

NAŚLADUJ MNIE

Instrukcja: Uczestnicy stają na stopach naprzeciw siebie. Na przemian naśladują swoje ruchy stawiając nogi, bądź kładąc ręce na kolorowych polach. Naśladowanie może dotyczyć także mimiki, albo wykonania sekwencji ruchów. Do zabawy można dodać muzykę, wtedy gra nabierze dynamiki.

3

Naśladuj mnie

1 : 25

KLASY

Przybory: Woreczek z grochem, kamyk lub patyk.

Instrukcja: Celem gry jest zaliczenie wszystkich pól "klas" według następujących zasad: Gracz rozpoczynający grę rzuca kamyk na pierwsze pole. Gdy trafi, może rozpocząć skoki. Trzeba skoczyć kolejno na każde pole (omijając jedynie to pole na którym leży kamyk), w przypadku dwóch pól w rzędzie skok wykonuje się obydwoema nogami jednocześnie na oba pola. Po dotarciu do "grzybka" należy zrobić skok z obrotem 180 stopni i wrócić. Przed pierwszym polem gracz zatrzymuje się, zabiera kamyk, i skacze dalej omijając pole na którym był kamyk. Następnie obraca się i rzuca kamykiem na kolejne pole.

1

Klasy

1 : 25

2

Chińczyk

1 : 50

CHIŃCZYK

Przybory: Duża kostka do gry np. piankowa lub pluszowa. Ewentualnie piankowe bądź pluszowe pionki.

Instrukcja: Na początek gracze dzielą się na drużyny. W każdej drużynie powinno być tyle samo osób. Następnie uczestnicy stają na wybranych przez siebie kolorach w bazie. Gracze, w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po trzy razy(rzucać może wybrana do tego osoba bądź kapitan drużyny), aż do momentu, kiedy któryś z graczy wyrzuci kostką liczbę 6 – wtedy ustawia jeden ze swoich czterech "pionków" na polu startowym (kropka w kolorze gracza) i rzuca jeszcze raz, by wyrzuci kostką. Gracze przesuwają się o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką. Jeżeli któryś z graczy wyrzuci 6, ma prawo do jeszcze jednego rzutu (pozostali czekają kolejkę). Kiedy przykładowo ktoś wyrzuci 6, a potem 5, rusza się o 11 pól (6 + 5 = 11). Kiedy wyrzuci 6, a potem jeszcze raz 6, rzuca jeszcze raz itd. Gracz, po wyrzuceniu 6, może także wyprowadzić ze „schowka” kolejny "pionek". Pionki mogą nad sobą przeskakiwać. Jeśli podczas gry jeden gracz stanie na polu zajmowanym przez drugiego, "pionek" stojący tutaj poprzednio zostaje zбитy i wraca do swojego „schowka”. Kiedy gracz obejdzie "pionkiem" całą planszę dookoła, wchodzi do „domku” – czyli czterech pól oznaczonych własnym kolorem. Do „domku” jednej drużyny nie mogą wjechać swoimi pionkami inni gracze. Kiedy gracz wjechał do „domku”, a na planszy nie ma żadnych innych członków drużyny, należy wylosować 6, aby móc wprowadzić kolejny "pionek" ze „schowka” na planszę. W takiej sytuacji zamiast jednego rzutu kostką – są trzy próby. To samo drużyna wykonuje, kiedy jej wszystkie pionki zostały zбитe i nie ma żadnej możliwości ruchu. Wygrywa ta drużyna, która jako pierwsza wprowadzi wszystkie swoje "pionki" do „domku”. Do gry można również wykorzystać pluszowe bądź piankowe pionki.

TWISTER

Instrukcja: Zadaniem uczestników jest umieszczanie dłoni lub stopy na wskazanym przez sędziego polu. Na jednym kole można postawić tylko jedną nogę lub rękę! Kóło zajmuje gracz, który stanął na nie pierwszy. Jeśli nie można ustalić, kto był pierwszy, decyduje o tym sędzia. Decyzja sędziego jest ostateczna i nieodwołalna. Po wykonaniu swojego ruchu nie można już się poruszać. Jeśli sędzia podaje rękę/nogę i kolor, na którym właśnie stoisz, musisz przenieść się na inne pole w tym samym kolorze (jeśli wszystkie są zajęte, sędzia wskazuje nową kombinację). Jeśli podeprzesz się łokciem lub kolaniem albo upadniesz – odpadasz z gry.

4

Twister

1 : 25

UWAGA!

W projekcie podano przykładowe gry korytarzowe. Należy zamówić gry od wybranego producenta zgodnie z decyzją inwestora.

Stan projektowany

Gry korytarzowe

Skala Jak zaznaczono

WĄŻ

Instrukcja: Jeden uczestnik staje na głowie węża (pole z nr 1) i jest tak zwanym „Wężowym Berkiem”. Jego celem jest złapać osobę przeskakującą przez węża, jednak Berek może poruszać się tylko i wyłącznie po kolorowych polach węża. Dzieci ustawiają się po obu stronach węża na całej jego długości a ich zadaniem jest przeskoczyć na drugą stronę nie pozwalając Berkowi się złapać. Gdy Berek kogoś złapie zamienia się z nim miejscem, a osoba złapana jest teraz nowym „Wężowym Berkiem”.

5

Waż

1 : 50

BIURO PROJEKTOWE I NADZÓR BUDOWLANY Rychnowy 1b, 77-300 Cztuchów tel. kom.: 663 922 034; fax: 597268037 e-mail: biuro@marcinbartos.pl; marcinbartos4@wp.pl; www.marcinbartos.pl		Data: 01.03.2019r.	
ARCHITEKTURA, KONSTRUKCJA		Skala: Jak zaznaczono	Rys. nr: W12
Tema:	Gry korytarzowe		
Nazwa inwestycji:	Rozbudowa budynku Szkoły Podstawowej		
Adres:	dz. o nr ewid. 66/5, 66/6, 66/7 i 66/8, ul. Wesota 2, 26-652 Cerekiew, obręb ewid. Cerekiew Kolonia 0025, jednostka ewid. Zakrzew 142513_2, powiat radomski, województwo mazowieckie		
Projektant	Architektura	mgr inż. arch. Tomasz Wolanin Upr. 64/07/D0IA Do proj. w spec. architektonicznej	
Projektant spr.	Architektura	mgr inż. arch. Kamila Steinke-Libera Upr. 231/P00KK/iv/2017 Do proj. w spec. architektonicznej	
Projektant	Konstrukcja	mgr inż. Marcin Bartoś Upr.: POM/0112/P00K/13 do proj. bez ograniczeń w spec. konstrukcyjnej	
Projektant spr.	Konstrukcja	mgr inż. Maciej Burglin Upr.: POM/0131/P00K/09 do proj. bez ograniczeń w spec. konstrukcyjnej	