

- Każdy gracz wykonuje po trzy rzuty. Zdobyte w tej rozgrywce punkty to wyniki odejmowania liczby znajdującej się na woreczku i liczby znajdującej się nad kieszonką, do której trafił zawodnik. Należy pamiętać, że odejmujemy tu liczbę większą do liczby mniejszej. Przykłady:
- Woreczek z „czwórką” trafia do kieszonki z numerem 7 – zawodnik zdobywa 3 punkty, bo $7-4=3$
- Woreczek z „ósemką” trafia do kieszonki z numerem 1 – zawodnik zdobywa 7 punktów, bo $8-1=7$.

5. Sokole Oko i jego Wódz

- Plansza ustawiona jest na stronie z kształtami.
- Spośród uczestników zabawy zostaje wybrany Wódz, który będzie decydował o kolejnych zadaniach dla pozostałych graczy oraz zapisywał zdobyte przez zawodników punkty.
- Każdy z zawodników dostaje trzy woreczki i kolejno wykonuje rzuty. O tym, które z kieszonek będą premiowane w tej rundzie, decyduje Wódz (np. Każdy, kto trafi do zielonej kieszonki dostaje punkt!). W jednej rundzie każdy zawodnik może zdobyć od 0 do 3 punktów.
- Gra toczy się do momentu, w którym jeden z zawodników zdobywa 20 punktów oraz tytuł sokolego Oka.

Wariant:

W podobny sposób można się bawić z planszą kształtów oraz z planszą uniwersalną, które dają wiele możliwości na tworzeniu własnych, pomysłowych gier.



nowa szkoła

ul. POW 25, 90-248 Łódź,

www.nowaszkoła.com

tel. (42) 630 17 28,

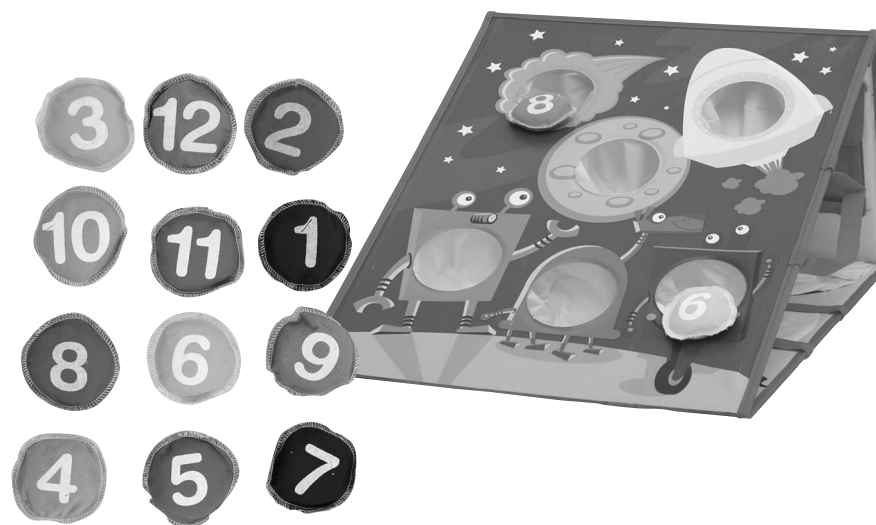
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera 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.



Kolor i kształt LR 1047



Pomysłowa, kolorowa gra dająca naprawdę wiele możliwości. Doskonali znajomość kształtów, kolorów, liczb. Ćwiczy umiejętność dodawania i odejmowania w pamięci oraz rozwija sprawność ruchową. Świetnie sprawdza się w pomieszczeniu zamkniętym, jak i na podwórku.

Zawartość:

- 12 woreczków z fasolą
- plansza „4 w 1” (cyfry, kolory, kształty, plansza uniwersalna)

Cel gry:

KOLORY I KSZTAŁY to przede wszystkim gra zręcznościowa. Niezależnie od wariantu gry, jej głównym celem jest oddanie trafnego rzutu do celu (kieszonki).

Przygotowanie do gry:

- Naciskając wypchnijcie wszystkie kieszonki. Planszę należy ustawić w odpowiedniej odległości i wyznaczyć linię startową.

Przebieg gry:

1. Wywołaj numer!

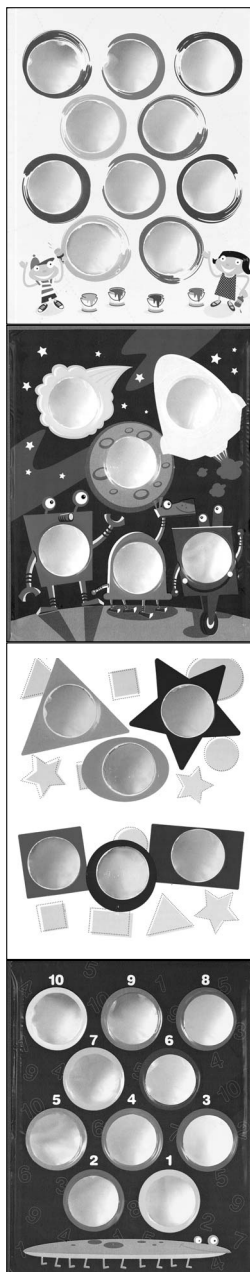
- Plansza ustawiona jest na stronie z cyframi.
- Każdy gracz dostaje trzy woreczki. Zawodnik rzuca nimi kolejno, starając się trafić do ponumerowanych kieszonek. Jeżeli woreczek trafi do kieszonki, gracz musi na głos wypowiedzieć cyfrę, która jest nad nią umieszczona. Za każdą poprawnie wywołaną cyfrę gracz otrzymuje punkt.
- Rozgrywkę wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 10 punktów.

Wariant:

- Plansza ustawiona jest na stronie z cyframi.
- Każdy gracz dostaje trzy woreczki. Zawodnik rzuca nimi kolejno, starając się trafić do ponumerowanych kieszonek. Liczby nad kieszonkami oznaczają ilość zdobytych punktów, więc należy je zsumować.
- Rozgrywkę wygrywa zawodnik, który w trzech rzutach zdobędzie największą liczbę punktów.

2. Dodaj i wygraj!

- Plansza ustawiona jest na stronie z cyframi.
- Spośród uczestników zabawy należy wybrać sędziego, który będzie czuwał nad ogólną punktacją rozgrywki i zapisywał wyniki poszczególnych rund.
- Gra podzielona jest na cztery rundy. W każdej z nich kolejni gracze wykonują po trzy rzuty:
 - runda pierwsza – rzuty woreczkami z numerami 1–3,
 - runda druga – rzuty woreczkami z numerami 4–6,



- runda trzecia – rzuty woreczkami z numerami 7–9,
- runda czwarta – rzuty woreczkami z numerami 10–12.
- Każde trafienie, to szansa na zdobycie punktów. Aby je zdobyć trzeba jednak poprawnie zsumować liczbę z woreczka z liczbą przypisaną kieszonce, do której wpadł woreczek (np. woreczek z „czwórką” trafia do kieszonki z numerem 5 – zawodnik zdobywa 9 punktów, bo $4+5=9$). Zawodnik, który nie poradzi sobie z matematycznym zadaniem, zdobywa 0 punktów.
- Daną rundę wygrywa osoba, która zdobędzie w niej najwięcej punktów.
- Gra kończy się w momencie, gdy któryś z zawodników zwycięży w trzech rundach.

3. Im mniej, tym lepiej!

- Plansza ustawiona jest na stronie z cyframi.
- Spośród uczestników zabawy należy wybrać sędziego, który będzie czuwał nad ogólną punktacją rozgrywki i zapisywał wyniki poszczególnych zawodników.
- Każdy uczestnik dostaje na początku rozgrywki 20 punktów oraz prawo do wykonania trzech rzutów do ponumerowanych kieszonek.
- Zawodnik wykonuje rzut. Jeśli rzut jest celny, gracz odejmuje od swoich 20 punktów liczbę znajdującą się nad kieszonką, do której trafił. Jeśli podana przez niego różnica jest poprawna, zawodnik może wykonać kolejny rzut. Jeśli jego obliczenie jest błędne, kolejka przechodzi na następną osobę. Wszystkie wyniki są zapisywane przez sędziego.
- Kieszonka, w której już znajduje się jakiś woreczek, traci swoją wartość i trafienie do niej nie umożliwia zdobycia punktów.
- Gra kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze oddadzą po trzy rzuty. Zwycięzcą rozgrywki jest zawodnik, który zdobył ilość punktów najbliższą liczbie „0”.

4. Odejmij i wygraj!

- Plansza ustawiona jest na stronie z cyframi.
- Spośród uczestników zabawy należy wybrać sędziego, który będzie czuwał nad ogólną punktacją rozgrywki i zapisywał wyniki poszczególnych zawodników.