

Projekt wymiany międzynarodowej:

# **FABRYKA GIER**

Termin wymiany:

**10-17 stycznia 2020 rok**

Miejsce realizacji:

**OLSZTYN**

Kraje uczestniczące w wymianie:

**POLSKA, RUMUNIA, ESTONIA, WŁOCHY, LITWA**



**Erasmus+**



## **WSTĘP:**

Mają Państwo przed sobą gry stworzone podczas projektu “**Fabryka gier**”. Była to wymiana międzynarodowa współfinansowana w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+ Młodzież, Akcja 1.

Wymiana była realizowana przez 5 krajów: Estonię, Włochy, Litwę, Rumunię i Polskę i odbywała się w terminie od 10 do 17 stycznia 2020r. w Olsztynie. W naszych działaniach projektowych udział wzięło 30 osób.

Głównym celem projektu było pokazanie młodym ludziom alternatywy spędzania czasu wolnego w sposób twórczy poprzez korzystanie z gier dla nich nieznanymi a popularnymi w dawnych czasach, w które grali ich dziadkowie, gdy nie było jeszcze smartfonów, telewizji ani Internetu.

W trakcie wymiany uczestnicy projektu poznali gry i zabawy popularne w danym kraju, a następnie w grupach międzynarodowych mieli za zadanie stworzyć nowe gry, łącząc elementy wcześniej poznanych gier. Te gry są zamieszczone poniżej.

**Życzymy miłej zabawy!**



## NIE DOTKNIESZ MNIE

**Wiek:** 4-99

**Liczba graczy:** 2+

Gra się jeden na jednego. Gracze stają naprzeciw siebie z rękoma osłaniając kolana lecz nie dotykając ich. Celem jest dotknięcie kolan przeciwnika. Gdy jeden z graczy dotknie kolana przeciwnika, dotknięty gracz musi zasłonić owe kolano dłonią (więc może wtedy używać tylko jednej dłoni, by chronić i atakować). Przegrany musi położyć swoje ręce na ramionach przeciwnika stając za nim i wspierać go podczas następnych starć. Osoba, która wygrała gra dalej z innymi osobami.

## KOLOROWY WIEDŹMIN

**Liczba graczy:** od 10-nieskończoność

1. Wybierz wiedźmina (jeśli jest więcej niż jedna osoba, która chce być wiedźminem, będzie musiała zagrać w „kamień, papier, nożyce”).
2. Wybrany wiedźmin musi wybrać jeden kolor, a inni gracze muszą znaleźć przedmiot i dotknąć go (może to być materiał, przedmiot itp.).
3. Kiedy wiedźmin wybiera kolor, inni gracze muszą zamknąć oczy.
4. Ostatnia osoba, która dotknęła obiektu o wybranym kolorze, odpada z gry.
5. Po każdym kolorze gracze muszą pozostać w tym samym miejscu, a także zamknąć oczy.
6. Jeśli gracz dotknie jednego obiektu, nie może go dotknąć ponownie.
7. Nie można dotykać samego siebie ani wiedźmina.

## ŁOWCA

**Maksymalna liczba graczy: 5**

**Wiek: 3+**

Grupa wybiera, kto będzie łowcą. Reszta graczy jest zwierzyną. Zwierzęta siadają w kole twarzami do środka. Łowca chodzi dookoła graczy od zewnętrznej strony. W pewnym momencie łowca dotyka kogoś w głowę. Po tym ruchu łowca zaczyna biec wokół koła, a zwierzę obiega koło w przeciwnym kierunku. Celem jest dotarcie na miejsce, w którym siedziało dotknięte zwierzę. Jeżeli łowca będzie pierwszy na miejscu zwierzęcia, zwierzę staje się łowcą, a łowca siada wśród pozostałych graczy jako zwierzę. Jeżeli zwierzę wróci na miejsce jako pierwsze, łowca musi spróbować ponownie.

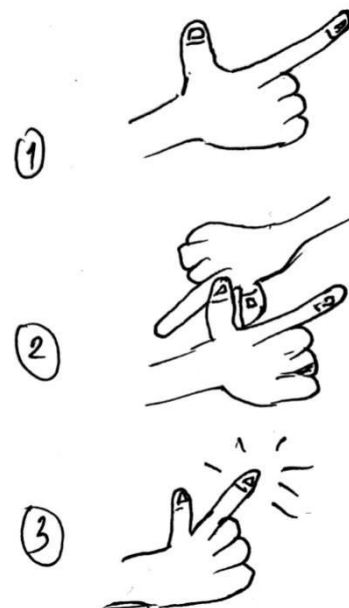
## PALEC ŚMIERCI

**LICZBA GRACZY: 2**

**WIEK: 3+**

**MATERIAŁY: NIEPOTRZEBNE**

**ZASADY:** Złącz ręce tak jak na obrazku i staraj się dotknąć przeciwnika wskazującym palcem. Dotknięty gracz przegrywa. Jeśli chcesz rewanżu, musisz powiedzieć słowo nieznane zwycięzcy. Jeśli zwycięzca nie zna znaczenia tego wyrazu może dojść do rewanżu. Dotykanie obszaru od łokcia do palców ręki stawu nie ma znaczenia.



# UKSZTAŁTUJ SWOJE CIAŁO

**Kto może grać:** każdy

**Co będzie nam potrzebne?**

- 1 talia kart
- 1 para kości do gry lub więcej
- przynajmniej 2 uczestników

**Zasady:**

- Trefl = brzuszki
- Pik = pompki
- Karo = podskoki
- Serce = przysiady

**Instrukcja:**

1. Każdy gracz bierze kartę z talii.
2. Symbol na karcie wskazuje ćwiczenie, które należy wykonać.
3. Następnie gracz rzuca kośćmi.
4. Liczba oczek wskazuje, ile razy należy wykonać ćwiczenie.
5. Grę można rozwinąć biorąc większą ilość kart i kości.

**Jak wygrać?**

Osoba, która ukończy jako ostatnia, odpada z gry. W każdej rundzie odpada jeden gracz. Osoba, która wytrwa do końca, wygrywa.

**Publikacja sfinansowana z funduszy Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+.**

”Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną”.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA

