

INSTRUKCJE DLA GRY

DART #01



To wszechstronna gra, która pomoże dzieciom zrozumieć dodawanie, odejmowanie a nawet mnożenie. Element rywalizacji na świeżym powietrzu sprawi, że każdy potraktuje to jako świetną zabawę.

Wokół Zegara.

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki)

Graj w grupach lub jeden na jednego. Rzucaj worek po kolei na wszystkie pola rozpoczynając od 1, a kończąc na 20.

Gracz / przedstawiciel grupy rzuca worek, jeśli trafi na prawidłową cyfrę, może rzucać dalej, aż do liczby 20. Jeśli nie trafi w kolejne pole, traci kolejkę i grę rozpoczyna następny gracz itd.

Wygrywa ten kto dojdzie do numeru 20 jako pierwszy.

Rzutki – 201 lub 301.

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki) oraz kredę.

W zależności od wieku uczestników narysuj kredą linię, sprzed której uczestnicy będą rzucali do tarczy.

Podziel uczestników gry na co najmniej dwie drużyny.

Każda drużyna dostaje 3 woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki). Rzuć worek (kapsel lub kamyk) i traf w możliwie jak największą liczbę. Suma trzech rzutów zostanie odjęta od wartości 201 lub 301 (w razie potrzeby użyj kalkulatora). Wygrywa drużyna, która zejdzie do wartości 0 jako pierwsza. Uwaga, aby zakończyć grę, należy wyrzucić dokładną ilość pozostałych punktów. Gdy do końca pozostało 6 punktów, musimy trafić równowartość 6 punktów, nie więcej.

Czarny i Biały.

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki)

Podziel uczestników na dwie drużyny.

Rzuć 3 woreczki z grochem. Dodaj liczby i oblicz sumę punktów z pól, na które spadały woreczki.

Dla utrudnienia grupa pierwsza może uzyskać punkty tylko poprzez rzuty na pola czarne, natomiast grupa druga tylko wtedy gdy woreczek spadnie na pola białe.

Rzut na pole koloru drużyny przeciwnej nie liczy się.

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dojdzie do 250 punktów.

Zdobądź odpowiednią sumę.

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Podziel uczestników na co najmniej dwie drużyny.

Każda drużyna ma 3 woreczki z grochem (kapsle/kamyczki). Rywale zadają sobie nawzajem zadania. np. zdobądź sumę 36 punktów. Pamiętaj o tym, że nie można wyrzucić w trzech rzutach sumy większej niż 60 punktów. Za każde poprawnie wykonane zadanie grupa zyskuje 1 punkt. Jeśli drużynie uda się wykonać zadanie w wewnętrznym kole tarczy zdobywa 2 punkty (wszystkie trzy woreczki muszą znajdować się w wewnętrznym, mniejszym kole).

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.

Podaj numer!

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

„Podaj numer” to szybka i prosta gra nauki cyfr i liczb. Uczestnicy rzucają woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki) i muszą podać prawidłową nazwę liczby, na której wylądował woreczek.

Działania matematyczne.

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki) pachołki (plastikowe butelki)
Stwórz dwie drużyny. Grę rozpoczyna grupa, która rzuci najbliższej środka („w dziesiątkę”).

Postaw pachołek na numerze np. 14.

Rozpoczynająca drużyna rzuca jeden worek,
a przeciwna drużyna musi pomnożyć 14 np. z wyrzuconą 11.

Każda poprawna odpowiedź daje punkt,
wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 10 punktów.
Możesz zastąpić mnożenie dodawaniem lub odejmowaniem liczb.

Zadaj pytanie

Przygotuj: zestaw 40 pytań z różnych dziedzin, o różnym stopniu trudności, woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Gracz wyrzuca dwa worki fasolek. Suma pól, na których wylądowały worki zdecyduje o numerze pytania, na które będzie musiał odpowiedzieć uczestnik. Każdemu pytaniu przyporządkuj odpowiednią liczbę punktów, w zależności od jego stopnia trudności. Gracz, który prawidłowo odpowie na pytanie zdobywa punkty przypisane do pytania.

Wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

Możesz wykorzystać tę grę jako atrakcyjną formę do powtórki przerabianego aktualnie materiału, a zdobyte punkty zamienić na oceny.

Curling

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle, kamyczki)

Gracze po kolei naprzemiennie rzucają 1, 2 lub 3 worki jak najbliżej środka okręgu.

Wygrywa ten, kto umieści swoje worki jak najbliżej środka.

Golf Dart

Przygotuj: woreczki z grochem (kapsle lub kamyczki).

Golf jest grą, w którą może grać w tym samym czasie nieograniczona ilość osób.

Celem gry, tak jak i w prawdziwym golfie, jest zaliczenie wszystkich wyznaczonych dołków w jak najmniejszej ilości prób. W naszym przypadku chodzi o zaliczenie po kolei wszystkich cyfr i liczb od 1 do 20 znajdujących się na tracy, w jak najmniejszej ilości rzutów. Punkty zdobyte w czasie gry i zapisywane na kartce, oznaczają ilość uderzeń kijem golfowym, które pozwoliły wbić piłeczkę do dołka.

Wygrywa ta osoba, której suma punktów będzie najniższa.