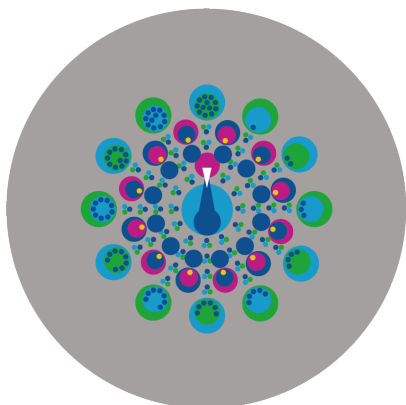


Instrukcje do gier

Zegar Paw



Policz minuty: Uczestnik zabawy porusza się w dowolny sposób (np. skacząc na jednej nodze) po kolorowych polach, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy się zatrzymuje, druga osoba musi obliczyć i podać o ile minut się przesunął.

Podaj godzinę: W drużynie jedna osoba jest wskazówką godzinową, druga minutową. Druga drużyna podaje czas i ilość minut do przejścia. Zawodnicy stają na podanym przez przeciwników „czasie” i poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara o podaną ilość minut. Gdy obydwójce staną na prawidłowej godzinie i minucie dostają punkt.

Kolorowa godzina: Jeden uczestnik stoi w środku, drugi jest dużą wskazówką, a trzeci - małą. Uczestnik w środku zegara zamyka oczy, a w tym czasie wskazówki skaczą dowolnie po tarczy. Kiedy uczestnik ze środka krzyknie STOP, wskazówki ustawiają się na wylosowanych przez siebie kolorach. Pozostali uczestnicy odgadują godzinę wskazaną przez wskazówki.

Warianty: Role można odwrócić i uczestnik porusza się o tyle minut ile podaje mu drugi uczestnik. Ustalenie ruchu na wielokrotność 5, 10, 15 min itd. Gra drużynowa i liczenie punktów.

Warianty zabawy: Można wykorzystać pola sekundnika do precyzyjnego wskazywania czasu. Można wykorzystać woreczki z grochem lub skakanki jako wskazówki. Nauka cyfr rzymskich. Pomoc dydaktyczna przy nauce języków obcych.

Guziki



Gra Guziki: Dwie lub więcej osób stojących naprzeciw siebie rozpoczyna grę rzucając woreczkiem na pola z kropek nr 1, a następnie przeskakują kolejne pola klas omijając miejsca zajęte przez woreczek. Wracając muszą zatrzymać się przed zajęтым polem, zabrać woreczek, a następnie je przeskoczyć. Po zeskoczeniu z planszy, uczestnicy rzucają woreczki na kolejne miejsca i tak dalej, aż dotrą do ostatniego pola. Kiedy gracz się pomyli: nie trafi woreczkiem we właściwe pole, stanie na linii, nadeptnie na pole zajęte woreczkiem, zapomni zatrzymać się i zabrać woreczek - traci swoją kolejkę i grę rozpoczyna następna osoba. Każdy uczestnik kontynuuje grę od miejsca w którym popełnił błąd. Wygrywa ten kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy.

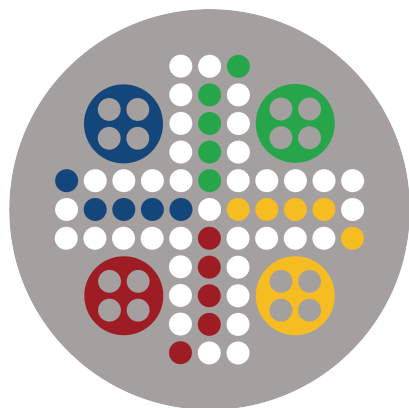
Fosa: Wskazane przez prowadzącego, bądź wylosowane (kostką) pole/pola należy pominąć. Pola można oznaczyć woreczkami, bądź w trudniejszym wariantcie zapamiętać.

Klasy Memo: Uczestnicy zabawy startują z pola z kropek nr 9. Wykonują kolejno skoki, na poszczególne pola według wcześniej ustalonych reguł. Przykładowo: pole 1 - skok na jednej nodze, pole 2 - skok na dwóch złączonych nogach, pole 3 - skok z rękami nad głową, pole 4 - skok z kłaśnięciem, pole 5 - skok w przysiadzie, itp. Liczy się zdolność zapamiętywania, czas i precyzja.

Urozmaicić grę można również przez:

- Skoki na jednej nodze.
- Skoki na obu nogach ze złączonymi stopami.
- Skoki na obu nogach skrzyżowanych.
- Skoki przeplatane - raz lewą, a raz prawą nogą.
- Skoki tylko na pola parzyste lub nieparzyste.
- Rzuty woreczkiem i skoki po wylosowanych kostką polach.

Chińczyk



Chińczyk gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób. Gra powstała na podstawie hinduskiej gry pachisi w Niemczech. Znała jest także jako Ludo, „Nie irytuj się” lub „Człowieku, nie irytuj się”. Do gry potrzebne jest 16 pionów (po 4 sztuki w czterech różnych kolorach) oraz kostka do gry.

Przygotowanie gry: Na początek każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze i ustawia je w kwadracie w kolorze, który wybrał. Gracze, w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po trzy razy, aż do momentu, kiedy któryś z graczy wyrzuci kostką liczbę 6 – wtedy ustawia jeden ze swoich czterech pionków na polu startowym (kropka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by następnie przesunąć pionek o taką liczbę pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile wyrzuci kostką. Gracze przesuwają się o taką liczbę pól, jaką wyrzuci kostką. Jeżeli któryś z graczy wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu (pozostali czekają kolejkę). Kiedy przykładowo ktoś wyrzuci 6, a potem 5, rusza się o 11 pól. Kiedy wyrzuci 6, a potem jeszcze raz 6, rzuca jeszcze raz itd. Gracz, po wyrzuceniu 6, może także wyprowadzić ze „schowka” kolejny pionek. Pionki mogą nad sobą przeskakiwać. Jeśli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zbity i wraca do swojego „schowka”. Kiedy gracz obejdzie pionkiem całą planszę dookoła, wprowadza swój pionek do „domku” – czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do „domku” jednego gracza nie mogą wjechać swoimi pionkami inni gracze.

Kiedy gracz wjechał swoim pionkiem do „domku”, a na planszy nie ma żadnych innych jego pionków, musi wylosować 6, aby móc wprowadzić kolejny pionek ze „schowka” na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką – ma trzy próby. To samo gracz wykonuje, kiedy jego wszystkie pionki zostały zbite i nie ma żadnej możliwości ruchu.

Skorzystaj z aplikacji: [kostka](#)

Kalkulator



Kalkulator to gra matematyczna. Stanowi doskonałą pomoc edukacyjną przy pierwszych krokach w nauce liczb, zasad działań czy też równań. Zadaniem na planszy mogą być różne obliczenia, np. prowadzący podaje liczbę (np. 100), a zadaniem uczestnika jest skoczyć po polach kalkulatora aby otrzymać ten wynik np. (10x10).

Plus i minus - Sędzia podaje przykładowo liczbę 25. Uczestnicy kolejno skaczą po polach z cyframi i działaniami, tak by uzyskać wskazany wynik. Odpada ten gracz, który nie będzie już wiedział, jakie działanie zastosować, bowiem nie może się nic powtórzyć z działań i cyfr, które zastosowali poprzedni gracze.

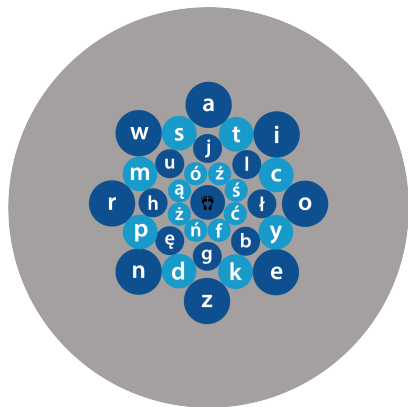
Pojedynek - Gracze walczą jeden na jednego lub grupa przeciwko grupie. Gracz wyskakuje na kalkulatorze dowolną liczbę. Przeciwnik musi skakać po odpowiednich polach z cyframi i działaniami tak by uzyskać wskazany wynik. Następnie zamieniają się rolami. Dla utrudnienia można wyznaczyć określone polecenie. Przykładowo wynik musi być skutkiem: mnożenia, dodawania, odejmowania czy dzielenia.

Data - Drużyna losuje karteczkę z zadaniem. Na kartce wypisane są znane daty historyczne, bądź znane liczby czy daty z życia szkoły, klasy itp. Gracz musi w przeciągu 9 sekund od odczytania pytania wyskoczyć datę, czy też liczbę na kalkulatorze. Przykładowo: data Bitwy pod Grunwaldem, dzisiejsza data, swoje urodziny itp. Wygrywa drużyna, która ma najlepszą pamięć, jak i potrafi to działanie na kalkulatorze zaprezentować.

Zagadka dla starszych - Z dziewięciu cyfr 1,2,3...9 trzeba wyskoczyć takie cyfry, tak żeby suma ich dawała 100. Cyfry muszą występować w naturalnej kolejności od 1 do 9 i w tym przypadku jest aż 10 takich możliwości, gdzie najmniej między cyframi daje się trzy znaki, a najwięcej siedem.

Iloraz - Prowadzący podaje liczbę, podzieloną przez co najmniej 3 cyfry. Dwie drużyny muszą jak najszybciej stanąć na ilorazach wyżej wymienionej. Która drużyna szybciej rozstawi się na planszy - wygrywa.

Alfabet



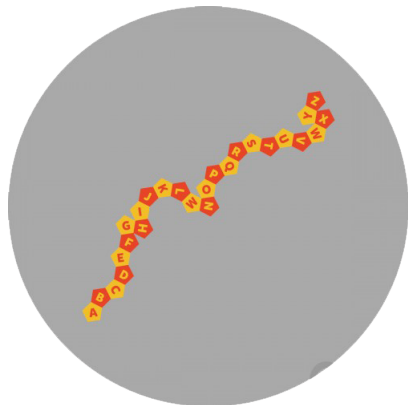
Alfabet to unikatowa gra rozrywkowo - edukacyjna, która może również służyć starszym dzieciom jako narzędzie dydaktyczne do nauki słowotwórstwa, zasad ortografii czy gramatyki. Plansza może również służyć do wszystkich zabaw w kole („Kółko graniaste”, „Stary niedźwiedź”, „Anse kabanse flore”, „Mam chusteczkę haftowaną”, „Jaworowi ludzie”, „Chodzi lisiek”, „Kot i mysz”.

Przeliteruj - Wybrana osoba podaje wyraz z określonej wcześniej grupy wyrazów, np. owoc, zwierzę, przedmiot. Zadaniem uczestnika zabawy jest przeliterowanie danego słowa skokami po literach planszy wypowiadając na głos litery. Zabawa nabiera dynamiki, gdy lider podaje coraz trudniejsze i dłuższe słowa, a uczestnikowi coraz trudniej je przeliterować skacząc po polach planszy skacząc na jednej nodze.

Alfabet - Zadaniem uczestników jest przejście planszy skacząc kolejno litery od A do Z. Dla utrudnienia można wprowadzić dodatkowe zasady, np. na polach z samogłoską należy klasnąć.

Słotwórstwo - Lider podaje dowolny wyraz np. mandarynka. uczestnicy starają się stworzyć z jego liter, jak najwięcej nowych słów. Przykładowo: rynna, rak, dar, marka, dym. Następnie w asyście sędziego trzeba skoczyć na odpowiednie pola alfabetu, literując przy tym słowo na głos. Liczy się ilość wyrazów, odpowiednie przeliterowanie, oraz szybkość. Do tego zadania można użyć aplikacji [stoper](#).

Alfabet Wąż



Alfabet to unikatowa gra rozrywkowo - edukacyjna, która może również służyć starszym dzieciom jako narzędzie dydaktyczne do nauki słotwórstwa, zasad ortografii czy gramatyki.

Przeliteruj - Wybrana osoba podaje wyraz z określonej wcześniej grupy wyrazów, np. owoc, zwierzę, przedmiot. Zadaniem uczestnika zabawy jest przeliterowanie danego słowa skokami po literach planszy wypowiadając na głos litery. Zabawa nabiera dynamiki, gdy lider podaje coraz trudniejsze i dłuższe słowa, a uczestnikowi coraz trudniej je przeliterować skacząc po polach planszy skacząc na jednej nodze.

Alfabet - Zadaniem uczestników jest przejście planszy skacząc kolejno litery od A do Z. Dla utrudnienia można wprowadzić dodatkowe zasady, np. na polach z samogłoską należy klasnąć.

Słotwórstwo - Lider podaje dowolny wyraz np. mandarynka. uczestnicy starają się stworzyć z jego liter, jak najwięcej nowych słów. Przykładowo: rynna, rak, dar, marka, dym. Następnie w asyście sędziego trzeba skoczyć na odpowiednie pola alfabetu, literując przy tym słowo na głos. Liczy się ilość wyrazów, odpowiednie przeliterowanie, oraz szybkość. Do tego zadania można użyć aplikacji [stoper](#).

Dobierz rym - Sędzia wskazuje któregoś z uczestników. Podaje wyraz, do którego natychmiast trzeba podać rym np. kot - płot. Wskazany gracz musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź skacząc dany rym na polach alfabetu. Gracz, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymu, odpada z gry.

Przymiotniki - Jeden z graczy szybko wyskakuje po alfabecie różne litery. Druga osoba stojąc tyłem mówi stop. Na jaką literę padnie podskok gracza to drugi gracz z przeciwnej drużyny ma 9 sekund, żeby podać minimum trzy przymiotniki określające tę literę. Przykładowo: A - anielski, atrakcyjny, akrobatyczny.

Pojedynek na słowa - Dwóch graczy z przeciwnych drużyn znajduje się na dowolnym polu. Zadaniem jest pojedynek polegający na wyskakiwaniu wyrazów o znaczeniu przeciwnym tzw. antonimy. Przykładowo: chudy- gruby, krótki- długi, ładny- brzydki, biały-czarny. Kto się pomyli i szybko nie zareaguje odpada z gry. Wygrywa drużyna, która pozostanie z największą grupą zawodników.

Skoczne literki - Jedna drużyna przedstawia drugiej jak najdłuższy wyraz. Gracz stając na skraju planszy musi ten wyraz przeliterować i rzucać z precyzją woreczkiem na kolejne, występujące w słowie litery. Przykładowo słowo: analfabeta. Gracz wrzuca woreczek na literę „a” podchodzi do tego miejsca i z tego miejsca wyrzuca woreczek do kolejnej litery, w tym przypadku „n” i tak do końca wyrazu. Czasami literki będą obok siebie, a czasami w sporym oddaleniu. Liczy się czas, precyzja i brak błędów podczas literowania. Do tego zadania można użyć aplikacji [stoper](#).

Liczby 1-20 Wąż

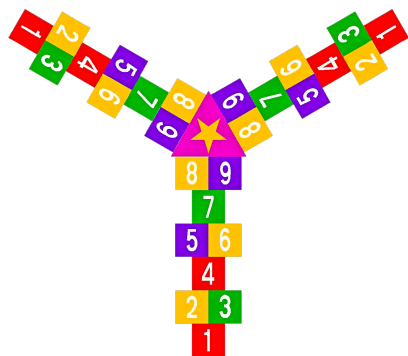


Liczby Wąż 1-20: Dzieci skaczą (na jednej nodze, obunóż) po poszczególnych polach i głośno wymieniają liczby. Dzieci skaczą po poszczególnych polach i liczą, można rzucać woreczkiem i przeskakiwać wybrane pole. Poszczególne liczby mogą zawierać zadania ruchowe lub zagadki.

Gdzie jest motylek? - Dzielimy dzieci na dwie drużyny. Jedna drużyna wybiera jakąś liczbę np.8 i nie zdradza jej. Zadaniem drugiej drużyny jest odgadnąć, pod jaką liczbą ukrywa się motylek. Dzieci zgadują pytają, czy to jest np.4? Druga drużyna odpowiada, że więcej i pola od 1-4 zostają zakryte (karteczki lub stają na nich dzieci z drużyny zgadującej). Następnie dzieci mówią np. 12. Drużyna motylka odpowiada – „za dużo” i zostają zakryte pola od 12-20. Pola się stopniowo zakrywają do momenty znalezienia motylka – np. 8

Jump - Ustal kolejność skaczących za pomocą dowolnej wyliczanki. Pierwszy gracz rzuca woreczek na pole z nr 1 i przeskakuje pole z nr 1. Skacze jedno- lub obunóż przez wszystkie pola, aż dotrze do pola z nr 20. Wracając zatrzyma się przed polem z nr 1 i zabierze woreczek. Następnie rzuca woreczek drugi zawodnik, potem 3 itd. Następnie Pierwszy zawodnik rzuca na pole z nr 2 i skacze na kolejne pola omijając te z woreczkiem, jak poprzednio aż dotrze do końca, a następnie staje na końcu kolejki. Reszta powtarza wszystko tak samo i tak dalej aż dotrą wszyscy do pola nr 20. Jeśli któryś zawodnik nie trafi woreczkiem na właściwe pole, ma „skuchę” i wraca na koniec kolejki. Wygrywa ten, kto najszybciej dotrze do pola z nr 20.

Potrójne klasy



Klasy to kultowa gra podwórkowa polegająca na skakaniu po ponumerowanych polach 1-9. Klasy to jedna z najprostszych i najbardziej popularnych zabaw dla trojga lub więcej dzieci. Rozwija gibkość, koordynację ruchową oraz zręczność.

Trzy lub więcej osób stojących naprzeciw siebie rozpoczyna grę rzucając woreczkiem na pola 1, a następnie przeskakując kolejne pola klas omijając miejsca zajęte przez woreczek. Wracając muszą zatrzymać się przed zajęętym polem, zabrać woreczek, a następnie je przeskoczyć. Po zeskoczeniu z planszy, uczestnicy rzucają woreczki na kolejne miejsca i tak dalej, aż dotrą do ostatniego pola. Kiedy gracz się pomyli: nie trafi woreczkiem we właściwe pole, stanie na linii, nadeptnie na pole zajęte woreczkiem, zapomni zatrzymać się i zabrać woreczek - traci swoją kolejkę i grę rozpoczyna następna osoba. Każdy uczestnik kontynuuje grę od miejsca w którym popełnił błąd. Wygrywa ten kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy.

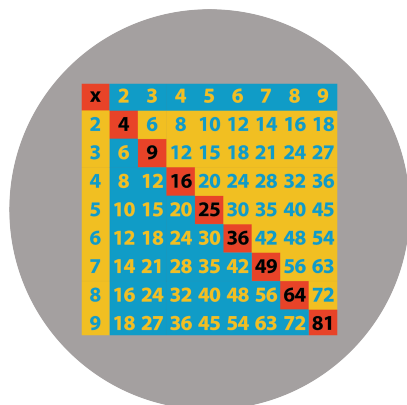
Fosa - wskazane przez prowadzącego, bądź wylosowane (kostką) pole/pola należy ominąć. Pola można oznaczyć woreczkami, bądź w trudniejszym wariantcie zapamiętać.

Klasy Memo - uczestnicy zabawy startują z pola nr 9. Wykonują kolejno skoki, na poszczególne pola według wcześniej ustalonych reguł. Przykładowo: pole 1 - skok na jednej nodze, pole 2 - skok na dwóch złączonych nogach, pole 3 - skok z rękami nad głową, pole 4 - skok z klaśnięciem, pole 5 - skok w przysiadzie, itp. Liczy się zdolność zapamiętywania, czas i precyzja.

Urozmaicić grę można również przez:

- Skoki na jednej nodze.
- Skoki na obu nogach ze złączonymi stopami.
- Skoki na obu nogach skrzyżowanych.
- Skoki przeplatane - raz lewą, a raz prawą nogą.
- Skoki tylko na pola parzyste lub nieparzyste.
- Rzuty woreczkiem i skoki po wylosowanych kostką polach.

Tabliczka mnożenia



x	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

Skorzystaj z aplikacji: [stoper](#)

Skorzystaj z aplikacji: [kostka](#)

Copyright © www.strefygier.pl www.9dots.pl- All right reserved