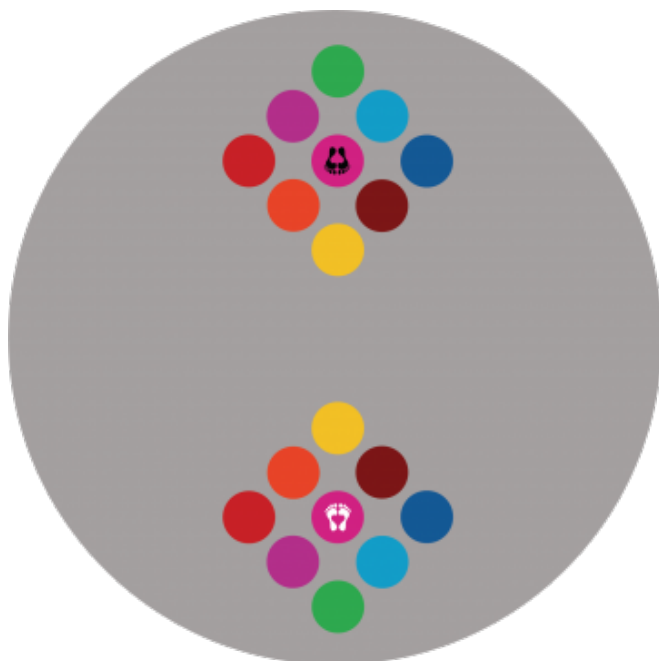


## Lustro 2



**Lustro 2 130x330 cm** - gra podwórkowa z masy termoplastycznej

Jest to gra dla dwóch osób, polega na naśladowaniu ruchów (nowa wersja gry naśladowaj mnie), jak w ustrze, jednak ilość możliwych scenariuszy jest nieograniczona: gimnastyka, taniec, aerobik, zajęcia teatralne i wiele innych wariantów, które dziecko może samo wykreować i przenieść na 9 kolorowych pól planszy.

Aksesoria: możliwość skompletowania z akcesoriami <https://strefygier.pl/akcesoria> [1]

Aplikacja online: muzyka, stoper, losowanie twistera i kostki <http://www.9dots.pl/click-and-play> [2]

**Zwierciadło** Lider w rytm muzyki przez 3, 6 lub 9 sekund prezentuje układ choreograficzny. Zadaniem naśladowującego/naśladowujących jest jak najlepsze odtworzenie wszystkich elementów układu. **Krzywe Zwierciadło** Lider prezentuje układ choreograficzny. Zadaniem naśladowującego jest parodiowanie ruchów i gestów lidera, dla rozśmieszenia wszystkich uczestników zabawy. **Pomniki** Lider bądź liderzy prezentują grupie figurę akrobatyczną na polach planszy, zadaniem pozostałych graczy jest dokładne powtórzenie figury i utrzymanie jej przez jak najdłuższy czas (polecamy uzbroić się w aparat fotograficzny by uwiecznić co śmieszniejsze/ciekawsze akrobacje). **Taniec** Wybieramy podkład muzyczny. Uczestnicy tańczą do rytmu, starając się precyzyjnie poruszać tylko po kolorowych polach planszy. **Skojarzenia** Skacząc po kolorowych polach planszy, uczestnicy mają za zadanie dobrać do koloru właściwe wyrazy z wybranej grupy (np. owoce, warzywa, kwiaty). Plansza może służyć do tworzenia rymów po polsku lub w językach obcych (np. red-bread, green-screen) oraz innych zabaw inspirowanych kolorami. **Kółko i krzyżyk** W połączeniu z sześcioma woreczkami, trzema czarnymi i trzema białymi, na polach planszy można rozegrać drużynową grę w kółko i krzyżyk. Dwie drużyny ustawiają się w tej samej odległości od planszy i na sygnał, pierwszy zawodnicy z każdego zespołu, kładą woreczki na polach planszy. Wracając, po dotknięciu ręki kolejnego zawodnika - ten rusza i ustawia kolejny woreczek. Po trzeciej osobie, każdy kolejny gracz biegnie już bez woreczka, jedynie może przekładać wcześniej położone woreczki, aby w jednej linii pionowej, poziomej lub przekątnej zostawić trzy woreczki swojej drużyny.

### Odnośniki

[1] <https://strefygier.pl/akcesoria>

[2] <http://www.9dots.pl/click-and-play>