

Stopki

Instrukcja

GRA KORYTARZOWA



1-6



4+



15+ min.

Autor:
Patryk Gryz

Ilustracje:
Patryk Gryz

Skład instrukcji:
Bartosz Chomik

Testy:
**Magdalena Sumera,
Magdalena Majcher**



SPIS TREŚCI



| | |
|--|---|
| WPROWADZENIE | 1 |
| ELEMENTY GRY | 2 |
| PRZYGOTOWANIE GRY | 2 |
| CEL ROZGRYWKI | 3 |
| PRZEBIEG ROZGRYWKI | 3 |
| ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI | 3 |
| DODATKOWE TRYBY GRY | 3 |
| ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY | 5 |
| JAK SKŁADAĆ GRĘ | 6 |





WPROWADZENIE



Witajcie w ekscytującym świecie wielkoformatowej gry ruchowej. Ta dynamiczna i angażująca zabawa jest idealnym sposobem na połączenie aktywności fizycznej z koordynacją ruchową i dobrą zabawą. Stworzona z myślą o dzieciach w różnym wieku, gra ta pozwala uczestnikom na przebycie specjalnie przygotowanego toru, na którym muszą odpowiednio dopasować swoje stopy i ręce do wyznaczonych miejsc.

„Stopki” to gra, która rozwija zdolności motoryczne, poprawia koordynację i zachęca do aktywności fizycznej. Na torze znajdują się różnorodne pola, na których uczestnicy muszą umieścić swoje stopy lub\i dłonie zgodnie z określonymi kolorami, kształtami lub innymi oznaczeniami. Każdy ruch wymaga precyzji, równowagi i sprawności, co czyni grę nie tylko wyzwaniem, ale również źródłem radości i śmiechu.

Gra jest świetnym narzędziem do integracji grupy, wspólnej zabawy i rozwijania umiejętności współpracy. Może być wykorzystana zarówno w szkołach, przedszkolach, jak i podczas imprez plenerowych czy rodzinnych spotkań. Zasady są proste, co pozwala na szybkie wprowadzenie nowych graczy i natychmiastowe rozpoczęcie zabawy.

Przygotujcie się na wyzwanie, które przyniesie mnóstwo ruchu, śmiechu i pozytywnej energii! Czas na „Stoki” – grę, która z pewnością stanie się ulubioną formą aktywności dla Was i Waszych przyjaciół!





ELEMENTY GRY



PLANSZA DO GRY



INSTRUKCJA



4 POMARAŃCZOWE
PACHOŁKI



8 ŚLEDZI
MONTAŻOWYCH



TAŚMA DO
ZAMOCOWANIA GRY

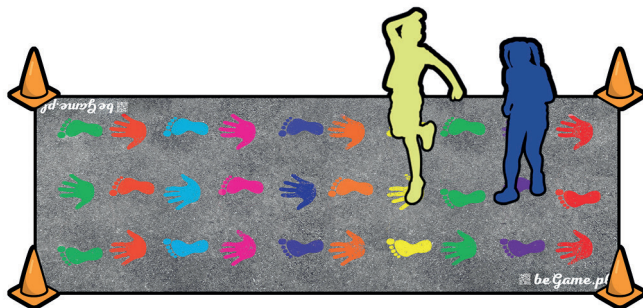


PRZYGOTOWANIE GRY



Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą. Układamy na rogach planszy (tak jak na rysunku poniżej) pomarańczowe pacholki ostrzegawcze.

Ściągamy buty, stajemy przed planszą gry i możemy zaczynać.



CEL GRY

Celem gry „Stopki” jest rozwijanie zdolności motorycznych, koordynacji ruchowej oraz równowagi poprzez skakanie po specjalnie wyznaczonych polach na torze.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna najmłodszy. Ewentualnie pierwszego gracza można wyłonić w inny sposób, po prostu wybierzcie kogoś i już.

Gracze ustawiają się na początku toru.

Kolejno skaczą po torze, starając się dotykać wyznaczonych pól zgodnie z rysunkami na planszy.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się po ustalonym czasie gry, np. po 10 minutach.

DODATKOWE TRYBY GRY

„Bez Kończyny”

W trybie „Bez Kończyny” uczestnicy muszą pokonać tor, unikając używania określonej kończyny. Ten tryb wprowadza dodatkowe wyzwanie, które pomaga rozwijać koordynację, równowagę i kreatywność.

Na przykład:

- **Bez Lewej Stopy:** Gracz nie może dotykać pola lewą stopą. Musi skakać na prawej nodze lub używać rąk i prawej stopy do przemieszczania się po torze.
- **Bez Prawej Stopy:** Gracz nie może dotykać pola prawą stopą. Musi skakać na lewej nodze lub używać rąk i lewej stopy.
- **Bez Lewej Ręki:** Gracz nie może dotykać pola lewą ręką. Musi używać prawej ręki i nóg do przemieszczania się.
- **Bez Prawej Ręki:** Gracz nie może dotykać pola prawą ręką. Musi używać lewej ręki i nóg do przemieszczania się.
- **Bez Obu Rąk:** Gracz nie może używać rąk. Musi przemieszczać się tylko za pomocą nóg.
- **Bez Obu Nóg:** Gracz nie może używać nóg. Musi przemieszczać się tylko za pomocą rąk (czołgając się lub podpierając).

„Sprint”

Tryb gry jest dynamicznym wyzwaniem, w którym uczestnicy rywalizują o jak najszybsze przejście przez tor, wykonując skoki zgodnie z określonymi zasadami.

Gracz, który uzyskał najkrótszy czas na przejście toru, zostaje uznany za zwycięzcę!

„Pokonaj Tor Tyłem”

Tryb gry „Pokonaj Tor Tyłem” to wyzwanie, które wymaga od uczestników skakania po torze, poruszając się tyłem.





ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik; boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub skarpetach. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.



Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmożenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

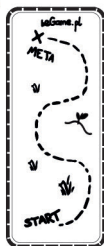




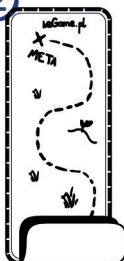
JAK SKŁADAĆ GRĘ



1



2



*Zwijąć do pełnego złożenia

4

