

Gry karciane



Na komplet gier karcianych składa się 40 sztuk kart – w talii znajdują się po 4 karty z tego samego kraju, każda z nich przedstawia inny motyw związany z kulturą danego kraju:

1. motyw postaci: 
2. motyw produktu eksportowego: 
3. motyw przyrody: 
4. motyw architektury: 

Dzieci rozpoznają poszczególne kraje i motywy dzięki zamieszczonym na karcie charakterystycznym ilustracjom, nazwie kraju oraz ikonkom.



GRA KARCIANA „RODZINKI”

Potrzebne materiały: komplet 40 kart

Uczestnicy: gra przeznaczona jest dla 3-6 osób (optymalnie 4-5)

Czas gry: 15-30 minut

Celem gry jest zebranie jak największej liczby „rodzinek”, czyli skompletowanie wszystkich czterech kart dotyczących danego kraju, a więc np. kartę przedstawiającą Peruwianczyka (postać), kukurydzę (produkt eksportowy Peru), lamę (przyroda Peru) i kompleks Machu Picchu (architektura Peru).

Zasady gry: Karty tasujemy i rozdajemy między uczestników, tak aby gracze nie widzieli nawzajem swoich kart. Gracze zapoznają się ze swoimi kartami i sprawdzają, czy posiadają jakieś „czwórki” („rodzinki”). Jeśli gracz ma kompletną „czwórkę”, odkłada ją na stolik przed sobą obrazkiem do góry. Grę rozpoczyna osoba posiadająca najmniejszą liczbę kart. Jeśli wszyscy mają taką samą liczbę kart, rozpoczyna rozdający. Osoba rozpoczynająca próbuje uzyskać interesującą ją kartę (tak aby skompletować czwórkę) od dowolnego z graczy. Aby otrzymać kartę, musi zadać wybranej osobie pytanie o konkretną kartę (nie tylko o kraj, ale i motyw karty), przykładowo: „Czy masz postać z Nepalu?” lub „Czy masz budynek z Indonezji?”. Jeśli osoba zapytana posiada kartę, o którą została zapytana, musi oddać ją pytającemu. Ważne jest, by uczniowie pokazywali wszystkim uczestnikom kartę, zanim ją oddadzą – dzięki temu mają szansę zapamiętania informacji umieszczonych na kartach. Gracz, któremu udało się pozyskać kartę, kontynuuje grę w ten sam sposób. Jego kolejka przepada, gdy któraś z zapytanych osób nie będzie miała interesującej go karty. Wtedy kolej przechodzi na osobę zapytaną i teraz ona próbuje skompletować „czwórkę”. Kompletnie „czwórki” gracze odkładają na stolik przed sobą tekstem do góry. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej „rodzinek”.



GRA KARCIANA „PRZYWITAJ SIĘ”

Potrzebne materiały: karty z postaciami (wariant podstawowy), komplet 40 kart (wariant trudniejszy)

Uczestnicy: gra dla 2-8 osób

Czas gry: wariant podstawowy do 15 minut

Celem gry jest pozostanie jak najdłużej w grze (wariant podstawowy) lub zebranie jak największej liczby kart (w wariacie trudniejszym).

Zasady gry: gra bardzo szybka i energiczna w obu wariantach.

WARIANT PODSTAWOWY:

Wyciągamy z talii karty z postaciami (10 sztuk, każda z innego kraju). Układamy je w stosik, obrazkami do dołu. Gracze siedzą dookoła stolika i jedna z osób (może też grać) odstaniana kolejne karty, a zadaniem jest wykrzyknienie „Cześć” w języku kraju, który przedstawia karta. Jeśli ktoś nie zna słowa albo się pomyli – odpada. Wygrywa ten, kto po odstonięciu wszystkich kart nadal pozostaje w grze.

WARIANT TRUDNIEJSZY:

Wszystkie karty układamy w stosik obrazkami do dołu. Grający stoją w kółku tak, by wszyscy widzieli odstaniane karty. Gra polega na odstanianiu kart kolejno przez uczestników. Gdy zostanie odstonięta karta z postacią, zadaniem odstanianego jest powiedzenie „Cześć” w języku danego kraju. Jeśli odpowie dobrze – zabiera kartę, jeśli nie odpowie – to karta pozostaje w stosiku. Po wyłożeniu wszystkich kart, jeśli nie wszystkie postaci zostaną odgadnięte, należy przetasować karty i ponownie je ułożyć w stosik. Gra kończy się, gdy dzieci odgadną wszystkie 10 krajów, a wygrywa, ten kto zbierze najwięcej kart.

Jak witamy się w różnych regionach świata:

1. Nepal – nepalskie *Namaskaar* (czyt. namaskar)
2. Indonezja – indonezyjskie *Selamat* (czyt. selamat) lub Hai
3. Wietnam – wietnamskie *Xin chao* (czyt. sin ciau)
4. Mongolia – mongolskie *Sain baina uu* (czyt. saa-jen baja-nu)
5. Algieria – arabskie *Salam* albo berberyjskie *Azul* lub *Salam* (czyt. sa-lam)
6. Zambia – angielskie *Hello*
7. Ghana – angielskie *Hello*
8. Gwatemala – hiszpańskie *Hola* (czyt. ola)
9. Peru – hiszpańskie *Hola*
10. Boliwia – hiszpańskie *Hola*.



GRA KARCIANA „GANÉ!”

Potrzebne materiały: komplet 40 kart

Uczestnicy: gra dla 2-6 osób

Czas gry: 5-15 minut

Celem gry jest zebranie trzech kart z jednego kraju i jednocześnie wykrzyknięcie nazwy tego kraju lub wydanie okrzyku „gané!” (z hiszp. wygratem/-am) w wariacie trudniejszym.

Zasady gry: Tasujemy karty. Każdemu z graczy rozdaje się po 3 karty, jednemu z graczy – 4. Gra polega na zebraniu 3 kart z tego samego kraju. Po rozdaniu kart gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara przekazują sobie po jednej nadmiarowej karcie (niekoniecznie tę samą kartę). Gracz może wymienić kartę, którą wcześniej oddał, i następnie została mu ona przekazana z powrotem po przejściu przez wszystkich graczy w jednej kolejce. Kartę do wymiany bierze się z części talii nieuczestniczącej w grze. Wymieniana karta odkładana jest pod stosik kart, które nie zostały rozdane. Wygrywa osoba, która pierwsza zbierze 3 karty z tego samego kraju, i wykrzyknie nazwę kraju, z jakiego zebrał karty np. „Zambia!”. Pozostali gracze sprawdzają, czy się nie pomylił. Jeśli gracz uzbiera „trójkę”, ale nie wykrzyknie nazwy kraju w bieżącej kolejce, wtedy jego wygrana przepada, a wygranym jest kolejna osoba, która spełni wymagania gry.

WERSJA TRUDNIEJSZA:

Kiedy któryś z graczy uzbiera „trójkę” z tego samego kraju, wykrzykuje „Gané!” lub „wygratem/-am!” (do ustalenia przed rozpoczęciem gry). Oznacz to jego zwycięstwo, ale pozostali grają dalej. Ostatnia osoba, która nie zgłosiła posiadania trzech kart z tego samego kraju („Gané!”), zgaduje z jakiego kraju uzbierali karty inni gracze.



GRA KARCIANA „KRAJE I ICH ZWYCZAJE”

Potrzebne materiały: komplet 40 kart

Uczestnicy: gra dla 2- 10 osób, idealna do zabawy w dużej grupie dzieci

Czas gry: gra energiczna – może trwać nawet do kilkunastu minut (w zależności od entuzjazmu dzieci)

Celem gry jest jak najdłuższe utrzymanie się w grze.

Zasady gry: Potasowane karty kładziemy na stole w stosiku, obrazkami do dołu. Gracze stoją w kręgu, a pierwsza zaczynająca osoba stoi w środku i obraca kartę obrazkiem do góry. Jeśli wyciągnie obrazek z postacią, wtedy wszyscy szybko zaczynają wykonywać ruchy naśladowujące daną postać. Jeśli wyciągnie kartę z motywem przyrody – wszyscy gracze muszą ustawić się jak pokazany na karcie element przyrody (np. drzewo na sawannie) lub pokazać ruchy i ewentualnie odgłosy danego zwierzęcia. Warto przed grą ustalić, jakie poszczególne zwierzęta wydają dźwięki, jak się poruszają – może to być nawet ćwiczenie wprowadzające do zabawy. Jeśli wylosowany zostanie towar eksportowy, uczestnicy nieruchomieją (zamieniają się w rzeźbę), a ten, kto się poruszy, przegrywa. Gdy odstonięta zostanie karta z budynkiem, domem, gracze muszą dobrać się w trójki i stworzyć „domek” – osoby stojące najbliżej siebie chwytają się za ręce i tworzą domek, a „trzecie” osoby wchodzą do środka (jak w zabawie „wiewiórki do dziupli”). Osoba, która trzymała kartę i nie zdążyła dotrzeć do żadnego domku – odpada. Z gry odpada się, kiedy nie zdąży wykonać się danego gestu lub pomyli się przy jego wykonywaniu. Wygrywają ci, którzy nie pomylą się w wykonywaniu ruchów i zostaną najdłużej w grze.