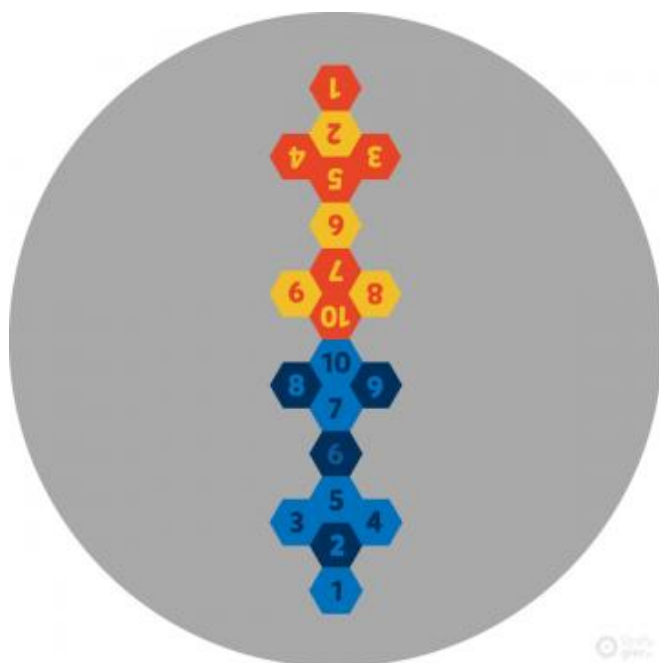


## Klasy2 podwójne



**Klasy2 podwójne** - to jedna z najprostszych i najbardziej popularnych zabaw dla dwojga lub więcej dzieci. Rozwija gibkość, koordynację ruchową oraz zręczność. 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 zajętym 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. Klasy waż klasy dni tygodnia **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 10. 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.

Skorzystaj z akcesoriów: <https://strefygier.pl/akcesoria> [1]

### Odnośniki

[1] <https://strefygier.pl/akcesoria>