



INSTRUKCJA

GRA KORYTARZOWA



1+



5+



∞ min.



Autor:
MAGDALENA MAJCHER

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Ilustracje
i projekt graficzny:
**PATRYK GRYZ,
BARTOSZ CHOMIK**

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Przygotowanie gry	3
Cel rozgrywki	4
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	5
Dodatkowe tryby gry	5
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	7
Jak składać grę	8



WPROWADZENIE

Witajcie w fascynującym świecie zabawy i aktywności na świeżym powietrzu!

Gra „Klasy Wielkoformatowe” to edukacyjna i ruchowa zabawa, która łączy w sobie elementy aktywności fizycznej oraz ćwiczeń koordynacyjnych. Stworzona z myślą o rozwijaniu sprawności ruchowej, równowagi i zręczności, gra ta jest idealnym narzędziem zarówno dla dzieci, jak i dorosłych, chcących połączyć naukę z ruchem w sposób dynamiczny i przyjemny.

Gotowi na skoczny i pełen radości wyścig?

POWODZENIA

ELEMENTY GRY



Plansza do gry



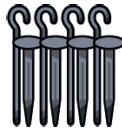
Instrukcja



4 woreczki sensoryczny



4 kolorowe pacholki



8 śledzi montażowych

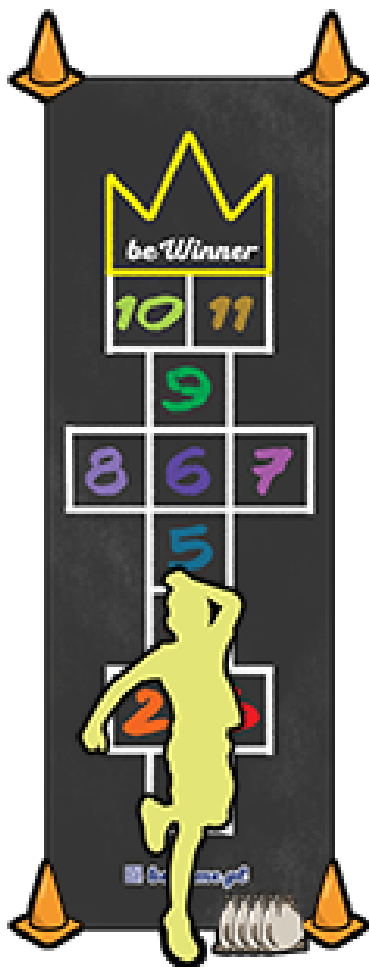


Taśma do zamocowania gry

PRZYGOTOWANIE GRY

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

Każdy gracz otrzymuje woreczek, ściąga buty, staje przed planszą i możemy zaczynać.



CEL GRY

Celem gry w „Klasy” jest rozwijanie i doskonalenie sprawności fizycznej oraz koordynacji ruchowej poprzez aktywną zabawę na dużej planszy. Gra angażuje uczestników w skakanie po kolejnych polach, co wspiera rozwój równowagi, zwinności i precyzji ruchów, dostosowanych do wieku graczy

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę zaczyna pierwszy gracz, stojąc przed planszą. Celem jest rzucenie woreczka na pole numer 1, starając się, aby woreczek wylądował w całości w obrębie tego pola.

Jeśli woreczek trafi na pole, gracz przystępuje do skakania. Jeśli woreczek wylądował poza polem lub na linii, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gracz skacze po polach na jednej nodze, omijając pole z woreczkiem.

Na podwójnych polach (np. 2-3) gracz skacze obiema nogami jednocześnie, stawiając każdą stopę na osobnym polu.

Po dotarciu do końca planszy (pole beWinner), gracz odwraca się i skacze z powrotem w ten sam sposób. Po powrocie na pole przed woreczkiem, gracz musi podnieść woreczek, balansując na jednej nodze, i następnie ukończyć skok na pole przed planszą.

KOLEJNE ETAPY:

Po udanym ukończeniu pierwszego etapu, gracz rzuca woreczek na pole numer 2 i powtarza proces. Jeśli gracz popełni błąd (np. wylądował poza polem, dotknie linii lub upadnie), jego kolejka kończy się, a woreczek zostaje na tym samym polu do następnej tury.

Gra toczy się dalej w ten sposób, a każdy gracz stara się przejść przez wszystkie pola z numerami od 1 do 11.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się, gdy jeden z graczy pomyślnie przejdzie wszystkie pola od 1 do 11, w każdej turze rzucając woreczek na odpowiednie pole i wykonując skoki zgodnie z zasadami.

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy ukończy całą sekwencję bezbłędnie.

DODATKOWE TRYBY GRY

CZASOWY WYŚCIG:

W tym trybie kluczowa jest szybkość. Gracze muszą pokonać planszę w jak najkrótszym czasie.

Każdy gracz ma określony czas (np. 30 sekund) na ukończenie skoków po planszy. Jeśli gracz nie zdąży w wyznaczonym czasie, jego kolejka kończy się, a kamyk zostaje na ostatnim polu, na którym zakończył grę. Zwycięża ten, kto ukończy całą planszę najszybciej.

KOLORY:

Cyfry na planszy są podzielone według kolorów, a każdy kolor reprezentuje inne wyzwanie lub zadanie.

Gracz, który wylądaje np. „żółtym polu”, musi wykonać dodatkowe zadanie, takie jak np.: skakanie na jednej nodze przez określoną ilość razy zrobienie 10 przysiadów przeskakiwanie pola z zamkniętymi oczami obrócenie się dookoła przed kontynuowaniem gry.

Jeśli zadanie nie zostanie wykonane poprawnie, gracz traci kolejkę.

DRÓŻYNOWY:

Gracze łączą się w pary lub małe drużyny i wspólnie próbują ukończyć planszę.

Członkowie drużyny wykonują kolejne skoki na przemian. Jeśli jeden z graczy popełni błąd, cała drużyna wraca na początek lub na pole, na którym rozpoczęli swój ruch. W tym trybie kluczowe jest zgranie i współpraca, aby cała drużyna mogła przejść przez planszę bezbłędnie.

LOSOWE POLA:

W tym trybie pola, na których lądują woreczki, są wybierane losowo. Zamiast rzucać woreczek na kolejne numery, gracz losuje kartę lub rzuca kostką, która wskazuje, na jakie pole powinien trafić kamyk. To dodaje element zaskoczenia i wymaga od graczy większej elastyczności w planowaniu swoich ruchów.

ODWROTNE KLASY:

Gracze rozpoczynają grę od końca planszy i muszą wracać do punktu startowego.

Zamiast zaczynać od pola numer 1, gra rozpoczyna się od najwyższego numeru. Gracze muszą skakać w odwrotnej kolejności, co może być trudniejsze i bardziej wymagające pod względem precyzji.

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 zużywania.



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.



Zobacz inne nasze gry z serii



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!