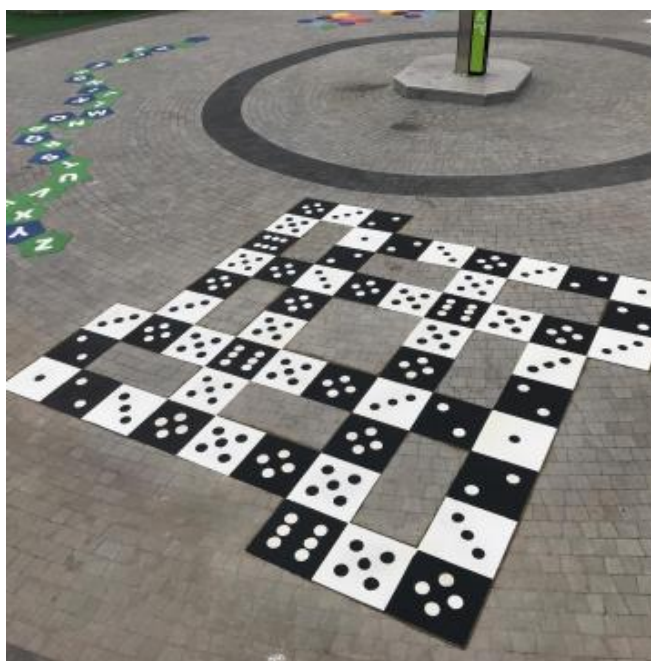
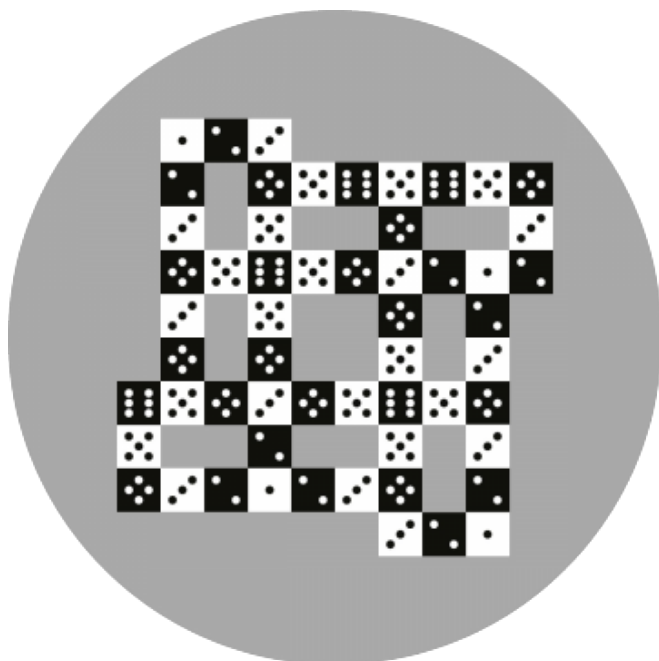


Klasy nieskończone duże



Klasy nieskończone duże 360x360 cm - gra podwórkowa

Nowoczesna wersja tradycyjnej gry. Stwarza możliwość jednoczesnego grania przez dwie drużyny. Kropki zamiast standardowych cyfr stwarzają dodatkowe możliwości do urozmaicenia zabawy w wesoły, abstrakcyjny sposób. 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 9. Wykonują kolejno skoki, na poszczególne pola według wcześniej ustalonych reguł. Przykładowo: pole 1 - skok na jednej nodze, pole 2 - skok na dwóchłączonych nogach, pole 3 - skok z rękami nad głową, pole 4 - skok z kłaśnięciem, pole 5 - skok w przysiadzie, itp. Liczy się zdolność zapamiętywania, czas i precyzja.

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

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

To jedna z najprostszych i najbardziej popularnych zabaw dla dwojga lub więcej dzieci. Rozwijają gibkość, koordynację ruchową oraz zręczność.

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> [3]

Odnośniki

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

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

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