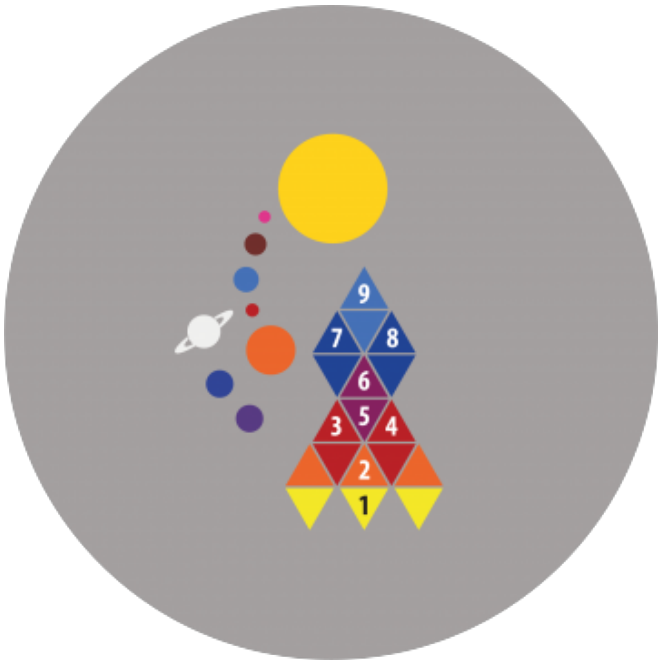
9dots.pl
mail: 9dots@9dots.pl
tel.: 786 859 888

Rakieta planety



Rakieta planety 250x370 cm - gra podwórkowa

Jest 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.

Akcesoria: możliwość skompletowania z akcesoriami https://strefygier.pl/akcesoria [1]
Aplikacja online: muzyka, stoper, losowanie twistera i kostki http://www.9dots.pl/click-and-play [2]

Gra w klasy 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, nadepnie 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. **Fosa** Wskazane przez prowadzącego, bądź wylosowane (kostką) pole/pola należy ominąć. Pola można oznaczyć woreczkami, bądź w trudniejszym wariancie zapamiętać. **Klasy Memo** Uczestnicy zabawy startują z pola nr 8. 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.

Odnośniki
[1] https://strefygier.pl/akcesoria
[2] http://www.9dots.pl/click-and-play