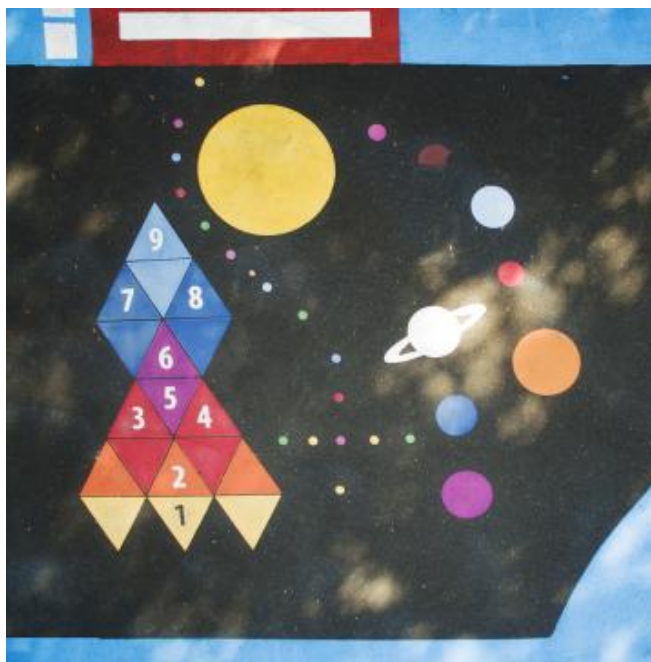
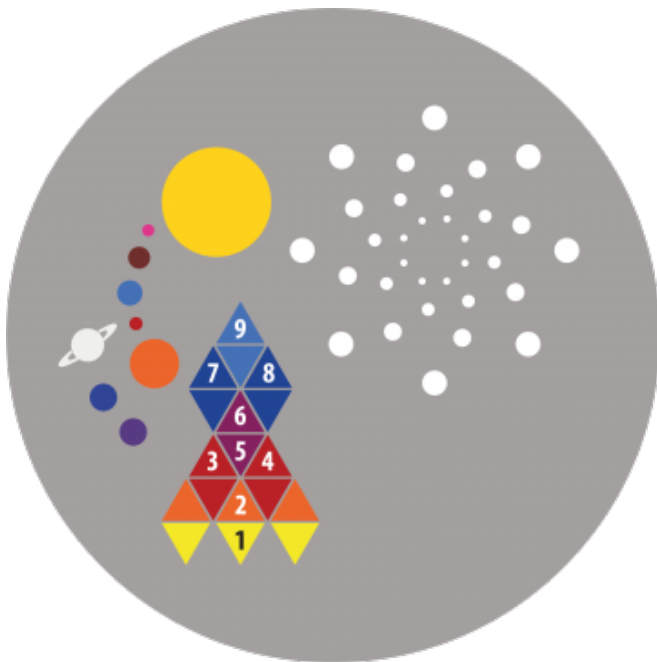


## Rakieta Planety i Galaktyka



**Klasy Rakieta Planety i Klasy Rakieta Planety i Galaktyka** to nowatorski i abstrakcyjny wariant tradycyjnej gry w klasy składający się z 18 kolorowych trójkątów, tworzących kosmiczny, intrygujący wzór. Gra zawiera plansze ze słońcem i planetami, które stanowią dodatkowe pola do gry, **rozwijania wyobraźni, tworzenia własnych scenariuszy oraz umożliwiają dzieciom przeżycie wielu wspaniałych przygód**. Gra może służyć również do nauki nazw planet, ich kolejności od słońca, oraz wielu innych zabaw, od gier w kole (słońcu) począwszy. W razie potrzeby zagospodarowania większej ilości miejsca na podwórku/boisku - istnieje możliwość poszerzenia standardowej wersji gry o dodatkową **“Galaktykę”**. Dzięki zwiększonej liczbie trójkątów umożliwia zabawę liczniejszej grupie dzieci - na większych przestrzeniach. Idealnie sprawdza się na boiskach, placach zabaw oraz parkach. Dodatkowo do gry są **32 gwiazdy**, stwarzające kolejne pola do wymyślania coraz to nowszych, kreatywnych zabaw. **To skuteczny sposób na nudę!**

Skorzystaj z akcesoriów: <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html> [1]

Skorzystaj z aplikacji: <http://www.9dots.pl/click-and-play/kostka> [2]

**Gra w klasy** to jedna z najprostszych i najbardziej popularnych zabaw dla dwojga lub więcej dzieci. Rozwija gibkość, koordynację ruchową oraz zręczność.

Zabawa polega na umiejętnym przejściu ośmiu pól grybka. Dwie lub więcej osób stojących naprzeciw siebie rozpoczyna grę rzucając woreczkiem na pola 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.

### Warianty gry:

#### 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

#### **Links**

[1] <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html>

[2] <http://www.9dots.pl/click-and-play/kostka>