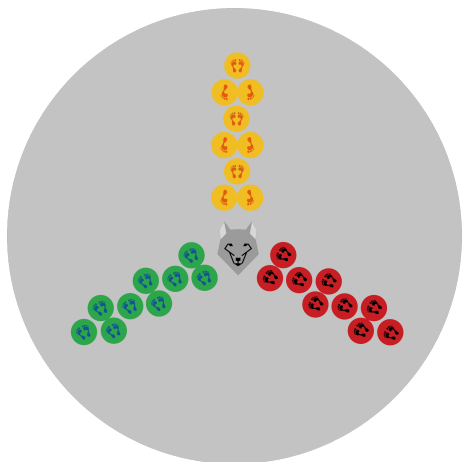


# Klasy potrójne - ślady 01

Gry podwórkowe / instrukcja gry



## Cel gry

Przemieszczać się po kolorowych śladach w odpowiedniej kolejności i tempie, starając się "zaskoczyć wilka" lub uciec przed nim, w zależności od wariantu.

## Zasady ogólne

- Gracze poruszają się po śladach wzdłuż jednej z trzech ścieżek (żółtej, zielonej lub czerwonej).
- Ślady różnią się kolorami i mogą reprezentować różny poziom trudności lub inne typy ruchu.
- Gra może odbywać się indywidualnie, parami lub w zespołach.
- Centralnym punktem jest wilk – symbol zagrożenia lub celu.

## Kolory śladów – propozycje oznaczeń:

- **Zielone** – łatwy poziom, zwykły marsz lub skoki.
- **Żółte** – średni poziom, szybki marsz, podskoki, przysiady.
- **Czerwone** – trudny poziom, czołganie się, skoki na jednej nodze, pajacyki.



# Warianty gry

## 1. Wyścig do Wilka

**Cel: Kto pierwszy dotrze do środka planszy.**

- Każdy gracz startuje z końca jednego z kolorowych torów.
- Na sygnał startu porusza się po śladach do centrum.
- Można poruszać się tylko po śladach danego koloru.
- Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do wilka.

## 2. Ucieczka przed Wilkiem

**Cel: Uciec od wilka zanim was "złapie".**

- Jeden gracz to wilk (stoi w środku), pozostali startują z końców torów.
- Na sygnał wilka gracze uciekają na zewnątrz torów po śladach.
- Wilk może gonić tylko jednego gracza – jeśli go dotknie, zamieniają się rolami.

## 3. Kolorowe polecenia

**Cel: Wykonać poprawnie zadania ruchowe przypisane do śladów.**

- Nauczyciel lub prowadzący mówi: „Przejdź zieloną ścieżką wykonując pajacyki”, „Pokonaj żółtą ścieżkę na jednej nodze” itd.
- Gracze muszą wykonać zadanie dokładnie po śladach.

## 4. Tor przeszkód

**Cel: Pokonać wszystkie trzy tory z różnymi zadaniami.**

- Gracz startuje np. od zielonej ścieżki → dociera do środka → przechodzi na kolejną ścieżkę (np. żółtą), aż pokona wszystkie trzy.
- Na każdej ścieżce inne zadania ruchowe.

## 5. Wilk i Jagnięta

**Cel: Jagnięta muszą dotrzeć do wilka bez złapania.**

- Jeden gracz (wilk) stoi w środku i ma zamknięte oczy.

- Reszta graczy (jagnięta) skrada się po śladach do środka.
  - Na sygnał (np. klaśnięcie), wilk otwiera oczy – jeśli kogoś zobaczy w ruchu, odpada.
- 

## Liczba graczy

- Od 1 do 6 dzieci na raz (na każdej ścieżce może być 1–2 graczy).
  - Możliwość tworzenia drużyn i rozgrywek na czas.
- 

## Czas gry

- Pojedyncza runda: 1–2 minuty.
- Cała gra: 15–30 minut w zależności od liczby graczy i wariantów.