

STREFA GIER I ZABAW

W SZKOLE PODSTAWOWEJ NR 6

W GRODZISKU MAZOWIECKIM

Chłopek, rakietka, ślimak – odmiany gry w klasy

Grę rozpoczyna ta osoba, która jako pierwsza woreczkiem („zośką” lub innym miękkim przedmiotem) trafi na pole oznaczone 1. Ale zadanie jest utrudnione - kiedy rzucamy woreczkiem, stoimy tyłem do "klasy". Osoba, której uda się rzucić woreczek na pierwsze pole, może zaczynać. Na jednej nodze (ewentualnie można dwóch) skacze po wszystkich polach (na podwójnym polu staje w rozkroku). Podczas skakania nie można się zachwiać - wówczas jest skucha i trzeba wszystko zaczynać od początku. Po zaliczonej pierwszej rundzie, należy woreczkiem trafić pole z "2" i tak dalej. Gra trwa do momentu, gdy wszyscy ją ukończą.



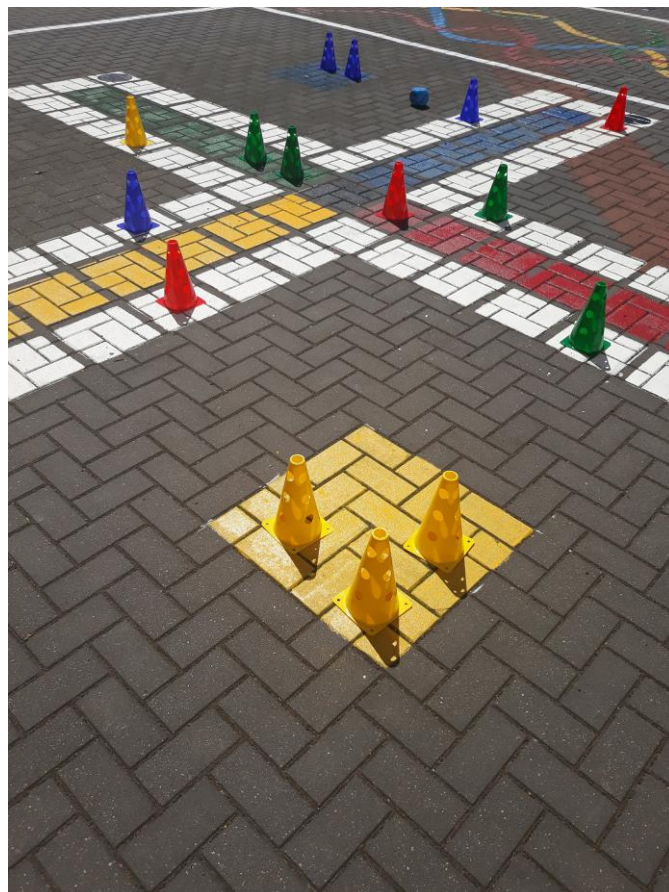
Chińczyk

Na początek każdy z graczy wybiera cztery pionki w jednym kolorze i ustawia je w swoim „schowku”, czyli 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 ($6 + 5 = 11$). 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.



Kolorowe plątaninki

Uczestnicy zabawy stają na liniach startowych. Każdy uczestnik podąża ścieżką w wybranych przez siebie kolorze. Uwaga! Nie wolno zboczyć z trasy! Poruszamy się „stópka po stópce”.



Rączki i stópki

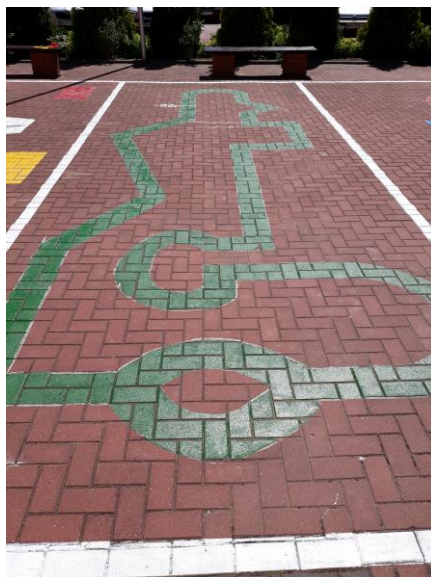
Skacz po wyznaczonych śladach.



Kapsle

Zawodnicy pstrykają na zmianę swoje kapsle, wygrywa ten, kto pierwszy swoimi kapslami pokona wyznaczoną trasę. Wypadnięcie kapsla poza wyznaczoną trasę jest karane cofnięciem ruchu – kapsel wraca na start.

Spytajcie Waszych dziadków i rodziców czy pamiętają tę grę ☺



Alfabet i Liczby

Plansze przeznaczone dla naszych najmłodszych przedszkolaków i uczniów. Przeskakuj po polach w kolejności wyznaczonej przez alfabet i liczby.



Figury geometryczne

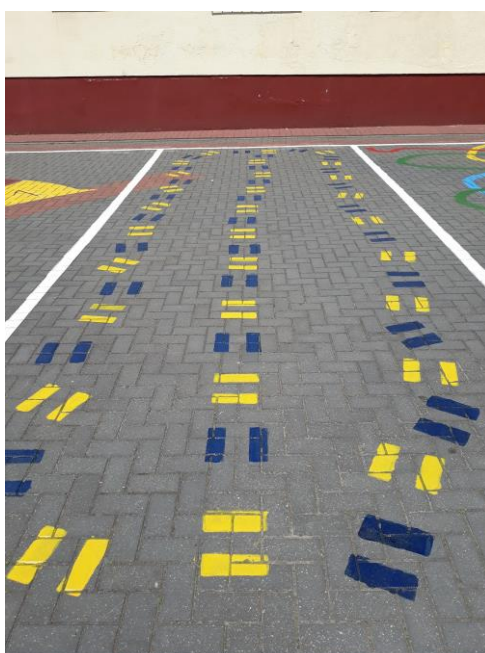
Czy znacie nazwy wszystkich figur? Sprawdźcie to na naszym placu zabaw! Jedna osoba jest koordynatorem gry i wydaje polecenia pozostałym graczom np. „wejdź na figurę, która znajduje się z lewej strony zielonego koła”. Gracz, który się pomyli odpada i schodzi z planszy. Wygrany zostaje koordynatorem i gra zaczyna się od nowa 😊

Wasi nauczyciele na pewno wymyślą ciekawe modyfikacje tej gry 😊



Przeskoki obunóż (żółte i niebieskie linie 😊)

Stań na wyznaczonym śladzie i przeskakuj zgodnie z podanym wzorem. Stopy muszą zawsze wylądować na równoległych liniach.



Niebieski kwiatek – to symbol grupy, która namalowała dla Was ten plac zabaw
☺ Czy rozszyfrujecie ilu było artystów? ☺

Milej zabawy!