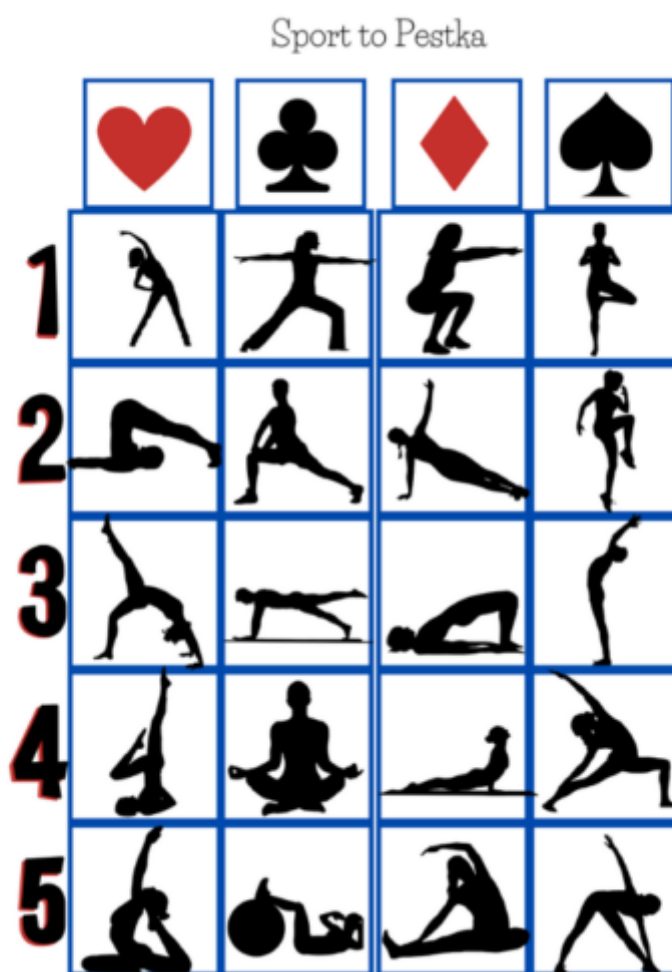


Aktywna Gra w Karty – KOLORY

Pierwsza gra dotyczy kolorów.

- Serce (kier)
- Żołędź (trefl)
- Dzwonek (karo)
- Wino (pik).

Każdy kolor karty odpowiada konkretnemu ćwiczeniu.



WARIANT I

- Przed rozpoczęciem gry trzeba ustalić liczbę powtórzeń lub czas trwania ćwiczenia.
- Losowana jest kolejność – kto wyciągnie najwyższą kartę jest pierwszy w kolejności.

- Krupier rozdaje wszystkie karty, których nikt nie widzi. Są na kupce przed każdym graczem.
- Po kolei (pojedynczo) każdy uczestnik odsłania swoją pierwszą kartę z góry.
- Należy patrzeć tylko i wyłącznie na kolor.
- Uczestnik wykonuje zadanie z pierwszego rzędu. Dopiero jeśli w następnej kolejce będzie taki sam kolor jak poprzednio przechodzi do kolejnego rzędu ćwiczeń.
- Krupier zaznacza/zapisuje kto jaki w danej kolejce miał kolor.
- Gdy komuś uda się wykonać wszystkie zaproponowane ćwiczenia z jednego koloru – wygrywa.

WARIANT II

Do gry można dołączyć liczbę powtórzeń (lub czas), która widnieje na karcie.

Propozycja liczby powtórzeń lub czasu poniżej w drugiej grze z kartami (wariant I).

WARIANT III

Gra w kolory.

Uczestnicy dostają po 5 kart. Mogą, a nawet muszą je widzieć.

Ich zadaniem jest:

a) zbieranie jak największej liczby kart o tym samym kolorze.

Każdy ma możliwość wymiany maksymalnie 3 kart.

Jeśli uczestnik ma więcej kart o tym samym kolorze. Wówczas kasują mu się zadania – musi wykonać je tylko raz, a nie np. 5 jeśli zbierze karty w tych samych kolorach.

Jeśli uczestnik w następnej rundzie znowu będzie miał karty w tym samym kolorze, co w poprzedniej, wówczas przechodzi do kolejnego rzędu z planszy.

Kto w danej rundzie będzie miał mniej zadań do wykonania, zdobywa 1 duży punkt, (wygrywa rundę). Uczestnicy wcześniej ustalają ilość rund. Kto podczas całej gry będzie miał mniej zadań do wykonania – wygrywa całą grę.

Aktywna Gra w Karty – FIGURY

Druga gra dotyczy figur.



WARIANT I

Gra w WOJNĘ

Chyba każdy zna zasady gry w Wojnę.

Dla przypomnienia – Wszystkie karty są rozdane. Są na stosie, położone w taki sposób, aby nie było widać co jest na karcie.

Gracze wykładają jednocześnie swoje karty (pierwszą z góry). Kto ma najwyższą kartę – zabiera wszystkie wyłożone karty przez uczestników.

Gdy uczestnicy wykładają te same karty (figury), wówczas jest WOJNA.

Następną kartę z góry trzeba położyć na wyłożoną wcześniej kartę (tak, aby nie było widać co na niej jest), a trzecią kartę wykłada się na dwie pozostałe, tak aby każdy widział co na niej jest.

Wyższa karta wygrywa i zabiera wszystkie wcześniej wyłożone.

Dodatkowo oczywiście w tę grę wprowadzamy aktywności, które są rozrysowane na planszy.

– Kto ma słabszą kartę w danej rundzie wykonuje zadanie z planszy i odpowiednią liczbę powtórzeń.

– Gdy jest WOJNA każdy uczestnik wykonuje zadanie, a po wyłożeniu dwóch następnych kart, wykonuje ćwiczenie osoba, która miała niższą kartę.

Liczba powtórzeń:

– 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (wiadomo – tak jak pokazuje karta)

– J (Jop) – 11

– D (Dama) – 12

– K (Król) – 13

– A (As) – 15

lub

Czas powtórzeń:

– karty 2, 3, 4, 5 – 10 sekund

– karty 6, 7, 8, 9, 10 – 20 sekund

– Jop – 30 sekund

– Dama – 40 sekund

– Król – 50 sekund

– As – 60 sekund (minuta)

WARIANT II

Każdy uczestnik otrzymuje od krupiera sześć kart i po kolei odkrywa je i wykonuje zadania.

Liczba powtórzeń (lub czas) jak wyżej.

WARIANT III

Gra w figury.

Uczestnicy dostają po 5 kart. Mogą je widzieć.

Ich zadaniem jest:

a) zbieranie jak największej liczby kart o tej samej figurze.

Jeśli uczestnik ma więcej takich samych figur. Wówczas kasują mu się zadania – musi wykonać je tylko raz, a nie np. 4 jeśli zbierze wszystkie figury.

Każdy ma prawo wymienić maksymalnie 3 karty w danej rundzie.

Kto w danej rundzie będzie miał mniej zadań do wykonania, zdobywa 1 duży punkt, (wygrywa rundę). Uczestnicy wcześniej ustalają ilość rund. Kto podczas całej gry będzie miał mniej zadań do wykonania – wygrywa całą grę.