

 beGame.pl



Tarcza

Instrukcja

GRA KORYTARZOWA



1+



4+



∞ min.

Autor:
MAGDALENA SUMERA

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Ilustracje
i projekt graficzny:
BARTOSZ CHOMIK

Wprowadzenie

Witajcie w fascynującym świecie precyzyjnych wyzwań!

Gra „Tarcze Celownicze” to dynamiczna zabawa, która łączy w sobie elementy celności i zręczności z wyzwaniami umysłowymi. Stworzona z myślą o rozwijaniu umiejętności koncentracji, refleksu oraz szybkiego podejmowania decyzji, gra ta jest idealnym narzędziem zarówno dla młodszych, jak i starszych uczestników, którzy chcą sprawdzić swoją celność oraz zdolności do logicznego myślenia.

Gotowi na strzał w dziesiątkę?

POWODZENIA!

Elementy gry



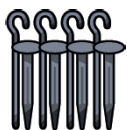
Plansza do gry



Instrukcja



3 woreczki sensoryczny



8 śledzi montażowych



Taśma do zamocowania gry

Przygotowanie gry

Na początku rozkładamy planszę i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą.

Oznaczamy miejsce **START**, z którego wykonywane będą rzuty taśmą, kredą lub w dowolny inny sposób.



Cel gry

Tarcza to gra polegająca na rzucaniu do celów i zdobyciu największej sumy punktów.

Przebieg rozgrywki

Grę rozpoczyna najmłodszy. Ewentualnie pierwszego gracza można wyłonić w inny sposób, po prostu wybierzcie kogoś i już. Zawodnicy kolejno rzucają trzema woreczkami. Zdobyte punkty przez każdego zawodnika sumuje się. Po zakończeniu rundy i podliczeniu punktów wyłania się zwycięzca.

Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się po ustalonym czasie gry, np. po 10 minutach lub 2 rundach rzutów wszystkich graczy.

GRATULUJEMY!

Dodatkowe tryby gry

RZUT DO CELU

Na początku rozgrywki ustalamy w co dokładnie mają trafić zawodnicy.

Kto nie trafi ten odpada.

W kolejnej rundzie określamy inny cel.

Kto nie trafi ten odpada.

Powyższe powtarzamy do momentu wytonienia zwycięzcy.

TRYB ZOŚKA

Uczestnicy gry ustawiają się na polu **START**, kładą woreczek na podbiciu stopy i podrzucają woreczkiem przemieszczając się w stronę tarczy i umieszczając woreczek w określonym miejscu.

TRYB CIEMNOŚĆ

Przed rzutem gracz ma zakładaną na oczy opaskę. Wykonuje rzut nie widząc tarczy.

Po ściągnięciu opaski, podlicza punkty i je zapamiętuje.

Po wykonaniu 3 rzutów przez każdego gracza, wygrywa ten, kto nazbierał najwięcej punktów.

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.

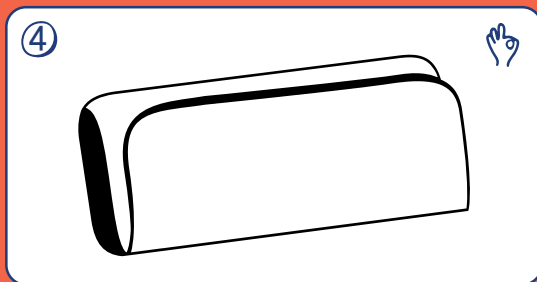
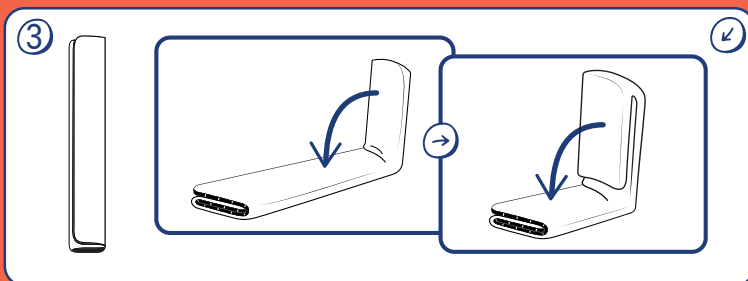
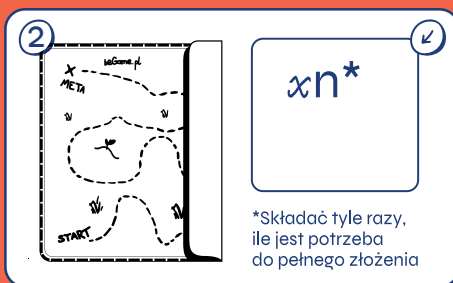
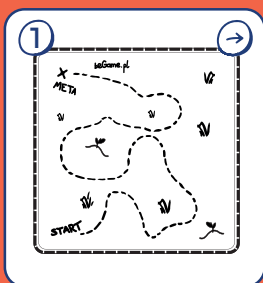


Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



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

Jak składać grę





Zobacz inne nasze gry z serii



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!

