

## ZABAWY NA DŁUGIE ZIMOWE WIECZORY

Drogie dzieci !

Propozycje zabaw i rozrywek jakie składamy Wam tym razem wymagają większej liczby uczestników. Spróbujcie swoich sił w tych zmaganiach.

Powodzenia!

### Szukamy nazw zwierząt

1. Uczestnicy: dowolna liczba osób
2. Materiały: kartki z wypisanymi zdaniami, ołówek lub długopis
3. Zasady: zabawa polega na tym, aby odszukać ukryte w zdaniach nazwy zwierząt. Zwierzęta te zostały ukryte w dwóch następujących po sobie wyrazach, np. "Byłem tam nie dzisiaj, ale wczoraj." Rozwiązanie stanowi wyraz "lew".

Każdy z uczestników gry otrzymuje po 10 tych samych zdań. Wygrywa ten, który w ciągu 4 minut znajdzie najwięcej nazw zwierząt.

1. Był człowiekiem łagodnym, nigdy nikomu by krzywdy nie zrobił.
2. Występował w cyrku jako zapaśnik.
3. Maharadza bawił niedawno w Beludźystanie na ślubie syna.
4. Byłbym się pośliznął, gdybym nie trzymał pani za rękę.
5. Chodźmy - szeptem powiedział dziadek do wnuczki.



6. *Warto trzeba do wiedzy progu iść.*
7. *Powiedział - oś mi pękła.*
8. *W cyrku wykonywał małpie skoki.*
9. *Zapalone ognisko wcale nie chciało się palić.*
10. *Fotograf okazał się mistrzem w swoim zawodzie.*



**Odszukaj wyrazy w zdaniach, kończące się na "-or", "-er"**

1. *Uczestnicy: dowolna liczba osób*
2. *Materiały: kartka z wypisanymi zdaniami, ołówek lub długopis*
3. *Zasady: gra polega na dopisaniu do wymienionych zdań właściwych wyrazów kończących się na "-or" lub "-er".*

**Wygrywa ten kto pierwszy znajdzie wyrazy o właściwych końcówkach**

1. *Jest przymocowany z przodu każdego samochodu .....*
2. *Umożliwia wymianę powietrza w pomieszczeniu .....*
3. *Postać opowiadająca przebieg akcji w książce .....*
4. *Urządza wystawy sklepowe .....*
5. *Człowiek lubiący przebywać w domu .....*
6. *Odnawia zabytki .....*
7. *Wysyła za granicę towar .....*
8. *Człowiek montujący urządzenia .....*
9. *W nim szybko zrobisz grzanki .....*
10. *Kurtka kosmonauty .....*



### **Czy znasz czasopisma ilustrowane**

1. Uczestnicy: dowolna liczba osób
2. Materiały: dowolna liczba egzemplarzy różnych tytułów czasopism
3. Zasady: uczestnicy zabawy otrzymują okładkę jednego z kolorowych czasopism (np. "Świat Młodych", "Filipinka", "Młody Technik"). Pozostałe strony czasopism rozsypane są w sposób przypadkowy na różnych stolikach. Na sygnał zawodnicy udają się na poszukiwanie pozostałych stron swojego czasopisma.

Który z zawodników najszybciej skompletuje całość numeru ten wygrywa.



### **Jakie imiona mają sławni ludzie**

1. Uczestnicy: dowolna liczba osób
2. Materiały: czyste kartki papieru, ołówek lub długopis
3. Zasady: prowadzący grę podaje do zanotowania nazwiska sławnych ludzi, np. pisarzy, poetów, kompozytorów, malarzy, uczonych, bohaterów narodowych, polityków itp.

Uczestnicy w ciągu 5 minut muszą dobrać jak najwięcej imion do wypisanych nazwisk.

- |                |                     |                  |
|----------------|---------------------|------------------|
| 1. Bogusławski | 7. Konopnicka       | 13. Wysocki      |
| 2. Lelewel     | 8. Gałczyński       | 14. Modrzejewska |
| 3. Fredro      | 9. Curie-Skłodowska | 15. Chopin       |
| 4. Krasiński   | 10. Zapolska        | 16. Moniuszko    |
| 5. Wyspiański  | 11. Matejko         | 17. Kopernik     |
| 6. Reymont     | 12. Stwosż          | 18. Konarski     |
| 19. Tuwim      | 20. Słowacki        |                  |

## **ODPOWIEDZI**

### **ZAGADKI O ZWIERZĘTACH**

1. byk
2. koza
3. żaba
4. małpa
5. myś
6. kot
7. łódź
8. pies
9. owca
10. foka

### **ZAGADKOWE WYRAZY**

1. reflektor
2. wentylator
3. narrator
4. dekorator
5. domator
6. konserwator
7. eksporter
8. monter
9. toster
10. skafander

### **IMIONA SŁAWNYCH LUDZI**

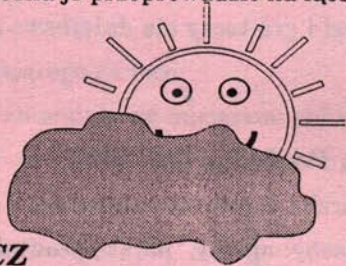
- |                         |                        |               |
|-------------------------|------------------------|---------------|
| 1. Wojciech             | 7. Maria               | 13. Piotr     |
| 2. Joachim              | 8. Konstanty, Ildefons | 14. Helena    |
| 3. Aleksander           | 9. Maria               | 15. Fryderyk  |
| 4. Józef Ignacy         | 10. Gabriela           | 16. Stanisław |
| 5. Stanisław            | 11. Jan                | 17. Mikołaj   |
| 6. Władysław, Stanisław | 12. Wit                | 18. Stanisław |
| 19. Julian              | 20. Juliusz            |               |



## ZABAWY W PLENERZE

Okres wiosenny i wakacyjny sprzyja pobytowi na świeżym powietrzu. Zdarza się, że biblioteki organizują różnego rodzaju wycieczki, rajdy itp., których uczestnikami są młodzi czytelnicy. Często powstaje problem co zrobić z dziećmi, jaką zabawę im zaproponować?

Zamieszczone poniżej propozycje zabaw nie wymagają - poza jednym przypadkiem - żadnych akcesoriów i można je przeprowadzić na łące, w lesie, w parku.



### 1. SŁOŃCE, WIATR, DESZCZ

Liczba uczestników dowolna, osoba prowadząca zabawę.

Prowadzący wykonuje rękoma określone ruchy. Ręce uniesione do góry oznaczają "słońce", opuszczenie rąk w dół symbolizuje "deszcz", zakreślenie koła wokół bioder oznacza "wiatr". Dzieci naśladują ruchy prowadzącego, który stara się wprowadzić uczestników zabawy w błąd mówiąc np. "słońce" a pokazując symbol "deszczu". Dzieci powinny uważnie przysłuchiwać się i wykonywać takie ruchy, jakie hasło wymieni prowadzący, nie zwracając uwagi na ruchy jego rąk. Dziecko, które się pomyli daje fant. Zwyciężają ci uczestnicy, którzy nie popełnią pomyłki lub mają ich najmniej.

Po skończeniu zabawy fanty należy wykupić przez wykonanie zadań postawionych przez te dzieci, które wygrały zabawę.

## 2. ODGADYWANIE WYRAZÓW

Liczba uczestników dowolna, osoba prowadząca zabawę.

Prowadzący dzieli uczestników na dwie grupy. Z jednej grupy należy wybrać lub wylosować dwoje dzieci, które muszą oddalić się na taką odległość, aby nie słyszały rozmowy prowadzącego z grupami. W czasie nieobecności dzieci należy wybrać wyraz dwusylabowy np. woda i rozdzielić sylaby grupom. Po powrocie dzieci, obie grupy na sygnał dany przez prowadzącego, jednocześnie wykrzykują wyraz (każda grupa swoją sylabę). Zadaniem dwójki dzieci jest odgadnięcie całego wyrazu. Po odgadnięciu wyrazu zostaje wybrana następna dwójka dzieci i gra toczy się dalej.

## 3. PAJĄK I MUCHY

Liczba uczestników dowolna.

Osoby: muchy, pajak, prowadzący zabawę.



Prowadzący wybiera lub losuje dziecko, które będzie "pająkiem". Pozostałe dzieci grają role much. Biegają w luźnej gromadzie naśladując bzykaniem i brzęczeniem latające muchy. Na hasło podane przez prowadzącego: "pająk" zatrzymują się i stają w bezruchu. "Pająk" w tym czasie wychodzi na łowy, łapiąc te dzieci, które się nie zatrzymały. Po złowieniu "muchy" odprowadza ją do sieci i tam chwilę odpoczywa. W tym czasie "muchy" swobodnie fruwać. Prowadzący ponownie wykrzykuje hasło "pająk" i zabawa toczy się dalej.

Zwycięzcą zostaje to dziecko, którego nie złapie "pająk".

#### 4. ŻYWIÓŁY

Liczba uczestników dowolna, prowadzący zabawę.

Pomoce: piłka lub ringo.

Uczestnicy zabawy siedzą w kole. Prowadzący staje na środku koła i rzuca piłkę do wybranej osoby, wymieniając przy tym jedno z czterech hasel: woda, powietrze, ziemia, ogień. Osoba wybrana odrzuca piłkę wymieniając zwierzę żyjące w danym żywiole.

I tak przy haśle:

**woda** - należy wymienić nazwę ryby lub innego zwierzęcia żyjącego w wodzie;

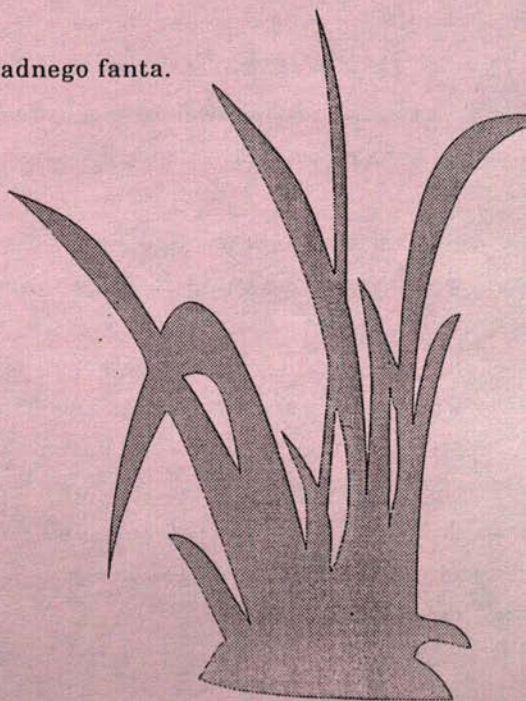
**powietrze** - ptaka lub owada;

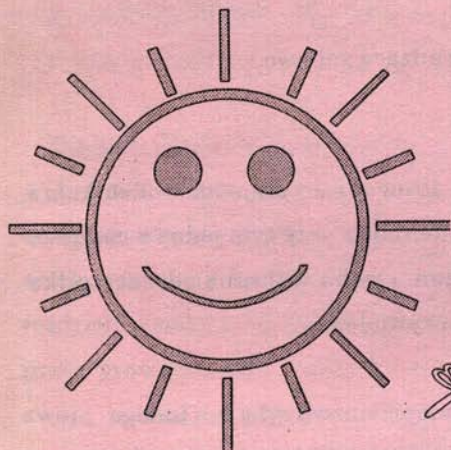
**ziemia** - zwierzęcia żyjącego na łące;

**ogień** - dzieci szybko zmieniają się miejscami w kole.

Za powtarzanie nazw tych samych zwierząt i zbyt długi namysł, uczestnik zabawy daje fant.

Zwycięża ten, kto nie oddał żadnego fanta.





## **5. ŁAPANKA W DWÓCH KOŁACH**

Liczba uczestników dowolna, dwie drużyny.

Osoba prowadząca zabawę.

Uczestnicy zabawy ustawiają się w dwa koła o wspólnym środku, w odległości 2-3 m od siebie. Prowadzący zabawę stoi w środku i wykonuje różne ruchy, np. przysiady, klaśnięcia, wymachy ramion itp., a uczestnicy naśladują go. W pewnej chwili mówi hasło "łap" i wtedy dzieci z koła wewnętrznego odwracają się i jak najszybciej starają się dotknąć dzieci z koła zewnętrznego. Te jednak mogą się chronić przed złapaniem np. przysiadaniem. Za każdego złapanego drużyna z koła wewnętrznego otrzymuje punkt, a drużyna z koła zewnętrznego otrzymuje punkty za każdego uczestnika zabawy, który nie dał się złapać.

Wygrywa zespół, który zdobył więcej punktów.



## SZUKAMY TYTUŁU

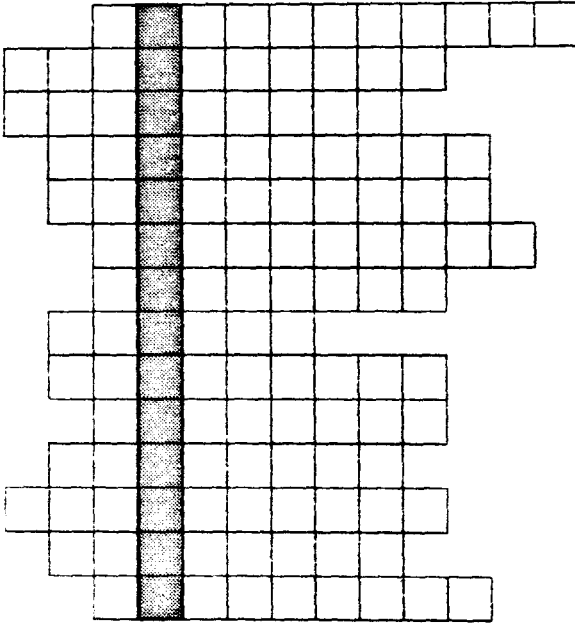
Na podstawie poniższych opisów podaj tytuły książek A.Fiedlera.

1. Cykl opowiadań o charakterze dokumentalnym o polskich lotnikach biorących udział w bitwie o Anglię.
2. Opowiadania o marynarzach polskich statków handlowych, pływających w służbie angielskiej marynarki wojennej.
3. Opowiadania o egzotycznych zwierzętach z brazylijskiej puszczy, których życie obserwował pisarz w czasie wyprawy naukowej po okazy zoologiczne dla muzeum w Poznaniu.
4. Powieść przygodowa, napisana w formie pamiętnika Indianina ze szczepu Czarnych Stóp. Bohater uczy się w amerykańskiej szkole i postanawia szerzyć oświatę wśród Indian w rezerwacie.
5. Powieść o przygodach potomka polskich rzemieślników - smolarzy, którzy przybyli do Ameryki na początku XVIII wieku. Losy bohatera przypominają dzieje rozbitka z książki D.Defoe.
6. Kontynuacja opowieści o samotnym rozbitku, który po opuszczeniu wyspy staje się wodzem Indian i prowadzi wraz z nimi koczownicze życie.

Poprawne odgadnięcie wszystkich tytułów to 6 punktów.

## KRZYŻÓWKA

Rozwiązanie krzyżówki stanowi tytuł jednej z powieści A.Fiedlera.

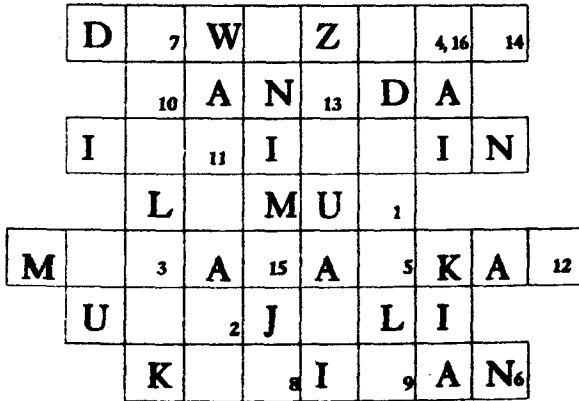


1. Bohaterowie programu "Animals" lub mieszkańcy brazylijskiego lasu dziewiczego
2. Zawsze spotyka tych, którzy lubią podróże
3. Narodowość żony Arkadego Fiedlera
4. Częsta forma książek podróżniczych Fiedlera, skojarz z gatunkiem dziennikarskim
5. Druga pod względem długości rzeka na Ziemi
6. Częsta, obok ludzi, bohaterka książek Fiedlera; inaczej natura
7. Miejsce urodzenia A. Fiedlera
8. Śpiewają w tytule jednej z powieści A.Fiedlera
9. Wielka rzeka w Wenezueli, także tytuł książki A. Fiedlera
10. Miejsce akcji "Dywizjonu 303"
11. Literat inaczej ( także Arkady Fiedler )
12. Cecha charakterystyczna dzikiego krajobrazu, bardzo odmiennej kultury
13. Pachnąca żywicą
14. Jemu dziękuje Fiedler w tytule jednej ze swych książek

Za prawidłowe odgadnięcie hasła przyznajemy 6 punktów.

## DOPEŁNIANKA

Uzupełnij diagram wyrazami zaczerpniętymi z tytułów powieści A. Fiedlera (rzeczowniki w mianowniku l.poj. ). Litery z pól ponumerowanych, czytane kolejno, utworzą hasło, które jest rozwiązaniem zadania.



Odgadnięcie hasła nagradzamy 6 punktami.

## REBUS



Z



a = a

Za rozwiązanie rebusu - 2 punkty.

## ROZWIĄZANIA

### UZUPEŁNIANKA

1. Dywizjon, 2. Kanada, 3. kapitanie, 4. Indian, 5. Madagaskar,
6. Zwierzęta, 7. Ryby, 8. dęby, 9. Amazonia, 10. Bizon

### KALAMBUR WIAZANY

Arkady

### PSOTKA

1. Ameryka Północna
2. Europa
3. Ameryka Południowa
4. Afryka

### SZUKAMY TYTUŁU

1. "Dywizjon 303"
2. "Dziękuję ci, kapitanie"
3. "Zwierzęta z lasu dziewiczego"
4. "Mały Bizon"
5. "Wyspa Robinsona"
6. "Orinoko"

### KRZYŻÓWKA

Wyspa Robinsona

- Wyrazy pomocnicze: 1. zwierzęta, 2. przygoda, 3. Włoszka, 4. reportaż,  
5. Amazonka, 6. przyroda, 7. Poznań, 8. ryby, 9. Orinoko, 10. Anglia,  
11. pisarz, 12. egzotyka, 13. Kanada, 14. kapitan

### REBUS

Podróże z książką