

sób naturalny np. obszar trawnika, obszar boiska czy podwórka. Jako słupki mogą posłużyć np. drzewa owocowe itp. Gry są tak przemyślane, by można było dostosować swobodnie wielkość pola zabawy oraz ilość uczestników. Sugerujemy większy obszar dla starszych dzieci i mniejszy dla młodszych dzieci. Oczywiście, im więcej uczestników, tym większy teren. Pamiętaj, że zależnie od możliwości, możesz bawić się w pomieszczeniu, np. na sali gimnastycznej, lub na dworze. Tutaj i tutaj wykorzystaj możliwości, by urozmaicać zabawę. Kiedy bawisz się na dworze, np. drzewa mogą służyć jako pacholki w biegu slalomem.

Warianty

1. Podczas biegu ze startu do mety utrudnij zadanie, ustawiając po drodze przeszkody, które będzie trzeba omijać. Możesz skorzystać z taśm, kubeczków i woreczków.
2. Jeżeli chętnych do zabawy jest więcej, można stworzyć drużyny.
3. Podczas zabawy polegającej na przenoszeniu woreczka na głowie przez cały odcinek ze startu do mety, można dodać utrudnienia urozmaicające zabawę, np.: podczas biegu machaj rękami, biegnij tyłem, śpiewaj, obracaj się co 3 kroki, itp.
4. Możesz zorganizować wyścigi polegające na przenoszeniu wody w kubeczkach. Ten wygrywa, kto dotrze do mety z najpełniejszym kubkiem.
5. Wyścigi połączone ze zręcznością, mogą się też odbyć z wykorzystaniem łyżeczek i plastikowych jajek. Wygrywa ten, kto dotrze do mety jako pierwszy, pokonując cały wyznaczony odcinek z jajkiem na łyżce. Za każdym razem, gdy jajko spadnie, należy cofnąć się na linię startu i zacząć bieg od początku.
6. Worki mogą służyć na wiele różnych sposobów. Można urządzić z w nich wyścig w podskokach do mety, wrzucać do nich różne przedmioty, mogą też posłużyć jako podium po rozstrzygnięciu wyników.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Zestaw do zręcznościowych aktywności przeznaczony dla 4 zawodników

DW 8882

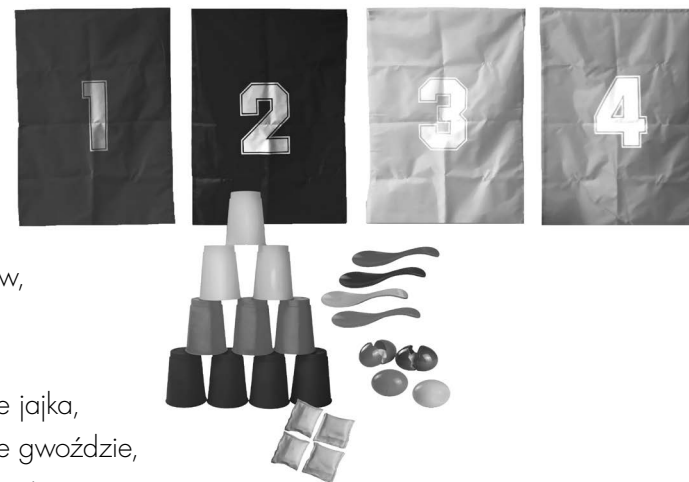
Wiek

- 3+

Specyfikacja

32 elem.:

- 4 worki,
- 9 kubeczków,
- 4 woreczki,
- 4 łyżeczki,
- 4 plastikowe jajka,
- 4 plastikowe gwoździe,
- 2 taśmy z napisem: start, meta



Teren zabaw

Miejsce startu i mety

Wiele zabaw będzie wymagało ustalenia linii startu i mety. Użyj 2 taśm z napisem „start” i „meta” do oznaczenia linii startowej i końcowej.

Strefa zabawy

Wiele zabaw będzie wymagało wygraniczenia strefy. Kubeczki zawarte w zestawie posłużą do wyznaczania terenu na którym będzie odbywała się zabawa. Jeżeli ten nie jest już ograniczony czy ustalony w spo-

sób naturalny np. obszar trawnika, obszar boiska czy podwórka. Jako słupki mogą posłużyć np. drzewa owocowe itp. Gry są tak przemyślane, by można było dostosować swobodnie wielkość pola zabawy oraz ilość uczestników. Sugerujemy większy obszar dla starszych dzieci i mniejszy dla młodszych dzieci. Oczywiście, im więcej uczestników, tym większy teren. Pamiętaj, że zależnie od możliwości, możesz bawić się w pomieszczeniu, np. na sali gimnastycznej, lub na dworze. Tutaj i tutaj wykorzystaj możliwości, by urozmaicać zabawę. Kiedy bawisz się na dworze, np. drzewa mogą służyć jako pacholki w biegu slalomem.

Warianty

1. Podczas biegu ze startu do mety utrudnij zadanie, ustawiając po drodze przeszkody, które będzie trzeba omijać. Możesz skorzystać z taśm, kubeczków i woreczków.
2. Jeżeli chętnych do zabawy jest więcej, można stworzyć drużyny.
3. Podczas zabawy polegającej na przenoszeniu woreczka na głowie przez cały odcinek ze startu do mety, można dodać utrudnienia urozmaicające zabawę, np.: podczas biegu machaj rękami, biegnij tyłem, śpiewaj, obracaj się co 3 kroki, itp.
4. Możesz zorganizować wyścigi polegające na przenoszeniu wody w kubeczkach. Ten wygrywa, kto dotrze do mety z najpełniejszym kubkiem.
5. Wyścigi połączone ze zręcznością, mogą się też odbyć z wykorzystaniem łyżeczek i plastikowych jajek. Wygrywa ten, kto dotrze do mety jako pierwszy, pokonując cały wyznaczony odcinek z jajkiem na łyżce. Za każdym razem, gdy jajko spadnie, należy cofnąć się na linię startu i zacząć bieg od początku.
6. Worki mogą służyć na wiele różnych sposobów. Można urządzić z nich wyścig w podskokach do mety, wrzucać do nich różne przedmioty, mogą też posłużyć jako podium po rozstrzygnięciu wyników.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
 tel. (42) 630 17 28,
 (42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Zestaw do zręcznościowych aktywności przeznaczony dla 4 zawodników

DW 8882

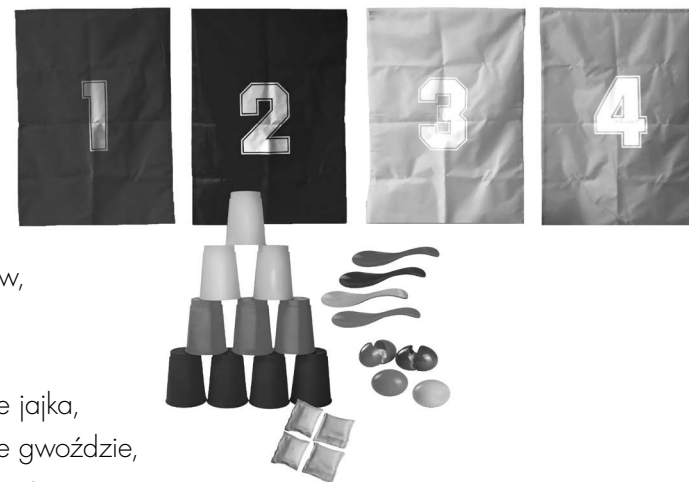
Wiek

- 3+

Specyfikacja

32 elem.:

- 4 worki,
- 9 kubeczków,
- 4 woreczki,
- 4 łyżeczki,
- 4 plastikowe jajka,
- 4 plastikowe gwoździe,
- 2 taśmy z napisem: start, meta



Teren zabaw

Miejsce startu i mety

Wiele zabaw będzie wymagało ustalenia linii startu i mety. Użyj 2 taśm z napisem „start” i „meta” do oznaczenia linii startowej i końcowej.

Strefa zabawy

Wiele zabaw będzie wymagało wygraniczenia strefy. Kubeczki zawarte w zestawie posłużą do wyznaczania terenu na którym będzie odbywała się zabawa. Jeżeli ten nie jest już ograniczony czy ustalony w spo-