

## Twister 2 / 48

### **Twister to gra zespołowa nastawiona na dobrą zabawę oraz aktywność fizyczną.**

Uczestnicy poruszają się po kolorowych polach kładąc na nich ręce i stopy. Naśladujcie lidera i sprawdźcie, kto ma najlepszą równowagę! Na każdym kole można postawić tylko jedną kończynę, kto pierwszy oderwie nogę lub rękę od wybranego pola - przegrywa! Sposób na nudę, wprowadzenie kolorów do zabawy, aktywna rozrywka i mnogość wariantów - to wszystko sprawiło, że Twister stał się legendą wśród gier.

Nasze **Twistery** mogą pochwalić się **największym rozmiarem na rynku**, posiadają aż **dwa razy więcej pól** niż klasyczna wersja gry! Umożliwia to zabawę większej grupie dzieci naraz niż w przypadku małego Twistera. Ponadto dodatkowe 4 pola przy planszy mogą służyć prowadzącemu zabawę do wskazywania ręką bądź nogą następnego ruchu graczy. W przypadku gry bez prowadzącego można użyć specjalnego narzędzia Twister z naszej aplikacji **Click and Play**

### **Warianty gier:**

#### **Figury woskowe**

Uczestnicy poruszają się po polach według ogólnych zasad. Na komendę prowadzącego, lub: po określonym czasie, po wykonaniu trzech sekwencji, lub zatrzymaniu muzyki zastygają w bezruchu na 9 sekund.

#### **Aerobik**

Prowadzący zajęcia przedstawia poszczególne ćwiczenia, figury do wykonania na odpowiednich polach - grupa powtarza w rytm muzyki.

#### **Klasy**

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.

#### **Gimnastyka**

Na wybranych kolorach trzeba wykonać odpowiednie ćwiczenie (np. 5 przysiadów i przeskoczenie 2 kolejnych kół) - plansza idealnie nadaje się na prowadzenie rozgrzewki na lekcjach W-Fu.

#### **Tarcze (Do Twistera D)**

Tarcze to gra polegająca na rzucaniu do celów. Kolorowe kropki oddalone w różnej odległości od pól tarcz wyznaczają poziom trudności. Na początku należy ustalić punktacje dla poszczególnych kolorów planszy. Gra uczy koncentracji, kształtuje koordynację ruchową, w tym refleks i zwinność. Tarcza może być wykorzystywana do różnych wariantów zabaw w kole.

#### **Baza**

Uczestnicy zabawy biegają po planszy w rytm muzyki. Gdy przestaje grać ten, kto nie zajmie wcześniej ustalonego koloru, lub zajmie go ostatni - odpada. Wygrywa ostatni gracz, który zostanie na planszy.

**Source URL:** <http://9dots.pl/gry-korytarzowe/twister-2-48.html>