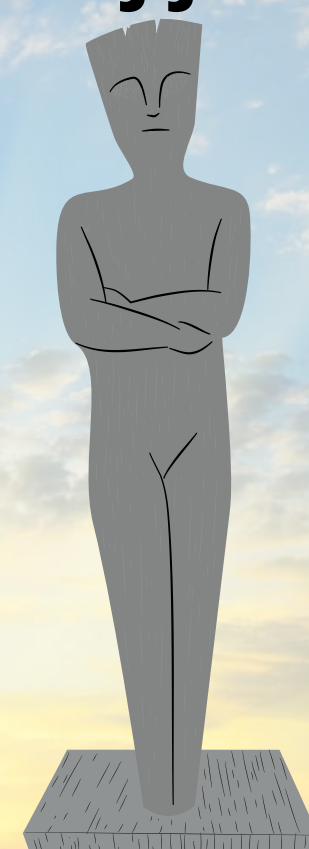
## zrelaksowany turysta

Znajdź przynajmniej trzy jadalne rzeczy lub miejsca gdzie można coś zjeść. Powiedz, co lubisz jeść?



## zrelaksowany turysta

Znajdź przynajmniej trzy pomniki lub inne zabytki. Spróbuj je opisać.



## **błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione ze szkła. Opisz je, nazwij, do czego służą?



## **błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z plastiku. Opisz je, nazwij, do czego służą?



## **błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z metalu. Opisz je, nazwij, do czego służą?



## **błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z drewna. Opisz je, nazwij, do czego służą?



## **błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z tkaniny. Opisz je, nazwij, do czego służą?



## **czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy osoby noszące okulary. Powiedz, po co niosi okulary?



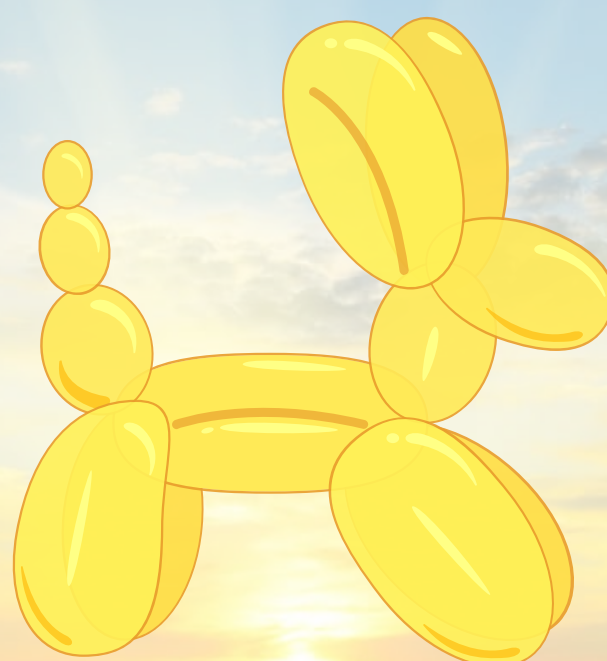
## **czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy długowłose osoby.



## **czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy żółte przedmioty. Opisz je, do czego służą?



## **czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy chmury przypominające swoim kształtem np. zwierzęta albo pojazdy. Opisz ich wygląd.



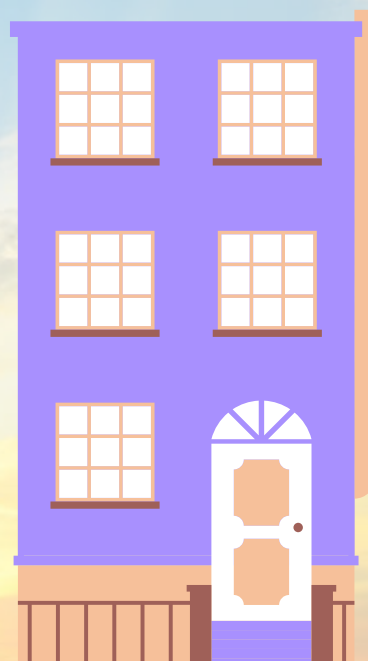
## zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy budynki jednopiętrowe. Jakie jest ich zastosowanie?



## zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy budynki wielopiętrowe. Jakie jest ich zastosowanie?



## zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy ciągi schodów. Dokąd prowadzą?



## zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy mosty lub wiadukty. Jakie jest ich zastosowanie?



## utalentowany artysta

Upleć wianek z kwiatów. Nazwij kwiaty, które zostały użyte.



## utalentowany artysta

Narysuj obrazek patykiem na piasku lub kredą na chodniku.



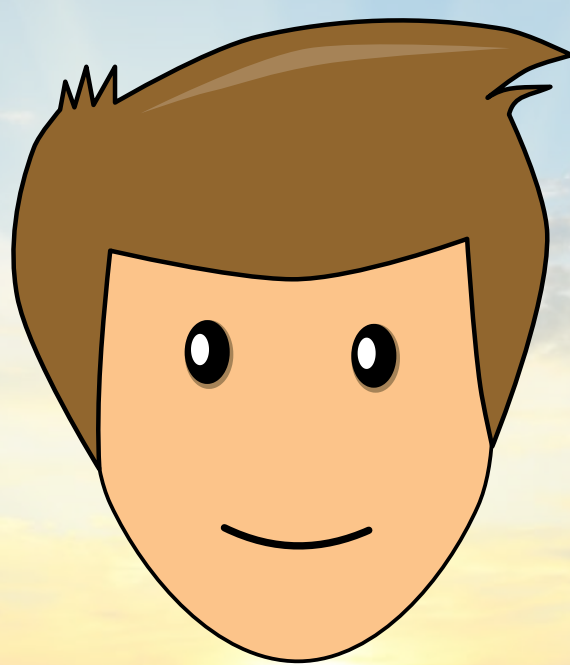
## utalentowany artysta

Zbuduj zamek z piasku albo inna konstrukcję z kamieni, szyszek ect.



## utalentowany artysta

Ułóż portret jakiejś osoby z liści, kamieni, szyszek ect.



## kochające serce

Zrób podczas wycieczki coś, by okazać miłość swoim bliskim, którzy są teraz z Tobą.





## **kochające serce**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty przypominające kształtem serce.



## **kochające serce**

Spróbujcie wspólnie wymyślić wierszyk, albo piosenkę o rodzinie i miłości.



## **kochające serce**

Przytulcie się i powiedzcie sobie wszyscy coś miłego.



## **kochające serce**

Narysujcie na ziemi serce i stańcie na wyznaczonym kształcie trzymając się za ręce.



## **kochające serce**

Ułóżcie razem duży napis miłość, rodzina (lub przyjaźń) lub serce z wszystkiego co macie pod ręką



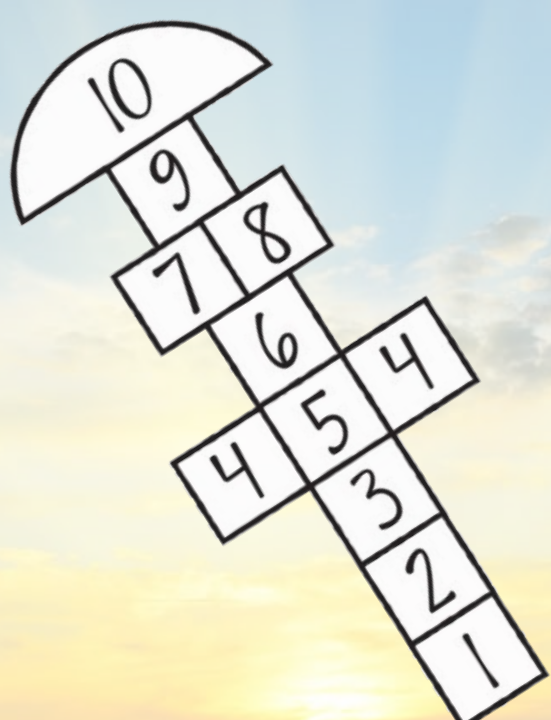
## **rozrywkowa gromadka**

Powygłupiajcie się trochę. Np.: poturlajcie po trawie, połaskoczcie na wzajem, róbcie głupie miny itd.



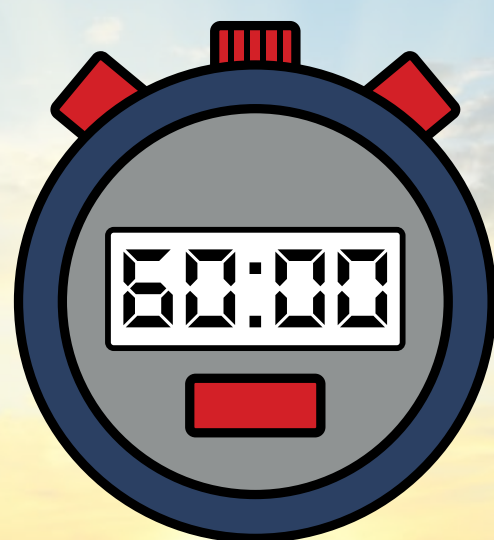
## **rozrywkowa gromadka**

Zagrajcie w jakąś grę podwórkową, np.: ciuciubabkę, klasy, berka.



## **rozrywkowa gromadka**

Zorganizujcie krótki wyścig, np.: kto pierwszy do najbliższego drzewa. Możecie biec, skakać, biec tyłem. Sami ustalcie zasady.



## **rozrywkowa gromadka**

Zaśpiewajcie wspólnie piosenkę, którą wszyscy znacie i zatańczcie do niej.



