

Gry i zabawy ROUND STEPS rozgrywane są na podzielonej na 36 kolorowych pól okrągłej planszy o średnicy 2m. Gracze bawią się na kolorowej planszy, jednocześnie używając przymiotników opisujących kolor lub cechę. Liczą również do 12. Podczas wspólnej zabawy uczą się dodatkowo współpracy i wzajemnej pomocy. Gra przeznaczona jest dla osób rozpoczynających swoją przygodę z językiem angielskim. Nauka poprzez zabawę, to szybsze i efektywniejsze przyswajanie słownictwa!

1

SZTAFETA

Zawodnicy w zależności od ilości graczy dzielą się na minimum dwie drużyny. Drużyna, która rozpoczyna rozgrywkę ustawia się gęściego przed planszą. Na wykonanie zadania dzieci mają 2 minuty. Na komendę START pierwszy zawodnik wbiega na planszę, staje na wybranym przymiotniku i dodając do niego rzeczownik, wypowiada na głos całe wyrażenie. Rzeczowniki i przymiotniki w wyrażeniach nie mogą się powtarzać. Jeżeli zawodnik na kole pomyli się i użyje słowa, które było już wykorzystane musi tak zmienić słowa, żeby jego wypowiedź była unikatowa. Po wykonaniu zadania dotyka ręką pola na środku planszy, podbiega do swojej drużyny i przekazuje pałeczkę sztafety. Pałeczką może być dowolna zabawka lub przy jej braku zawodnicy po prostu „przybijają piątkę”. Drużyna kończy swoją rundę po upływie uzgodnionego czasu. Następnie do gry przystępuje kolejna drużyna. Wygrywają Ci zawodnicy, którym uda się wykorzystać najwięcej przymiotników.

2

SZARADA

Jeden z graczy staje na środku koła z zasłoniętymi oczami. Pozostali uczestnicy zabawy chodzą wokół planszy. Osoba będąca na środku mówi STOP. Pozostali gracze zatrzymują się, sprawdzają przed jakim przymiotnikiem stoją i zapamiętują go. Następnie wszyscy odsuwają się od planszy, tak, żeby osoba będąca na środku nie domyśliła się, komu przypadł jaki przymiotnik. W kolejnym etapie gry, kalamburach, konieczny będzie pomiar czasu. Wybrany wcześniej gracz odsłania oczy. Reszta zawodników po kolei stara się za pomocą min oraz gestów przedstawić swoje słowo. Po odgadnięciu wszystkich przymiotników następuje zmiana na środku planszy i rozgrywamy kolejną rundę zabawy. Wygrywa ten zawodnik, który w najkrótszym czasie odgadnie prawidłowo wszystkie przymiotniki.

3

NIESPODZIANKA

Na początku zabawy przygotowujemy wspólnie karteczki z rzeczownikami w liczbie mnogiej i po złożeniu (tak, żeby napis był niewidoczny) umieszczamy je w pojemniku do losowania (wiaderko, czapka, woreczek, to co akurat mamy pod ręką) . Przygotowujemy dowolną liczbę karteczek, ale nie mniejszą niż liczba graczy. Im więcej rzeczowników, tym dłużej możemy się bawić. Gracze losują karteczki, ale na tym etapie gry ich nie otwierają. Uczestnicy kolejno wybierają na planszy cyfrę oraz przymiotniki, stają na wybranych polach i odczytują z nich wyrazy. Mogą poruszać się po całym kole. Na koniec wskazują do środkowego okręgu i odczytują słowo z kartki. Dopiero w tym momencie okazuje się jaki rzeczownik opisywali wędrując po planszy. Im zabawniejsze połączenie tym lepiej . Wygrywa osoba, której opis okazał się najśmieszniejszy.

4

SZYBKO! CZAS UCIEKA!

Gra na czas. Zawodnicy ustawiają się wokół koła. Wybierają gracza, który rozpocznie zabawę. Wybrany zawodnik staje na środku planszy. Jego zadaniem będzie odszukanie pola z nazwą koloru podaną przez kolejnego zawodnika, ustawienie się na odpowiednim polu i ułożenie zdania ze słowem, na którym stoi. Jedna runda trwa 60 sekund. Po upływie tego czasu na planszę wchodzi drugi zawodnik, któremu zadanie wyznacza kolejna osoba. Wygrywa to dziecko, które w wyznaczonym czasie ułoży najwięcej zdań ze wskazanymi kolorami

ZASADY UŻYTKOWANIA I PRZECHOWYWANIA

W przypadku zabrudzenia planszę należy przemyć wodą z dodatkiem delikatnego detergentu.

Najlepiej przechowywać planszę zwiniętą w rulon.

Zwiniętej planszy nie należy stawiać pionowo.

