

Klasy Guziki 3 Kolor

Klasy podwójne i potrójne to wariant tradycyjnej gry w klasy, dla większej ilości osób, bądź drużyn, które rywalizują między sobą. Gra przebiega według tradycyjnych zasad gry w klasy, bądź wielu jej wariantów.

Dwie lub więcej osób stojących na przeciwko sobie rozpoczyna grę rzucając woreczkiem na pola 1, a następnie przeskakują kolejne pola klas omijając pola zajęte przez woreczek. Wracając muszą zatrzymać się przed zajęтым polem i zabrać woreczek a następnie przeskoczyć to pole. Po zeskoczeniu z planszy, uczestnicy rzucają woreczki na kolejne pola i tak dalej, aż dotrą do ostatniego pola. Kiedy gracz się pomyli: nie trafi woreczkiem we właściwe pole, stanie na linii, nadeptnie na pole zajęte woreczkiem, zapomni zatrzymać się i zabrać woreczek, traci swoją kolejkę i grę rozpoczyna następna osoba. Każdy uczestnik kontynuuje grę od miejsca w którym popełnił błąd. Wygrywa ten kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy.

Klasy to tradycyjna gra polegająca na skakaniu po ponumerowanych polach. Osoba która rozpoczyna grę musi rzucić woreczkiem na pierwsze pole, a następnie przeskoczyć kolejne pola klas omijając pole zajęte przez woreczek. Wracając musi zatrzymać się przed zajęтым polem i zabrać woreczek a następnie przeskoczyć to pole. Po zeskoczeniu z planszy, uczestnik rzuca woreczek na kolejne pole i tak dalej, aż dotrze do ostatniego pola. Kiedy gracz się pomyli: nie trafi woreczkiem we właściwe pole, stanie na linii, nadeptnie na pole zajęte woreczkiem, zapomni zatrzymać się i zabrać woreczek, traci swoją kolejkę i grę rozpoczyna następna osoba. Każdy uczestnik kontynuuje grę od miejsca w którym popełnił błąd. Wygrywa ten kto pierwszy zaliczy wszystkie klasy.

Akcesoria online:

<http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/muzyka> [1]

<http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/stoper> [2]

<http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/kostka> [3]

Akcesoria dodatkowe:

Woreczki sensoryczne

Warianty gry:

- Skoki na jednej nodze.
- Skoki na obu nogach ze złączonymi stopami.
- Skoki na obu nogach skrzyżowanych.
- Skoki przeplatane - raz lewą, a raz prawą nogą.
- Skoki tylko na pola parzyste lub nieparzyste.
- Rzuty woreczkiem i skoki po wylosowanych kostką polach.

Fosa

Wskazane przez prowadzącego, bądź wylosowane (kostką) pole/pola należy ominąć. Pola można oznaczyć woreczkami, bądź w trudniejszym wariantcie zapamiętać.

Klasy memo

Uczestnicy zabawy startują z pola nr 9. Wykonują kolejno skoki, na poszczególne pola według wcześniej ustalonych reguł. Przykładowo pole 1, skok na jednej nodze, pole 2, skok na dwóch złączonych nogach, pole 3, skok z rękami nad głową, pole 4, skok z klaśnięciem, pole 5, skok w przysiadzie, itp. Liczy się zdolność zapamiętywania, czas i precyzja.

Source URL: <http://9dots.pl/gry-podworkowe/klasy-guziki-3-kolor.html>

Links

- [1] <http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/muzyka>
- [2] <http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/stoper>
- [3] <http://9dots.pl/przerwa-na-zabwe/kostka>