

● Gra w drużynach

Podzielcie się na drużyny. Pary działają najlepiej. Członkowie drużyny mogą stawać na tych samych kołach. Gdy chociaż jeden z graczy przewróci się lub dotknie maty łokciem, jego drużyna odpada. Wygrywa drużyna, która najdłużej utrzyma się na macie.

● Turniej Twister'a

Drużyny grają ze sobą w ligach. Zapisujcie wyniki: wygrane i przegrane, by wiedzieć, która z drużyn była najlepsza.

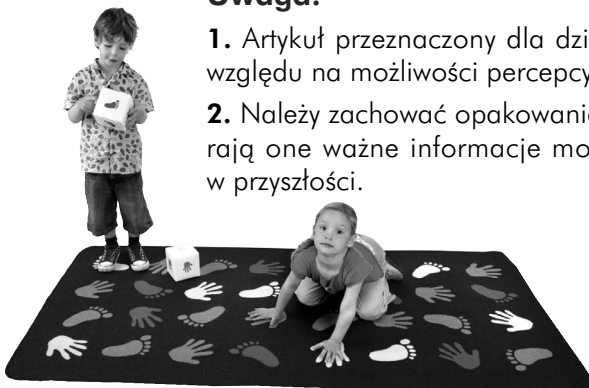
● Twister totalne wyzwanie

Urządźcie eliminacje w Twister'a. Drużyna, która wygrała poprzednią rundę, pozostaje na mecie i rozpoczyna następną rozgrywkę z kolejną drużyną, aż w eliminacjach wezmą udział wszystkie drużyny. Wygrywa ostatnia drużyna, która pozostała na mecie.

Uwaga!

1. Artykuł przeznaczony dla dzieci powyżej 3 lat ze względu na możliwości percepcyjne dziecka.

2. Należy zachować opakowanie i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.



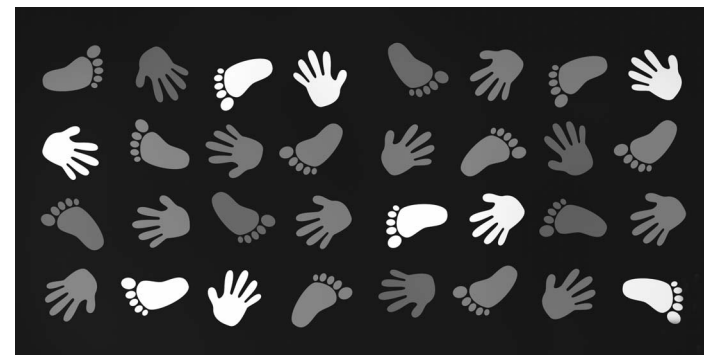
nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 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.



Dywan Twister HK 2116



Zawartość

- Dywan o rozmiarze 200 x 100 cm ze symbolami rąk i stóp
- 1 plansza z symbolami stóp do złożenia i zmontowania kostki o boku 11 cm,
- 1 plansza z symbolami rąk do złożenia i zmontowania kostki o boku 11 cm,

Przygotowanie do gry

- Przed rozpoczęciem pierwszej gry należy wystawić kostki do losowania.
- Rozłożyć dywan na podłodze.

Sugestie zajęć

Zabawy odkrywcze

Przejdźcie z jednego końca dywanu w drugi koniec trzymając się tylko jednego kryterium bez używania kostek, wydając dzieciom następujące polecenia:

- przejdź po dywanie bez następowania na wzór na nim umieszczony.

- przejść tylko po elementach w kolorze np. żółtym, czerwonym, niebieskim,
- przejść wyłącznie po znakach stóp, tylko po znakach rąk itd.
- przejść na przemian po znakach o odmiennych kolorach bez następowania dwa razy na ten sam kolor.

Zabawy dowolne

1. Gra w przemieszczanie się

Przejdź z jednego końca w drugi przestrzegając wskazówek wyrzucanych przez kostkę.

- przejść tylko po śladach stóp w kolorze żółtym, czerwonym, niebieskim (kostka stopy)
- przejść tylko po śladach rąk w kolorze żółtym, czerwonym, niebieskim (kostka ręce)
- przejść na czterech „łapach” rękoma tylko po rękach np. w kolorze żółtym, czerwonym, niebieskim (kostka ręce) i nogami po stopach w kolorze np. żółtym, czerwonym, niebieskim (kostka stopy).

2. Gra w pozycje

Kilkoro dzieci (3–4) zajmuje miejsca na dywanie zachowując według symbolu wskazanego przez kostkę, którą rzuca wyznaczone dziecko. Dzieci ustawiają swoje ręce i stopy na wzorze odpowiadającym symbolom podanym przez wyrzucaną kostkę. Dzieci ustawiają się na wskazanych motywach, jednak nigdy nie wychodząc poza dywan, np. „postaw lewą rękę na żółtej ręce, prawą nogę na niebieskiej stopie”.

a. Gra indywidualna

Dziecko wybiera swoją kostkę, a następnie wyrzuca ją, przed wejściem na dywan. Jego zadaniem jest przejście przez dywan przestrzegając np. następujących zasad.

- Jeżeli wyrzuciona kostka pokaże na czarną stopę lub rękę to znaczy – przejdź tylko po kolorze z tła dywanu (pomiędzy wzorami rąk i stóp) lub przeskocz na złączonych rękach/stopach.

Jeżeli kostka wypadnie na stronie z gwiazdką:

- Oddajemy swoją kolejkę sąsiadowi albo wybieramy kolor według naszego wyboru dla rąk lub stóp.
- Inwencja grających w ustalaniu zasad gry jest nieograniczona

b. Gra zbiorowa

● Początek gry

Sędzia wyrzuca kostkę, podaje kolor oraz wskazuje, którą nogę lub rękę należy podnieść – np. prawa noga na czerwone)

Wszyscy gracze muszą wykonać ten ruch jak najszybciej.

● Zasady gry

1. Na jednym kole można postawić tylko jedną nogę lub rękę! Koło zajmuje gracz, który stanął na nim pierwszy. Jeśli nie można ustalić, kto był pierwszy, decyduje o tym sędzia. Decyzja sędziego jest decyzją ostateczną.
2. Gracz po wykonaniu własnego ruchu nie może się już poruszać. Tylko sędzia może pozwolić na przesunięcie nogi lub ręki tak, aby inny gracz mógł przesunąć swoją.
3. Jeżeli wszystkie 6 kół w danym kolorze jest zajęte, należy wyrzucić kostkę jeszcze raz.
4. Jeśli sędzia wskazuje rękę czy nogę oraz kolor, na którym właśnie stoisz, musisz przenieść się na inne pole w tym samym kolorze, (jeśli wszystkie 6 są zajęte, rzućcie kostką powtórnie).
5. Jeżeli oprzesz się na macie łokciem albo kolanem, albo upadniesz na matę – odpadasz z gry!

Inne sposoby gry

● Na zmianę

Wykonujcie polecenia sędziego na zmianę. Pierwszy rzuca kostką gracz numer 1, drugi gracz numer 2. W ten sposób macie inne ruchy do wykonania i możliwe, że zaplączecie się na macie jeszcze bardziej.