



Koszyki sprawności. Gra zespołowa EU 0011



CE



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. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 6 lat – ryzyko utraty równowagi
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.



Liczba dzieci

- do 24

Wiek

- 6+

SI IN EU 0011 06/14

Akcesoria umożliwiają zabawy w pomieszczeniu oraz na zewnątrz a także zabawy z wodą.

W zestawie znajduje się:

- 6 kolorowych koszy o wym. 10,5 x 9 x 12 cm, wykonanych z tworzywa sztucznego
- 6 pasków z regulacją i plastikowym zapięciem, służących do umieszczenia koszy na biodrach
- 6 kolorowych opasek na oczy wykonanych z tkaniny poliestrowej
- 4 plastikowe pachołki
- 24 woreczki z grochem po 4 z każdego koloru o wym. 7 x 7 cm
- plecak z siatki

Ustalenie zabawy

- ustalenie granicy: wiele zabaw będzie wymagało strefy z ograniczeniem. Pachołki zawarte w zestawie posłużą do wyznaczania terenu wewnątrz, którego odbędzie się zabawa. Jeśli ten nie jest już ograniczony czy ustalony w sposób naturalny np. obszar trawnika, obszar patio, podwórko. Jako oznaczniki mogą posłużyć np. drzewa owocowe itp. Gry są tak pomyślane, 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.
- ustalenie linii startu i mety: wiele z zabaw będzie wymagało ustalenie linii startu i mety. Użyj plastikowych pachołków do oznaczenia wirtualnej linii startowej i końcowej przebiegającej pomiędzy dwoma pachołkami
- ustalenie biegu z przeszkodami: wiele zabaw daje możliwość podnoszenia poziomu trudności gry poprzez wybór przeszkód na trasie. Można użyć w tym celu drzewa, mebli ogrodowych, sznura, flagi, stożków lub czegokolwiek w waszym otoczeniu, by pełzać pod, skakać nad lub biegać wokół tak by dodać nowych wymiarów zabawie.

Gra

Kiedy wszyscy zawodnicy są gotowi, powiedz „start”. Wszyscy biegną do mety. Jest dwóch zwycięzców:

1. kto pierwszy dobiegnie do mety;
2. kto ukończy wyścig z największą ilością wody pozostałą w koszyku.

Warianty

1. utrudnij grę ustawiając na trasie przeszkody;
2. podczas przenoszenia wody od startu do mety zawodnik musi wykonywać ćwiczenia lub śpiewać itp.;
3. jeśli jest więcej niż 6 zawodników uczestnicy przenoszą wodę zespołowo, każdy po kolei.

Warianty

1. Utrudnij zadanie ustawiając po drodze przeszkodę
2. Jeśli jest więcej niż 6 zawodników można stworzyć zespoły
3. Podczas przejścia z woreczkiem od linii startowej do linii mety można zadać zawodnikom utrudnienia typu:
 - muszą machać rękoma
 - muszą śpiewać
 - iść tyłem
 - muszą wirować itp.

Przykład zabawy z wodą

Bieżąca woda

W tej grze będzie potrzebna strategia.

Cel gry

Być zawodnikiem, który dotrze do linii mety z największą ilością wody lub dobiec do mety jako pierwszy.

Ilość graczy

- 2 lub więcej

Elementy potrzebne do zabawy

- 1 koszyk na gracza (na pasku)
- 4 pachołki
- woda

Użyj pachołków do wyznaczenia obszaru wraz z linią startową i linią mety. Każdy zawodnik przypina koszyk z przodu lub z boku (według wyboru). Napełnij koszyk każdego zawodnika wodą.

**Upewnij się zawsze,
by przeszkody były bezpieczne i łatwo zrozumiałe dla dzieci!**

**Tory przeszkód muszą być dostosowane do wieku
i sprawności uczestników zabawy!**

**Zabawy zawsze muszą odbywać się
pod nadzorem osoby dorosłej!**

Trzy rodzaje zabaw

- zabawy w pomieszczeniu mogą się odbywać nawet w mniejszym pomieszczeniu, dając wspaniałą zabawę podczas zimnych lub deszczowych dni.
- zabawy na wolnym powietrzu wymagają większej przestrzeni. Mogą się odbywać na podwórku, w ogrodzie, w parku, na plaży lub innej szerokiej, otwartej przestrzeni. Mogą się również odbywać w na dużej wewnętrznej przestrzeni.
- zabawy wodne najlepiej, gdy odbywają się w kostiumach kąpielowych lub w ubraniach przeznaczonych do zabawy z wodą – uczestnicy na pewno się zamoczą! Będzie potrzebny dostęp do wody, aby napełnić wiadra. Upewnijcie się, że ta woda jest czysta tak by można było ją użyć do chlapania uczestników zabawy. Niektóre twarde powierzchnie mogą stać się śliskie, kiedy zostaną zmoczone, więc należy to sprawdzić! Jeśli taka powierzchnia pod wpływem wody staje się śliska należy bezwzględnie zmienić miejsce i rodzaj powierzchni do zabawy!

Przykład zabawy w pomieszczeniu

Wspaniała czwórka

Ilość graczy

- 3–6

Gra pamięciowa i przeprowadzająca wywiad. Pytaj się, słuchaj uważnie by zrozumieć, kto może mieć twój kolor. Zbierz wszystkie cztery woreczki z grochem w jednym kolorze i wygrywaj.

Elementy gry, których będziesz potrzebował

- 1 koszyk na 1 gracza
- 4 woreczki tego samego koloru na 1 gracza

Uczestnicy gry siedzą w formie koła. Każdy gracz dostaje jeden koszyk.

Pomieszaj woreczki z grochem i ułóż je pośrodku koła. Gracze zamykają oczy i wybierają cztery woreczki i chowają je w swoim koszu. Upewnijcie się by przeciwnicy nie mogli ich widzieć.

Każdy gracz sprawdza, jakie ma woreczki i decyduje, które tzn. w jakim kolorze będzie zbierał. Wybierz pierwszego zawodnika i następnie kolejka idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara licząc od tego zawodnika.

Pierwszy gracz pyta, innego uczestnika według swojego wyboru, o woreczek w kolorze, w którym zdecydował je zbierać. Np. jeśli Ania pyta się Eli czy ta ma czerwony woreczek. Jeśli Ela ma czerwony woreczek musi go dać Ani a ta w zamian daje Eli inny swój woreczek według własnego wyboru. Jeśli Ela nie ma czerwonego woreczka to nie dochodzi do wymiany i kolejka przechodzi na następnego gracza.

W ten sposób gra toczy się do momentu, kiedy jakiś uczestnik w swojej kolejce otrzymuje czwarty woreczek w tym samym kolorze. Pozostali gracze mogą kontynuować grę, by zobaczyć, kto będzie na 2, 3 i pozostałych miejscach. Ostatni dwaj gracze remisują.

Przykład gry na zewnątrz

Waga woreczków

Czy utrzymasz w równowadze książkę na twojej głowie? Kto ma najlepszą równowagę wygrywa!

Cel gry: Być pierwszym, który przebiegnie poprzez pole zabawy 4 lub więcej razy z woreczkiem grochu na głowie.

Ilość graczy:

- 2-6 lub więcej w zespołach

Elementy potrzebne do gry:

- 1 kosz na gracza
- 4 woreczki na gracza
- 4 pachołki

Użyj pachołków do wyznaczenia linii mety i linii startu. Ułóż w linii, na linii mety wszystkie kosze dla uczestników. Uczestnicy ustawiają się w rzędzie na linii startowej z 4 woreczkami w tym samym kolorze, co ich koszyki.

Jak grać?

Każdy zawodnik startuje z jednym woreczkiem ułożonym na głowie, dobiegając do mety zrzuca z głowy woreczek do koszyka. Jeśli po drodze woreczek spadnie gracz musi go podnieść i ponownie wyruszyć z linii startowej. Kiedy uczestnik dotrze do mety ze swoim woreczkiem na głowie zrzuca go do kosza. Jeśli nie trafi do wiaderka musi zebrać woreczek i powtórnie wystartować z tym samym woreczkiem. Jeśli natomiast trafi biegnie szybko na linię startową i z kolejnym woreczkiem powtarza tą samą akcję. I tak do momentu wrzucenia wszystkich swoich woreczków do koszyka. Kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa.