

Szczur Stefan

Instrukcja

GRA WIELKOFORMATOWA



1-10



4+



15 min.

Autor:

**MAGDALENA
SUMERA**

Ilustracje i projekt graficzny:

**BARTOSZ
CHOMIK**

Skład instrukcji:

**BARTOSZ
CHOMIK**

Testy:

**MAGDALENA
MAJCHER,
MARTYNA
SUMERA**



Spis Treści

Wprowadzenie	1
Elementy gry	2
Rola beGamera	2
Przygotowanie gry	3
Cel rozgrywki	3
Przebieg rozgrywki	4
Zakończenie rozgrywki	4
Dodatkowe tryby gry	4
Zalecenia dotyczące użytkowania gry	5
Jak składać grę	6

Wprowadzenie

„Szczura Stefan” – to zabawa pełna emocji, adrenaliny i masy śmiechu!

Ta gra to prawdziwa mieszanka radości i napięcia, która sprawi, że Wasza serca naprawdę będą bić szybciej.

Gotowi na wyzwanie? Złapcie oddech i przygotujcie się do zabawy, która łączy zwinność z ogromną dawką śmiechu!

Duża plansza, Szczur Stefan i lina na której się kręci i podgryza kostki :D

Koło tej gry nikt nie przejdzie obojętnie!



Elementy gry



Plansza do gry



Instrukcja



Szczur na linie



4 pomarańczowe
pachołki



8 śledzi
montażowych



Taśma do
zamocowania gry



Torba do transportu
gry

Rola beGamera

BeGamer to bardzo odpowiedzialna rola. Jego zadaniem jest kręcenie Szczurem Stefanem i dbanie o bezpieczeństwo graczy. Dbą on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy.

BeGamer może być również rotacyjny.

Przygotowanie gry

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

beGamer staje na środku planszy trzymając Szczura Stefana, a dzieci ustawiają się wokół niego.



Cel gry

Uniknięcie dotknięcia przez „Szczura Stefana”



Przebieg rozgrywki

beGamer wprowadza w ruch kołowy „Szczura Stefana”, tak że porusza się on pod stopami zawodników, na wysokości około 20 centymetrów. Szczur Stefan, nie jest mutantem i nie może wyżej podskoczyć.

Zadaniem zawodników jest podskakiwanie do góry i unikanie dotknięcia przez „Stefana”. Dotknięty zawodnik odpada z zabawy i opuszcza planszę.

Zakończenie rozgrywki

Ostatnia najwytrwalsza osoba wygrywa i zostaje osobą kręcącą Szczurem Stefanem.

Dodatkowe tryby gry

AKTYWNY



Zawodnicy nie odpadają, a przemieszczają się o 4 kroki w tył, żeby wykonać 6 przysiadów. Po wykonaniu ćwiczenia wracają do gry

DRUŻYNOWY



Dzieciaki dzielą się na 2 równoliczne drużyny, które na starcie otrzymują 10 punktów. Jeżeli Szczur Stefan złapie, któregoś zawodnika jego drużyna otrzymuje punkt ujemny. Przegrywa zespół, który jako pierwszy straci wszystkie punkty.

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

