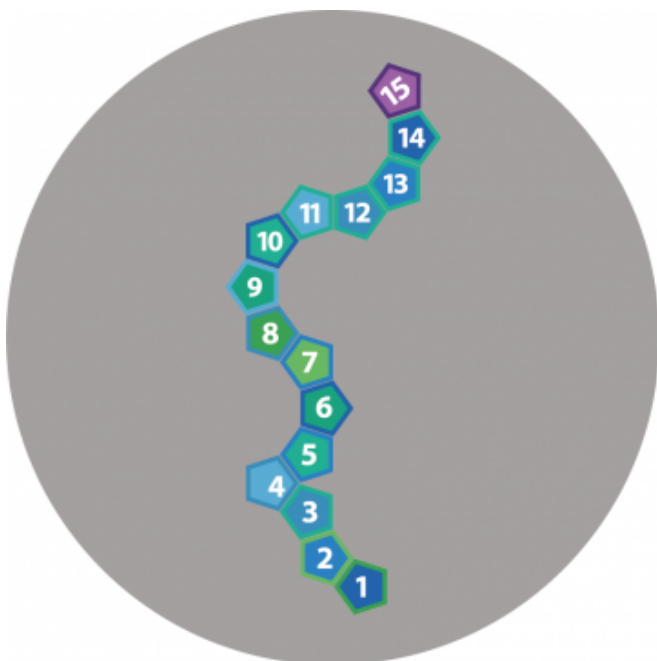


Wąż 2



Klasy Wąż to unikatowe warianty tradycyjnej gry w klasy, polegającej na skakaniu po ponumerowanych polach. Ponadto Klasy Wąż może stanowić pomoc dydaktyczną do nauki podstaw matematyki. Gra inspirowane do coraz to nowszych opcji zabaw oraz aktywnego spędzania czasu.

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 dwójki lub więcej dzieci. Rozwija gibkość, koordynację ruchową oraz zręczność.

Zabawa polega na umiejętnym przejściu ośmiu pól grzybka. 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 gier:

Mniej lub więcej

Jeden zawodnik staje tyłem do węża. Pozostali uczestnicy kładą na dowolnej liczbie woreczek. Następnie odwrócony zawodnik ma za zadanie odgadnąć co to za liczba. pozostali uczestnicy podpowiadają, "więcej", "mniej".

Wężowy berek

Jeden uczestnik staje na głowie węża i jest tak zwanym „Wężowym Berkem” Jego celem jest złapać osobę przeskakującą przez węża, jednak Berek może poruszać się tylko i wyłącznie po kolorowych polach węża. Dzieci ustawiają się po obu stronach węża na całej jego długości a ich zadaniem jest przeskoczyć na drugą stronę nie pozwalając Berkowi się złapać. Gdy Berek kogoś złapie zamienia się z nim miejscem, a osoba złapana jest teraz nowym „Wężowym Berkem”

Wężowe pary

Zabawa jest rozgrywana parami. Uczestnicy ustawiają się na liczbach 7 oraz 8 i rzucają do siebie piłkę. Ich zadaniem jest złapać piłkę nie opuszczając swego pola. W przypadku poprawie wykonanej próby oddalają się od siebie o jedno pole każdy i ponownie podają sobie piłkę. Zabawę wygrywa para, która prawidłowo wykona zadanie stojąc na polach oznaczonych liczbami 1 oraz 15.

Wężowe zawody

Prowadzący dzieli uczestników na dwie równe grupy i ustawia je odpowiednio na polach zaczynając od głowy węża drużynę 1 i od ogona drużynę 2 tak, że każda osoba zajmuje jedno kolorowe miejsce. Każda z grup stara się jak najszybciej wykonać polecenie prowadzącego, za co zwycięska ekipa otrzymuje jeden punkt, a prowadzący wydaje polecenia w jaki sposób obie drużyny podają sobie kolejno piłkę, począwszy od pierwszej do ostatniej osoby w grupie. Piłkę można podawać np. nad głową,

między nogami, stojąc na jednej nodze, stojąc do siebie plecami, z zamkniętymi oczami itd.

Links

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

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