

GRA W KLASY

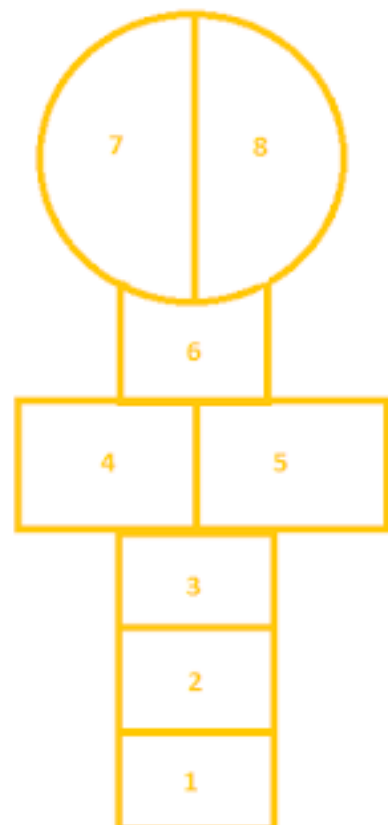
Na ziemi rysujemy diagram (diagramów i możliwości jest całe mnóstwo, właściwie ogranicza nas tylko wyobraźnia), numerujemy go od 1 do 9, można wykroczyć poza 9 jeżeli Wasze dzieci znają dalsze cyfry i liczba pól w diagramie na to pozwala. Każde pole to jedna klasa. Skaczemy po kolei od 1 do 9, lub możemy wrywkowo. Przed przystąpieniem do skakania, musimy na klasę coś rzucić, najlepiej kamyk lub monetę. To, co rzucimy nie może dotknąć linii klasy lub wypaść poza. Jeżeli niestety tak się stanie, jest to "skucha" i rzucającemu przepada kolejka. Wygrywa osoba, która jako pierwsza przeskoczy wszystkie klasy.

Dawniej grało się również w taki sposób, że umieszczało się kamyk na początkowym polu, a następnie skacząc z klasy do klasy, kopało się go na następne pola gry. Jeżeli zdarzyło by się tak, że kamyk zatrzymałby się na linii lub skaczący na niego nadeptnie, to traci kolejkę. Skakało się też z nogami na krzyż, z zawiązanymi oczami i tyłem. Ale to zbyt trudne zadanie dla małych dzieci.

Poniżej przedstawiamy Wam znane nam układy do gry w klasy i ich zasady. Dziś będzie Chłopek, Pizza, Magiczna kula. W poniedziałek ciąg dalszy:)

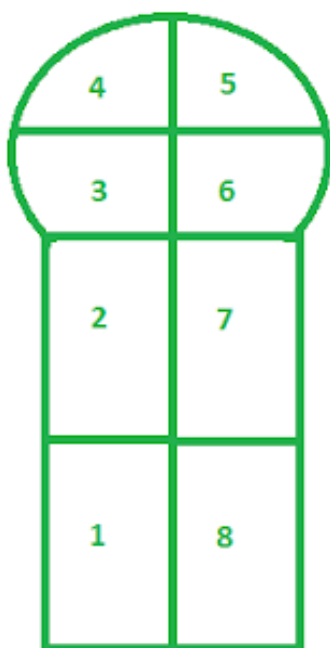
Chłopek

Grający wrzuca kamyk na pole z cyfrą 1, jeżeli mu się uda - kamyk nie dotnie linii, ani nie wypadnie, skacze dalej. Na pola 4 i 5 oraz 7 i 8 należy wskoczyć obunóż. Kiedy grającemu uda się przeskoczyć wszystkie klasy, odwraca się o 180 stopni i skacze od końca.



Pizza

Zaczynamy od pola z numerem 1. Grający przeskakują w pierwszą stronę na lewej nodze, w drugą stronę na prawej.



Magiczna kula

W tym wariantcie uczestnicy skaczą na każdą klasę obunóż.

Kochane Świetliczaki!!! Pozdrawiamy Was serdecznie i życzymy miłej zabawy!!!!

Pani Ewa i Pani Agata:):):)