

## 28 RODZINNYCH ZABAW W SAMOCHODZIE

### Czyli jak przetrwać wspólną podróż? EBOOK

Cześć.

Pamiętasz bajkę „Smerfy”? Jednym z najczęściej przewijających się w niej motywów była rozmowa, odbywająca się podczas każdego marszu grupy niebieskich ludzików:

- Daleko jeszcze? – pyta pierwszy
- Nie, już blisko – odpowiada Papa Smerf
- A daleko jeszcze? – pyta następny
- Nie, już za tym pagórkiem będziemy na miejscu – odpowiada lekko poddenerwowany Papa Smerf
- Daleko jeszcze? – pada kolejne pytania
- Bardzo daleko – rzuca zirytowany Papa Smerf

Jeśli podróżujesz ze swoimi dziećmi samochodem, łatwo jest po kilku pytaniach z tylnych rzędów poczuć się jak Papa Smerf. Aby tego uniknąć, podczas naszych rodzinnych wojaży zajmujemy sobie czas wspólną zabawą, dzięki której zmniejszamy ilość nerwów zużytych w podróży.

W e-booku, który właśnie trzymasz ręce zebrałem te zabawy, które najczęściej zdają u nas egzamin. Dla wygody, podzieliłem je na kilka tematycznych kategorii.

Wierzę, że dzięki nim, radośnie i bez kłótni uda Wam się wspólnie dotrzeć do celu Waszej podróży i rozpocząć udane wakacje.

Pozdrawiam Cię serdecznie

Jarek Kania – Ojcowska Strona Mocy

# 1 Zabawy słowne

## 1.1 Alfabetyczny maraton

Zaczynając od litery A, każdy po kolei mówi słowo z ustalonej kategorii.

Przykładowe kategorie: imiona żeńskie, imiona męskie, postaci z bajek i filmów, bohaterowie książek, jedzenie, samochody, zwierzęta, rośliny, państwa, miasta...

Wariant: nie idziemy po kolei, ale każdorazowo wybieramy literę metodą XYZ, STOP, znaną z gry Państwa i miasta.

## 1.2 Literowy wąż

Każdy po kolei podaje wyraz zaczynający się od ostatniej litery poprzedniego słowa.

Przykład: anioł, ŁódkA, ArbuZ, ZiołO, ObraZ....

## 1.3 Sylabowy wąż

Każdy po kolei mówi podaje wyraz zaczynający się od ostatniej sylaby poprzedniego słowa.

Przykład: lalKA, KAraTE, TEczKA, KA-WA, WAMBierzyCE, CEraTA...

## 1.4 Rodzinna rymowanka

Zadaniem jest układanie rymów do słowa wymyślonego przez pierwszą osobę.

Przykład: tata, wata, mata, akrobata, dyplomata, krata...

## 1.5 Skojarzenia

Zadaniem każdego jest podanie słowa, które kojarzy się ze słowem poprzednim. Nie można używać słów, które już pojawiły się w zabawie.

Przykład: dom, kuchnia, stół, talerz, ufo, kosmos, gazeta\*

*\*skąd takie skojarzenie? Istnieje gazeta, która nazywa się kosmos dla dziewczynek*

# 2 Zabawy z historiami

## 2.1 Zagadki

Pytać można o wszystko co jest dostosowane do wieku i możliwości współpasażerów. Granice wyobraźni i wiedzy swoich dzieci poznasz stopniowo zwiększając poziom trudności.

Przykład: Po wodzie pływa, kaczka się nazywa.

Przykład: Czerwony, można zrobić z niego sos albo zupę.

Przykład: Romeo i Julia leżą martwi na podłodze w zamkniętym pokoju. Obok jest pełno rozbitego szkła i wody, a nad nimi jest otwarte okno. Co się stało?

Zagadki zadają też dzieci, przy czym pamiętaj – nie zgaduj zawsze za pierwszym razem i pozwól dać sobie kilka podpowiedzi.

## **2.2 Kto pyta nie błądzi**

Główny gracz wymyśla słowo, najlepiej rzecz, a zadaniem pozostałych jest takie zadawanie pytań, żeby w jak najmniejszej ich ilości odgadnąć o czym myślał pierwszy gracz. Najważniejszą zasadą jest to, że pytania muszą być tak sformułowane, żeby odpowiedź na nie mogła brzmieć: tak, nie, to zależy lub nie wiem.

Przykładowe pytania: Czy ta rzecz jest rodzaju męskiego? Czy ta rzecz znajduje się w samochodzie? Czy posiadamy ją w domu? Czy mogą jej używać dzieci? Czy jest zielona? Czy jest żywa?...

## **2.3 Dwuliterowe historie**

Na początku losujemy dwie litery, np. P i O. Zadaniem wszystkich jest układanie historii, w której kolejne wyrazy zaczynają się na przemian na P i O. Opowieść nie musi być rzeczywista, ale następujące po sobie słowa powinny trzymać jakiś sens.

Przykład: Pewien olbrzym poszedł oglądać płaski ogon papugi. Okrążył polanę. Odszedł później ochoczo pogwizdując...

## **2.4 Błyskawiczne opowieści**

W tej grze każdy musi jak najszybciej dodać kolejne słowo do tworzonej wspólnie opowieści. Nie ma ograniczeń co do początkowych liter. Liczy się szybkość i to, żeby opowieść była realna, to znaczy możliwa do wydarzenia się w naszym świecie.

Przykład: Dziś. W. Domu. Jadłem. Obiad. Nagle. Wszedł. Tata. Powiedział. Jestem. Głodny....

## **2.5 Zaskakujące zwroty akcji**

Pierwsza osoba wymyśla historię i opowiada ją w kilku zdaniach. Zadaniem następnej jest kontynuacja historii, ale na własnych zasadach. Może dodawać bohaterów, zmieniać bieg, uśmiercać, mówić, że to był sen, dodawać niepowiązane wątki – krótko mówiąc – wszystkie chwytły dozwolone, a im śmieszniej, tym w samochodzie weselej.

Przykład:

Osoba 1: Pewnego dnia księżniczka Penelopa jechała na swoim koniu do zamku. Wyobrażała sobie ślub z księciem Rajmundem, który był najsympatyczniejszym rycerzem w okolicy.

Osoba 2: Wesele miało się odbyć za 5 dni, a zaproszeni goście z całego świata tłumnie przybywali do królestwa, by wziąć udział w zaślubinach

najpiękniejszej pary młodej na świecie i najeść się do syta w słynącym z dobrej kuchni zamku Smoczy Ząb.

albo

Osoba 2: I wtedy postanowiła, że to nie rodzice, a ona sama wybierze sobie męża. Zatrzymała konia i galopem udała się w stronę zachodzącego słońca.

albo

Osoba 2: Nagle z lasu wyskoczył wiedźmin i odciął jej głowę, bo okazało się, że była starą bruksą, na którą zostało wydane zlecenie.

albo

Osoba 2: co Ci wyobraźnia przyniesie do głowy ;)

## 2.6 Rodzinne opowieści

Opowiadanie dzieciom wydarzeń z historii rodziny albo z okresu ich wczesnego dzieciństwa to świetny sposób na tworzenie rodzinnych legend i wspomnień, przypomnienie sobie pięknych chwil spędzonych razem i spojrzanie na odległe wydarzenia z innej optyki.

Przykład: Jak mama i tata się poznali? Jak było na ślubie? Jak wyglądały pierwsze chwile po porodzie, pierwsze dni w domu, pierwsze urodziny?...

## 3 Zabawy matematyczne

### 3.1 Cyfrowe zagadki

Jedna z osób wymyśla sobie liczbę całkowitą w danym zakresie, np. od 1 do 100, a pozostali zbliżają się do niej po kolei podając jakąś liczbę. Wówczas gracz mówi „mniej” lub „więcej”, aż iterując, wspólnymi siłami, dojdziecie do wyniku. Osoba która zgadła wymyśla jako następna.

Przykład: Wymyślona liczba 44.

Osoba 1: 50 – odpowiedź: mniej

Osoba 2: 40 – odpowiedź: więcej

Osoba 3: 45 – odpowiedź: mniej

Osoba 1: 44 – brawo, zgadłeś

### 3.2 Plus i minus

Ustalacie jaką cyfrę i każda osoba po kolei dodaje ją do poprzedniego wyniku:

Przykład: 6, 12, 18, 24, 30, 36...

Podobnie z odejmowaniem:

Przykład: 100, 94, 88, 82, 76...

Wariant dla odważnych: potęgowanie ;)

### 3.3 Zwariowane liczby

Zadaniem są proste działania arytmetyczne, których trudność może rosnać wraz z kolejnymi działaniami

Przykład:  $3+5$ ,  $6*7$ ,  $25-8$ ,  $22+46$ ...

### 3.4 Mnożenie bez tajemnic

Znajdujesz liczbę naturalną od 1 do 100 i Waszym zadaniem jest znalezienie wszystkich możliwych sposobów mnożenia jej przez liczby naturalne.

Przykład: 13 to  $1*13$ . 36 to  $1*36$ ,  $2*18$ ,  $3*12$ ,  $4*9$  i  $6*6$

### 3.5 Odległości

Wykorzystując znaki drogowe pokazujące odległości między miastami obliczacie odległości między miastami np. z Łodzi do Torunia albo ile już przejechaliście jeśli na początku było 500 km, a teraz do celu zostało tylko 274 kilometrów.

Przykład: Tablica drogowa pokazuje Słupsk 113, Szczecin 336 – odległość między miastami to  $336-113$  czyli 223 km.

### 3.6 Szybka rejestracja

Zadaniem jest jak najszybsze zsumowanie cyfr na rejestracji jadącego przed Wami samochodu.

Przykład: OSM 12345 suma: 15

### 3.7 Ręczny prędkościomierz

Zadaniem jest obliczenie prędkości samochodu na podstawie słupków hektometrowych przy drodze.

W tym celu ustaw tempomat i daj dziecku stoper lub zegarek i niech odmierza czas przejechania 10 słupków – będzie to czas w jakim przejechany został jeden km.

Znając tę wartość możesz policzyć prędkość w m/s oraz km/h

Prędkość w m/s – podziel 1000 przez liczbę sekund w jakiej pokonałeś jeden kilometr

Prędkość w km/h podziel 3600 przez liczbę sekund lub pomnóż prędkość w m/s przez 3.6

Przykład: Kilometr pokonany w 40 sekund.

Prędkość w m/s:  $1000:40=25\text{m/s}$

Prędkość w km/h:  $3600:40$  lub  $25*3.6 = 90\text{km/h}$

## 4 Zabawy krajobrazowe

### 4.1 Łapanki

Wybieracie jedną rzecz, która łąpiecie. Kto pierwszy ją spostrzeże i zawoła (złapie), ten dostaje punkt.

Przykład: krowa, ciężarówka, motocykl, pieszy z wózkiem dziecięcym, sklep „Żabka”, żółty samochód, elektrownie wiatrowe

Wariant 1: Pojazdy w kolorze żółtym: samochód 1 punkt, ciężarówka: 3 punkty, motocykl 5 punktów.

Wariant 2: Każdy wybiera swój kolor pojazdu i sumujecie punkty oddzielnie.

### 4.2 Pochmurne postacie

Jeśli macie szczęście i nad Waszym niebem przewijają się liczne obłoki, możecie pobawić się w nazywanie ich kształtów.

### 4.3 Krajobrazowe podstawy geografii

Jeśli podróżujecie przez zmieniający się krajobraz, warto pokazać dzieciom różnicę w tym co możecie zobaczyć i jak zmienia się przyroda w zależności od miejsca.

Spytaj dziecka co widzi, jak sądzi w jaki sposób powstawały takie krajobrazy i jak różnią się od tych w Waszym miejscu zamieszkania. W ten sposób uczymy się wyciągać wnioski z tego, co widzimy.

Ta zabawa wymaga podstaw geografii z Twojej strony, ale przygotowując się do trasy możesz znaleźć informacje w przewodniku lub Wikipedii.

Przykład: pradoliny, tereny podmokłe, góry, jeziora

### 4.4 Skąd jest samochód?

W tej zabawie zadaniem jest rozszyfrowanie tablic rejestracyjnych mijanych pojazdów.

Przykład: GA – Gdynia, SC – Częstochowa, NE – Elbląg,

UC – wojskowe ciężarowe, HP – Policja, HW – Straż Graniczna,

W024801 – służbowy samochód konsula Hiszpanii

Spis tablic powiatów: [www.ojcowskastronamocy.pl/tablicepowiatow](http://www.ojcowskastronamocy.pl/tablicepowiatow)

Spis specjalnych tablic: [www.ojcowskastronamocy.pl/tablicespecjalne](http://www.ojcowskastronamocy.pl/tablicespecjalne)

### 4.5 Co wiezie cysterna?

Mijając cysternę zwróć uwagę na pomarańczową lub żółtą tablicę ADR, która informuje o tym, co w danym momencie przewozi dany pojazd.

Przykład: 33 1203 – benzyna

Ta informacja jest przydatna, gdy będziecie świadkami wypadku takiego pojazdu. Wówczas przekażcie telefonicznie służbom ratunkowym informację o numerach na tej tablicy (nawet jeśli nie wiesz co one oznaczają).

Spis tablic ADR: [www.ojcowskastronamocy.pl/tabliceadr](http://www.ojcowskastronamocy.pl/tabliceadr)

## 5 Zabawy dźwiękowe

### 5.1 Wspólne śpiewanie piosenek

Możecie śpiewać na zmianę lub wszyscy razem swoje ulubione przeboje. Coraz częściej na płytach dla dzieci znajdują się także ścieżki karaoke (muzyka bez wokalu), która ułatwi śpiewanie.

Przykład: Mam tę moc normalnie, na 2, 3, 4 głosy, basem, z chrypką, piszcząc....

### 5.2 Słuchanie książek

Coraz więcej książek jest wydawanych w formie audiobooków. Wśród nagranych tytułów znaleźć można i krótkie bajki jak i dłuższe książki. Zobacz w pobliskiej bibliotece, czy mają coś ciekawego.

### 5.3 Podcasty

W chwili obecnej w Polsce istnieją tylko 2 podcasty skierowane do młodszych odbiorców:

[Historia Polski dla dzieci i według dzieci](#) Piotra Borowskiego

[Bajki w wersji audio](#) Studia Aktorskiej Interpretacji Literatury

### 5.4 Wokalne improwizacje

W tej zabawie wcielasz się w gwiazdę rocka, a pozostali współpasażerowie to Twoja publiczność, której zadaniem jest powtarzanie zaśpiewanej przez Ciebie krótkiej melodii. Zaczynij od jednej sylaby, a potem zwiększaj poziom trudności.

Przykład: Nikt nie robił tego lepiej niż Freddie: [ojcowskastronamocy.pl/freddie](http://ojcowskastronamocy.pl/freddie)

## 6 Zabawy własne

Czytanie książki, oglądanie krajobrazów, rysowanie, układanie kostki Rubika.... a może spanie?

Dla zdrowia psychicznego wszystkich podróżujących warto co jakiś czas zrobić przerwę w zorganizowanych zabawach i dać każdemu porobić co chce.

Nuda też jest nam potrzebna, a bezproduktywne patrzenie się w szybę, nie jest w końcu takie złe, prawda? A może rodzeństwo zacznie się bawić razem ze sobą bez naszej pomocy?

## 7 Zabawy multimedialne

Jeśli na co dzień pozwalasz dziecku grać na tablecie i telefonie, to w podróży też możesz to zrobić. Pilnuj jednak, by półgodzinne okienko nie zamieniło się w 3 godzinne bezustanne patrzenie w ekran monitora.

## 8 Najlepsze rozwiązanie – mix

Obserwuj swoje dzieci, i siebie. Jeśli jakaś zabawa Wam nie podchodzi albo nastąpił przesył – zmieńcie ją lub zarządzcie czas wolny.

### Szerokiej drogi ;)

Podróż, choć często uciążliwa i dłużąca się, jest w końcu nieodłączną częścią urlopu czy też wakacji, więc to naszym zadaniem, jako rodziców, jest sprawić by nie zamieniła się w koszmarne wspomnienie.

Dziękuję Ci za ściągnięcie i lekturę tego poradnika. Mam nadzieję, że przyda Ci się w podróży i Wasze wakacje, jak zawsze, będą niezapomniane.

A jeśli chcesz opowiedzieć o swoich pomysłach na przetrwanie samochodowej podróży z dziećmi albo przybić wirtualną piątkę, to zostaw komentarz pod [www.ojcowskastronamocy.pl/28zabaw](http://www.ojcowskastronamocy.pl/28zabaw) lub napisz bezpośrednio na [jarek@ojcowskastronamocy.pl](mailto:jarek@ojcowskastronamocy.pl)

Zachęcam Cię także do podzielenia się tym e-bookiem z Twoimi znajomymi, którzy tak jak Ty podróżują samochodem z dziećmi. Możesz to zrobić wręczając im kopię e-booka lub przesyłając pdf, ale najlepszą metodą jest podestanie im linka do [www.ojcowskastronamocy.pl/28zabaw](http://www.ojcowskastronamocy.pl/28zabaw), skąd będą mogli ściągnąć go bezpośrednio, wysłuchać podcastu o podróżowaniu z dziećmi, a być może odkryją dla siebie więcej wartościowych treści na mojej stronie

Szerokiej drogi i niech Moc będzie z Tobą

Jarek

*Ten ebook może być kopiowany, rozpowszechniany, zmieniany i używany (także w celach komercyjnych) pod warunkiem uznania autorstwa wg licencji Creative Commons 3.0 (CC BY 3.0 PL)*

*<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl>*