

Turniej

Każda drużyna gra „mecz” z każdą drużyną. Zapisuj wyniki i zobacz, kto jest triumfátorem turnieju.

Kto lepszy

Zwycięska drużyna pozostaje na macie i podejmuje kolejnego „przeciwnika” do momentu kiedy zwycięża. Jeśli nie miejsce zajmuje nowy zwycięzca. Ostatnia pozostała na macie drużyna zwycięża.



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. Gra jest przeznaczona dla dzieci w wieku powyżej 6 lat.
2. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat – ryzyko utraty równowagi
3. Do użytku pod nadzorem osoby dorosłej
4. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
5. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Twister – do zabaw ruchowych IK 1065



- Ilość uczestników: od 2
- Wiek: od 6 lat

Zawartość

- 1 mata,
- 1 ruletka z podstawą i strzałką

Przygotowanie

1. Rozłóż matę na płaskiej powierzchni
2. Wszyscy uczestnicy zdejmują obuwie i odstawiają je na bok

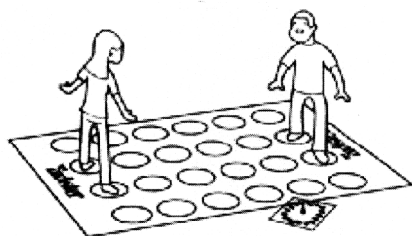
Sposób gry

■ więcej niż 2 graczy

Wybierz arbitra, który będzie zakręcał ruletkę i wywoływał na głos nazwę ruchu do wykonania.

■ 2 graczy

Na zmianę wywołujecie czynności do wykonania bez używania ruletki. Staraj się wymyślać jak najbardziej trudne i zabawne ruchy!

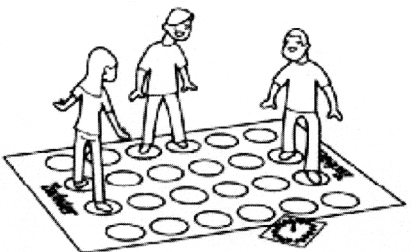


2 graczy

Pozycja startowa

■ Stań w pozycji pokazanej na ilustracjach.

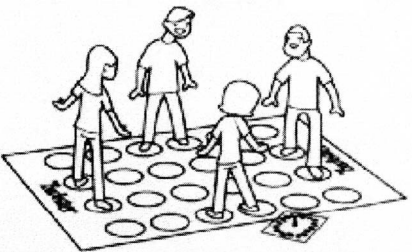
■ Więcej niż 4 uczestników: Dołącz dodatkowego zawodnika, do któregoś z zespołów.



3 graczy

Gra

Zakręć strzałką. Powiedz na głos kolor, który wypadł oraz którą ręką lub nogą należy wykonać ruch (np. lewa ręka, czerwony). Każdy z uczestników musi jak najszybciej dotknąć „wolny” czerwony kolor lewą ręką.



4 graczy

Zasady

1. Tylko jedna noga lub ręka mogą znajdować się w pojedynczym kółku. Jeśli dwóch graczy skierowało się do tego samego koła, arbiter ma najważniejsze słowo, i zdecyduje, które z dzieci było pierwsze.
2. Jeśli wykonałeś już jeden ruch nie możesz ruszać się ponownie, chyba, że arbiter udzieli takiego pozwolenia.
3. Jeśli wszystkie 6 kół jednego koloru są już zajęte zakręć ponownie kołowrotkiem.
4. Jeśli arbiter wywoła ruch ręki/nogi i koloru, który już wykonałeś, musisz wykonać ruch ręki/nogi do innego koła o tym samym kolorze (jeśli wszystkie 6 są już zajęte, zakręć ponownie).
5. Jeśli kolano albo łokieć dotknie maty bądź jeśli upadniesz na matę, wypadasz z gry!

Uczestnik, który najdłużej utrzyma się na macie wygrywa!

Warianty gry

■ gra spokojniejsza.

Arbiter przyporządkowuje obroty kołowrotkiem każdemu graczowi pojedynczo np. pierwszy obrót ruletką jest dla gracza numer 1, drugi obrót jest dla gracza numer 2 itd. W ten sposób wykonywane są różne obroty a gra może nawet stać się bardziej skomplikowana.

■ gra na czas

Wielu graczy? Podziel ich na zespoły (pary grają najlepiej). Członkowie zespołu mogą współdzielić jedno koło. Jeśli jeden zawodnik upadnie na matę lub dotknie ją kolaniem lub łokciem cała drużyna wypada z gry. Gra toczy się do momentu, kiedy jedna drużyna zostanie na macie. Ta drużyna zwycięża.