

INSTRUKCJE DLA GRY

POTRÓJNA GRA W KLASY #03



Połączenie trzech torów klasycznej gry w klasy pozwoli na wprowadzenie dodatkowej rywalizacji pomiędzy uczestnikami zabawy.

Tradycyjna zabawa w klasy

Przygotuj: kamyczki lub kapsle oraz kredę.

Przed każdą grą w klasy wyznacz linie w takiej samej odległości od cyfry 1, sprzed której każdy z zawodników będzie rzucał na poszczególne pola od 1 do 9.

Po rzucie na cyfrę 1 aby zaliczyć prawidłowo „pierwszą klasę” zawodnik powinien skakać po kolei na pola planszy w następujący sposób:

rozpocznij od pierwszej klasy, na którą musisz wskoczyć na jednej nodze, następnie wskocz obunóż w rozkroku na pola oznaczone cyframi 2 i 3, po czym na 4 wskocz znowu na jednej nodze itd. Na cyfrach 8 i 9 dokonaj obrotu i wracając się (skacząc analogicznie), zabierz kamyczek z pola numer 1.

Aby pierwsza klasa została zaliczona prawidłowo, nie możesz nigdzie podeprzeć się rękoma jak również nie możesz stopą wyjść poza krawędź pola gry. Jeżeli wykonałeś wszystko prawidłowo, stań przed linią i rzuć kamyczek na pole numer dwa aby zaliczyć „drugą klasę” tak samo jak uczyniłeś to wcześniej. Jeżeli nie trafisz kamyczkiem w odpowiednią „klasę” zabierasz kamyczek i wracasz na linię po czym rzucaś ponownie, aż do skutku.

Celem gry jest jak najszybsze zaliczenie wszystkich „dziewięciu klas”.

W przypadku większej ilości uczestników podziel zawodników na 3 równe grupy, które będą ze sobą rywalizować o zwycięstwo.

Mnożenie

Przygotuj: kapsle lub kamyczki, kredę.

Narysuj kredą linię przed klasami, aby zaznaczyć miejsce skąd rzuca się kamyczek. Podziel uczestników zabawy na grupy.

Rzuć kamyczek. Wskazana grupa musi wypowiedzieć tabliczkę mnożenia dla wyrzuconej cyfry np. gdy wyrzucono cyfrę 3 to drużyna liczy w następujący sposób: $3 \times 1 = 3$, $3 \times 2 = 6$, $3 \times 3 = 9$, $3 \times 4 = 12$ itd.). Po wypowiedzeniu bezbłędnie wszystkich działań dla wyrzuconej liczby, drużyna zdobywa punkt. Drużyny zmieniają się po każdej wypowiedzianej tabliczce.

Literki

Wymyśl słowo. Zadaniem uczestnika jest wyskakanie ilości literek i głośne przeliterowanie wyrazu. Zmieniaj dzieci kolejno po każdym słowie.

Dodawanie

Przygotuj: kamyczki lub kapsle

Podziel dzieci na dwie grupy.

Grupa pierwsza wymyśla liczbę od 1-99 (za wyjątkiem pełnych dziesiątek czyli. 10 i 20 itd.).

Jeżeli została wybrana liczba np. nr 15,

to drużyna przeciwna musi trafić kamykiem w cyfrę 1 i cyfrę 5.

Jeśli chcesz poproś, aby dzieci dodawały lub odejmowały wyrzucone cyfry, przyznając za prawidłową odpowiedź dodatkowe punkty.