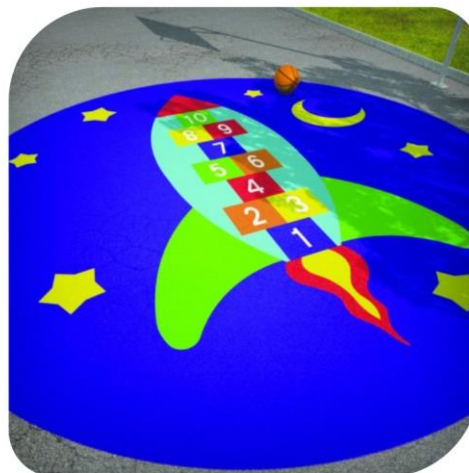


INSTRUKCJE DLA GRY

RAKIETA

#06



Najpopularniejsza malowana gra podwórkowa w nowej szacie graficznej pozwalająca połączyć naukę z naprawdę świetną zabawą ruchową.

Tradycyjna zabawa w klasy

Rzuć kamyk, rozpoczynając od cyfry 1. Skacz na jedną lub dwie nogi aż do numeru 10, potem odwróć się i skacz z powrotem. Po drodze zabierz kamyk.

Nie dotykaj linii i nie zatrzymuj się poza momentem podniesienia kamienia.

Mnożenie

Narysuj kredą linię przed klasami, aby zaznaczyć miejsce skąd rzuca się woreczek z grochem.

Podziel uczestników zabawy na 2 grupy.

Rzuć worek fasolek. Każda grupa musi wypowiedzieć prawidłowo tabliczkę mnożenia dla wyrzuconej cyfry (np. 3x1, 3x2, 3x3, 3x4 itd.).

Zmieniaj się kolejno po każdej wypowiedzianej tabliczce.

Sylaby

Wymyśl słowo, zadaniem uczestnika jest wyskakanie liczby sylab każdego ze słów (lub literek). Zmieniaj dzieci kolejno po każdym słowie.

Dodawanie

Grupa pierwsza wymyśla numer od 1-99 (za wyjątkiem liczb 20, 30, 40 itd.). Jeżeli został wybrany np. nr 15 trzeba trafić kamykiem w numer 1 i numer 5.

Podnoszenie kamyka lub woreczka z grochem należy wykonać zgodnie z zasadami tradycyjnej gry w klasy.

Jeśli chcesz poprosić, by dzieci sumowały wytypowane liczby.