

6

**NIE WIESZ? UPS!**

Zawodnicy dzielą się na dwie drużyny. Rozgrywkę zaczyna ta grupa, w której znajduje się najmłodszy gracz. Przedstawiciel rozpoczynającej grupy staje na wybranym przez siebie polu. Zadaniem gracza z przeciwnej drużyny jest odnalezienie przymiotnika, będącego przeciwieństwem wskazanego słowa. Jeżeli zadanie zostanie wykonane, zawodnicy będący na planszy zamieniają się rolami.

Po każdej kolejce następuje wymiana zawodników na kole. W przypadku, gdy któryś zawodnik nie potrafi wskazać prawidłowego przeciwieństwa (UPS!), cała drużyna musi wykonać wymyślone przez przeciwników zadanie np.: 5 przysiadów, 3 pajacyki lub okrążenie planszy skacząc na jednej nodze.

**BRAINY STEPS**

ul Polankowa 11  
05-120 Legionowo  
office@regipio.com  
tel: 724 347 020

**OUTDOOR GAME**

## BRAINY STEPS

**Gra stworzona dla dużych i małych. Każdy, kto uczy się języka angielskiego i pragnie w ciekawy sposób poznać i utrwalić przymiotniki, powinien zmierzyć się z kołem fortuny REGIPIO. Nauka poprzez zabawę, to szybsze i efektywniejsze przyswajanie słownictwa!**

**Celem gry jest wprowadzenie oraz utrwalenie angielskich przymiotników, niezbędnych w codziennej komunikacji. Gracze używają przymiotników w realnych i naturalnych sytuacjach, mówiąc lub opowiadając coś pozostałym uczestnikom zabawy. Podczas zabawy uczymy się dodatkowo współpracy i wzajemnej pomocy.**

**Gry i zabawy rozrywane są na podzielonej na 36 kolorowych pól okrągłej planszy o średnicy 2m.**

1

### STOP! PRZYMIOTNIK!

Grę możemy podzielić na kilka rund lub wybrać jedną z nich i rozegrać kilkakrotnie. Na początku gry wybieramy osobę prowadzącą (może zmieniać się na początku każdej rundy). Gracze chodzą lub biegają wokół rozłożonej planszy. Na komendę „**STOP**” wypowiedzianą przez osobę prowadzącą wszyscy gracze zatrzymują się. Zadaniem każdego z graczy jest wykorzystanie przymiotnika, przed którym stoi, do:

**RUNDA 1:** ułożenia zdania

**RUNDA 2:** ułożenia pytania

**RUNDA 3:** odszukania przeciwieństwa przymiotnika i ułożenie zdań z oboma przymiotnikami

**RUNDA 4:** podania definicji przymiotnika

2

### CIUCIUBABKA

Jeden z graczy chodzi po planszy (może mieć zawiązane oczy). Pozostałe osoby informują, kiedy ma się zatrzymać. Gracz stojący na planszy nie patrzy na przymiotnik, na którym się znajduje, ale musi go odgadnąć po tym, jak pozostali gracze wyjaśnią po angielsku dany wyraz.

3

### W POSZUKIWANIU ZAGUBIONEGO SŁOWA

Jeden z graczy chodzi po planszy. Na hasło „Stop” wypowiedziane przez pozostałych uczestników zabawy, zatrzymuje się. Przymiotnik, na którym stoi gracz musi zostać wykorzystany przez niego w zdaniu lub pytaniu.

Możemy również zdecydować się na trudniejszy wariant gry. Przymiotnika używamy do opisanego jednego z graczy, który reagując na usłyszaną opinię, zgadza się z nią lub nie. Po zakończeniu wymiany zdań, osoba opisująca zastępuje gracza na planszy i możemy kontynuować zabawę.

4

### TIK – TAK

Gra na czas. Gracze kolejno, każdy z osobna wchodzi na planszę i stają na wybranym przez siebie przymiotniku. Układają z nim zdanie i poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, stają na kolejnym słowie (mogą niektóre słowa pomijać) i układają kolejne zdania z przymiotnikami, na których stoją. Jedna osoba może tylko raz wykorzystać jedno słowo.

Wygrywa ta osoba, która w najkrótszym czasie ułoży najwięcej zdań z wybranymi przez siebie przymiotnikami.

5

### PAJĘCZA OPowieść

Jeden z graczy staje na planszy na jednej nodze wybierając w ten sposób słowo, którego użyje do rozpoczęcia opowiadania. Następnie stawia na planszy drugą nogę i kolejno dokładając również ręce, układa kolejne zdania, będące kontynuacją opowiadania. Każdy ruch nogą lub ręką oznacza wybranie przymiotnika, który zostanie użyty w opowiadaniu. Rolą osoby, która stoi na planszy jest kontynuowanie historyjki, poprzez wybieranie odpowiednich przymiotników, tak, żeby zebrać ich jak najwięcej. Aby wybrać kolejny wyraz można oderwać tylko jedną nogę lub rękę. Wygrywa gracz, który w opowiadaniu użyje jak najwięcej przymiotników.

Zabawę możemy również przeprowadzić drużynowo. Drużyna wybiera swojego pajaka, który wskazuje kolejne przymiotniki. Opowiadanie układa cała drużyna. Wygrywa ten zespół, który wykorzysta w opowieści więcej przymiotników.