

Ciekawe aktywności bez wychodzenia z domu



Zbudujcie fortecę z koców i poduszek

Znajdźcie i zgromadźcie w jedno miejsce wiele poduszek i koców. Za pomocą kanapy, krzeseł, wieszaków na ubrania i prześcieradeł stwórzcie własne królestwo. Gdy już zbudujecie swój pałac i będzie już wystarczająco ciemno możecie zawiesić w środku kolorowe światełka, które dodadzą Waszemu miejscu niezwykłego klimatu.

Cienie na ścianach

Wyłącz światła, zasłoń zasłony i za pomocą latarki pokazuj kształty cieni na ścianach rękami. Zaproponuj stworzenie kształtów zwierząt czy przedmiotów. Zobacz, kto wykona najciekawszy cień.



Kolorowanie

Kolorowanie/ bazgranie/ malowanie to zajęcie, które lubi większość maluchów. Także starsze dzieci rysują z przyjemnością, a dorośli korzystają z kojącego wpływu sztuki sięgając po kolorowanki antystresowe. Zajęcie dla domowników w każdym wieku. :)

Bezpłatne kolorowanki do druku możecie pobrać [tutaj](#).

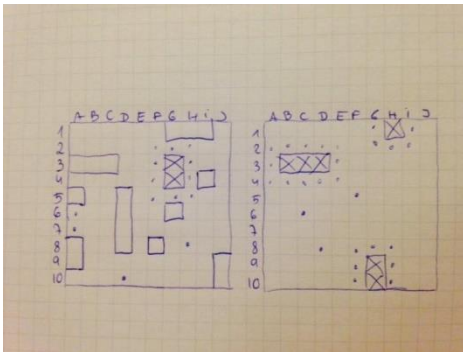
Gra w statki

Na kartce w kratkę narysujecie dwa kwadraty, których jeden pionowy bok oznaczacie od 1 do 10, a drugi poziomy od litery A do litery J. W jednym z nich umieszczacie swoje okręty, a na drugim zaznaczacie oddane strzały w statki przeciwnika.

Tak więc kiedy macie już dwa oznaczone kwadraty na swojej kartce, to nadszedł czas na umieszczenie okrętów. Tu pamięć może zawodzić, temu przypominamy parametry waszej floty.

Umieszczacie na swoim kwadraciku następujące okręty:

- cztery jednomasztowce
- trzy dwumasztowce
- dwa trzymasztowce
- jeden czteromasztowiec



Strzelamy w pole przeciwnika, nazywając kratki literą i cyfrą, np.: B8, C3...Mamy jeden strzał, jeśli pole przeciwnika jest puste, to mówi on „Pudło”, po czym zaznaczamy tę kratkę kropką (nie chcemy celować ponownie w to samo miejsce!).

Jeśli nasz strzał był udany, przeciwnik mówi „Trafiony”, a my zyskujemy dodatkowy strzał, aż do momentu, gdy usłyszymy „Trafiony zatopiony” lub „Pudło”.

Następnie się zmieniamy. Zwycięzcą jest gracz, który zatopi wszystkie okręty przeciwnika jako pierwszy.

Państwa i miasta

Gracz: Maks					
	Państwo	Miasto	Zwierzę	Rodzina	Rzecz
P	Polska 10	Poznań 5	Papuga 10	Paproć 10	Pisak 10
A	Austria 10	Audytychów 5	Autylope 10	Agrest 10	Aparat 10

Gracz: Kacper					
	Państwo	Miasto	Zwierzę	Rodzina	Rzecz
P	Portugalia 10	Poznań 5	Pies 10	Papryka 10	Pudło 10
A	Anglia 10	Audytychów 5	Aligator 10	Arowia 10	Auto 10

Zabawa dla dzieci, które znają już litery. Potrzebujemy jedynie mini zestawy piśmiennicze – kartki i dowolne pisadefko:)

Dzielimy kartkę na kolumny, w których zapisujemy kategorie, w których będziemy szukać wyrazów.

Mogą to być: państwo, miasto, zwierzę, kolor, imię, rzecz, rzeka, dyscyplina sportu, zawód, owoc, warzywo, nazwisko.

- Tu się liczy Wasza wyobraźnia, co niektórzy dodają marki samochodów, czynności, pasma gór.
- Gracz numer jeden zaczyna wymieniać w pamięci kolejne litery alfabetu. Przeciwnik mówi STOP, w ten sposób poznajemy literkę, od której zaczynają się wyrazy w naszych kategoriach.
- **Za każdą turę gracz uzyskuje punkty, jeden punkt za każdy poprawny wyraz.**
- W następnej turze, zmiana – gracz numer dwa wymienia litery, gracz numer jeden mówi stop.