



ODLOTOWE
MOCE
WINGEE
Paaro®

START

META

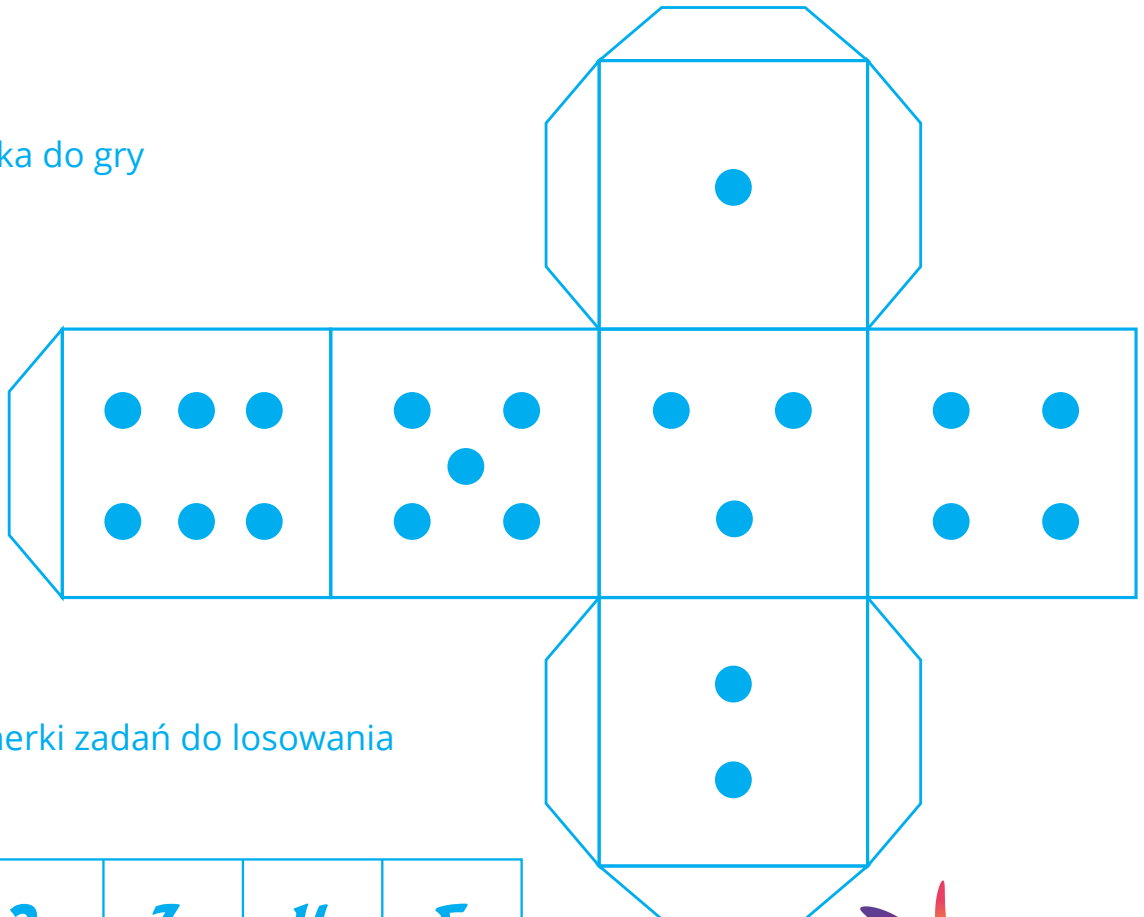
Gra opiera się na mocy, które wprowadzane zostają podczas zajęć taneczno- rozwojowych WINGEE, pojawiają się także zadania ruchowe do wykonania. Gra przeznaczona jest dla rodziców, jak również dzieci.

INSTRUKCJA GRY:

Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek. Gdy uczestnik stanie na danym polu, jego zadaniem będzie wykonanie zadania z danej mocy lub zadanie ruchowe. Zadanie losuje poprzez numerkę podpiętą pod zadanie, gdy gracz wybierze dany numer, zostaje on wykreślony, aby nie powtórzył się kolejny raz.

POWODZENIA!

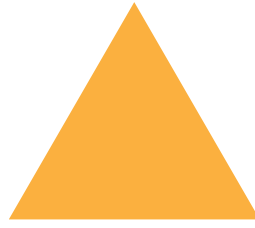
 Kostka do gry



 Numerki zadań do losowania

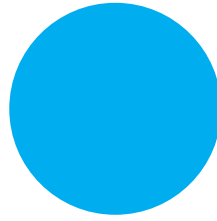
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15





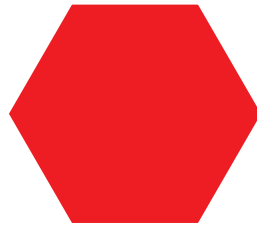
MOC WYOBRAŹNI

1. Zadaniem osoby jest ustawienie się w figurę słonia
2. Zadaniem osoby jest ustawienie się w figurę żyrafy
3. Zadaniem osoby jest ustawienie się w figurę ryby
4. Zadaniem osoby jest ustawienie się w figurę palmy z kokosem
5. Zadaniem osoby jest ustawienie się w figurę wielbłąda
6. Do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) zadaniem gracza jest wyobrażenie, że tańczy z kapeluszem oraz zaprezentowanie tego pozostałym uczestnikom
7. Do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) zadaniem gracza jest wyobrażenie, że tańczy z wężem oraz zaprezentowanie tego pozostałym uczestnikom
8. Do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) zadaniem gracza jest wyobrażenie, że tańczy z parasolem oraz zaprezentowanie tego pozostałym uczestnikom
9. Do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) zadaniem gracza jest wyobrażenie, że tańczy z długą peleryną oraz zaprezentowanie tego pozostałym uczestnikom
10. Do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) zadaniem gracza jest wyobrażenie, że tańczy z bukietem czerwonych róż oraz zaprezentowanie tego pozostałym uczestnikom
11. Gracz wyobraża, że jest instruktorem tańca i do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) tańczy układ
12. Gracz wyobraża, że jest instruktorem tańca i do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) tańczy układ
13. Gracz wyobraża, że jest instruktorem tańca i do włączonej muzyki (utwór wybrany przez rodzica) tańczy układ
14. Gracz wyobraża, że gra koncert na wybranym przez siebie instrumencie, zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie jakie to jest instrument
15. Gracz wyobraża, że gra koncert na wybranym przez siebie instrumencie, zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie jakie to jest instrument



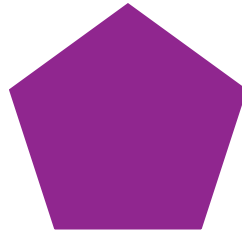
MOC KONCENTRACJI I UWAŻNOŚCI

1. Zadaniem uczestnika jest masowanie jedną ręką koła w powietrzu, drugą trójkąt
2. Zadaniem uczestnika jest klepanie się jedną ręką po głowie, drugą masowanie brzucha
3. Zadaniem uczestnika jest pokazywanie „ok” jedną ręką góra dół, drugą ręką przód tył
4. Gracz stoi w miejscu, osoba prowadząca wydaje polecenia : Rozwiń, Skrzydła Wingee. Gdy padnie słowo Rozwiń zadaniem gracza jest skoczyć obunóż w prawo, Skrzydła zadaniem gracza jest skoczyć obunóż w lewo, Wingee zadaniem gracza jest skok nóg szeroko. Zadanie będzie wykonane, gdy gracz nie pomyli się ani razu
5. Zadaniem gracza jest narysowanie wybranej rzeczy na plecach dla każdego z uczestników, pozostali muszą odgadnąć co zostało narysowane
6. Zadaniem gracza jest narysowanie wybranej rzeczy na plecach dla każdego z uczestników, pozostali muszą odgadnąć co zostało narysowane
7. Zadaniem gracza jest narysowanie wybranej rzeczy na plecach dla każdego z uczestników, pozostali muszą odgadnąć co zostało narysowane
8. Zadaniem gracza jest narysowanie wybranej rzeczy na plecach dla każdego z uczestników, pozostali muszą odgadnąć co zostało narysowane
9. Zadaniem gracza jest narysowanie prawą ręką, następnie lewą choinki. Czynność powtarzamy coraz szybciej
10. Zadaniem gracza jest narysowanie prawą ręką, następnie lewą słońca. Czynność powtarzamy coraz szybciej
11. Zadaniem gracza jest narysowanie prawą ręką, następnie lewą gwiazdki. Czynność powtarzamy coraz szybciej
12. Zadaniem gracza jest narysowanie znaku nieskończoności najpierw jedną, później drugą ręką a następnie splecionymi dłońmi
13. Uczestnik ma za zadanie usiąść plecami do każdego uczestnika gry. Następnie musi powiedzieć w co dana osoba jest ubrana, wymienić jak najwięcej szczegółów.
14. Uczestnik ma za zadanie usiąść plecami do każdego uczestnika gry. Następnie musi powiedzieć w co dana osoba jest ubrana, wymienić jak najwięcej szczegółów.
15. Gracz otrzymuje przed sobą kilka zabawek (wybranych przez rodzica, lub dzieci, jeżeli to rodzic stanie na danym polu) następnie ma 10 sekund na zapamiętanie jak najwięcej zabawek, następnie zamyka oczy, uczestnicy zabierają jedną rzecz, a zadaniem gracza jest odgadnięcie która rzeczy zniknęła.



MOC POSTAWY TANECZNEJ

1. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego na palcach z podniesionymi wysoko rękami
2. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego na piętach
3. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego naprzemiennie: pięta - palce, palce - pięta
4. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego z rękoma splecionymi z tyłu
5. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego na wewnętrznej stronie stóp
6. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego na zewnętrznej stronie stóp
7. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego z rękami ułożonymi w „skrzydełka”
8. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego jak baletnica
9. Zadaniem uczestnika jest przejście od jednego końca pokoju do drugiego jak
10. Uczestnicy wykonują koci grzbiet, zadaniem gracza jest rolować palcami od dołu do góry krąg po kręgu
11. Prowadzący włącza muzykę (wybraną przez rodzica) gracz porusza się po pokoju w rytm muzyki, gdy prowadzący zrobi STOP i wyłączy muzykę, gracz ma za zadanie usiąść po turecku, z wyprostowanymi w górę rękoma
12. Prowadzący włącza muzykę (wybraną przez rodzica) gracz porusza się po pokoju w rytm muzyki, gdy prowadzący zrobi STOP i wyłączy muzykę, gracz ma za zadanie od czubka głowy aż po pięty przykleić się do ściany
13. Prowadzący włącza muzykę (wybraną przez rodzica) gracz porusza się po pokoju w rytm muzyki, gdy prowadzący zrobi STOP i wyłączy muzykę, gracz ma za zadanie stanąć na jednej nodze z uniesionymi rękami do góry.
14. Prowadzący włącza muzykę (wybraną przez rodzica) gracz porusza się po pokoju w rytm muzyki, gdy prowadzący zrobi STOP i wyłączy muzykę, gracz ma za zadanie usiąść z wyprostowanymi nogami, na wyprostowanych rękach, podpierając plecy.
15. Prowadzący włącza muzykę (wybraną przez rodzica) gracz porusza się po pokoju w rytm muzyki, gdy prowadzący zrobi STOP i wyłączy muzykę, gracz ma za zadanie przykleić pięty do pupy, głowę położyć na podłodze i wyciągnąć ręce do przodu.



MOC TOLERANCJI I AKCEPTACJI

1. Gracz ma za zadanie powiedzieć coś miłego dla pozostałych uczestników gry
2. Gracz ma za zadanie powiedzieć coś miłego dla pozostałych uczestników gry
3. Gracz ma za zadanie powiedzieć coś miłego dla pozostałych uczestników gry
4. Gracz musi powiedzieć trzy cechy, które w sobie najbardziej lubi
5. Gracz musi powiedzieć dwie cechy, które w sobie najbardziej lubi
6. Gracz musi powiedzieć pięć cech, które w sobie najbardziej lubi
7. Zadaniem gracza jest zatańczenie jednego układu do wybranego utworu (przez rodzica), a pozostali uczestnicy mają za zadanie wybrać trzy elementy, kroki, które najbardziej im się spodobały
8. Zadaniem gracza jest zatańczenie jednego układu do wybranego utworu (przez rodzica), a pozostali uczestnicy mają za zadanie wybrać trzy elementy, kroki, które najbardziej im się spodobały
9. Zadaniem gracza jest zatańczenie jednego układu do wybranego utworu (przez rodzica), a pozostali uczestnicy mają za zadanie wybrać trzy elementy, kroki, które najbardziej im się spodobały
10. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Najbardziej w sobie lubię...
11. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Najbardziej w sobie lubię...
12. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: W swojej rodzinie najbardziej lubię...
13. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: W swojej rodzinie najbardziej lubię...
14. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: W swoim rodzeństwie najbardziej lubię...
15. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: W swoim rodzeństwie najbardziej lubię...



MOC WSPÓŁPRACY

1. Gracz dobiera się w parę z jednym z uczestników gry, jedna osoba ma zamknięte oczy i wyciągnięte do przodu ręce, druga osoba stoi z tyłu, trzyma za ramiona swojego partnera, jest kierowcą. Prowadzi go po całej Sali
2. Gracz dobiera się w parę z jednym z uczestników gry, jedna osoba ma zamknięte oczy i wyciągnięte do przodu ręce, druga osoba stoi z tyłu, trzyma za ramiona swojego partnera, jest kierowcą. Prowadzi go po całej Sali
3. Gracz ma za zadanie przeprowadzić każdego uczestnika gry od jednego końca pokoju, do drugiego. Uczestnicy mają zamknięte oczy, a osoba nawigująca używa tylko słów (nie prowadzi za rękę)
4. Gracz ma za zadanie przeprowadzić każdego uczestnika gry od jednego końca pokoju, do drugiego. Uczestnicy mają zamknięte oczy, a osoba nawigująca używa tylko słów (nie prowadzi za rękę)
5. Gracz ma za zadanie przeprowadzić każdego uczestnika gry od jednego końca pokoju, do drugiego. Uczestnicy mają zamknięte oczy, a osoba nawigująca używa tylko słów (nie prowadzi za rękę)
6. Gracz zamienia się w rybaka, resztę uczestników jest rybami. Zadaniem rybaka jest złapanie jak największej ryb w swoją sieć. Gdy złapie jedną osobę, tworzą pociąg, kolejna złapana osoba dołącza do pociągu. Gdy wszystkie ryby zostaną złapane, rybak wygrywa
7. Gracz zamienia się w rybaka, resztę uczestników jest rybami. Zadaniem rybaka jest złapanie jak największej ryb w swoją sieć. Gdy złapie jedną osobę, tworzą pociąg, kolejna złapana osoba dołącza do pociągu. Gdy wszystkie ryby zostaną złapane, rybak wygrywa
8. Gracz zamienia się w rybaka, resztę uczestników jest rybami. Zadaniem rybaka jest złapanie jak największej ryb w swoją sieć. Gdy złapie jedną osobę, tworzą pociąg, kolejna złapana osoba dołącza do pociągu. Gdy wszystkie ryby zostaną złapane, rybak wygrywa
9. Gracz otrzymuje obrazek z książki, gazety czy Internetu (wybrany przez rodzica), jego zadaniem jest opisanie słownie jak wygląda dana rzecz, a zadaniem pozostałych graczy jest przerysowanie obrazka na kartkę
10. Gracz otrzymuje obrazek z książki, gazety czy Internetu (wybrany przez rodzica), jego zadaniem jest opisanie słownie jak wygląda dana rzecz, a zadaniem pozostałych graczy jest przerysowanie obrazka na kartkę
11. Gracz otrzymuje obrazek z książki, gazety czy Internetu (wybrany przez rodzica), jego zadaniem jest opisanie słownie jak wygląda dana rzecz, a zadaniem pozostałych graczy jest przerysowanie obrazka na kartkę
12. Gracz otrzymuje obrazek z książki, gazety czy Internetu (wybrany przez rodzica), jego zadaniem jest opisanie słownie jak wygląda dana rzecz, a zadaniem pozostałych graczy jest przerysowanie obrazka na kartkę
13. Gracz zamienia się w instruktora, jego zadaniem jest zatańczenie układu do wybranej piosenki (utwór wybiera rodzic), reszta graczy zamienia się w tancerzy i naśladuj ruchy „instruktora”
14. Gracz zamienia się w instruktora, jego zadaniem jest zatańczenie układu do wybranej piosenki (utwór wybiera rodzic), reszta graczy zamienia się w tancerzy i naśladuj ruchy „instruktora”
15. Gracz zamienia się w instruktora, jego zadaniem jest zatańczenie układu do wybranej piosenki (utwór wybiera rodzic), reszta graczy zamienia się w tancerzy i naśladuj ruchy „instruktora”



MOC SUKCESU

1. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Moim największym sukcesem jest...
2. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Moim największym sukcesem jest...
3. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Moim największym sukcesem jest...
4. Zadaniem gracza jest dokończenie zdania: Moim największym sukcesem jest...
5. Zadaniem gracza jest narysowanie kota, najlepiej jak potrafi
6. Zadaniem gracza jest narysowanie psa, najlepiej jak potrafi
7. Zadaniem gracza jest narysowanie żyrafę, najlepiej jak potrafi
8. Zadaniem gracza jest narysowanie tancerza, najlepiej jak potrafi
9. Zadaniem gracza jest narysowanie swojej rodziny, najlepiej jak potrafi



ZADANIE RUCHOWE

1. 10 przysiadów
2. 5 pompek
3. 20 pajacyków
4. 5 przysiadów
5. 3 pajacyki
6. 10 pompek
7. 5 podskoków na jednej nodze
8. 15 przysiadów
9. 7 podskoków na jednej nodze
10. 10 pajacyków
11. 5 podskoków na jednej nodze
12. 6 podskoków na jednej nodze
13. 10 pajacyków
14. 4 przysiady
15. 9 pajacyków