



Foto: Pixabay

## HAIEN KOMMER

W grę mogą grać już cztero i pięcioletki. Aby gra toczyła się sprawnie potrzebujemy minimum 6-7 osób.

Jedna osoba wybierana jest do roli rekinka. Pozostałe grupują się i przybierają nazwy gatunków ryb np. Śledzie, szprotki, makrele, łososie, delfiny, ale mogą to być też inne stworzenia morskie np. Kraby, koniki morskie krewetki itp. Każda grupa oznacza swój domek w jednym kącie placu.

Zarówno rekinek jak i każdy gatunek ryb rysuje lub oznacza swoją bazę na ziemi. Ustalamy tor i kierunek pływania podczas ucieczki przed rekinkiem. Miejsce rekinka jest w samym środku morza.

Rekinek decyduje, które grupa rybek wypływa do morza. Mówi np. - Wszystkie makreli wypływają!

Na tę komendę wszystkie dzieci z wyznaczonej grupy wchodzą z bazy i pływają dookoła rekinka.

Nagle rekinek decyduje sam kiedy krzyknąć komendę – Rekin nadpływa!

Po takim ostrzeżeniu rekinek próbuje złapać rybki. Te z nich, które zostały złapane stają się same rekinkami w następnej rundzie. Pozostałe muszą schronić się w swoich bazach gdzie są bezpieczne.

Wygrywa osoba, która została złapana ostatnia. W nagrodę może wybrać rekinka w kolejnej grze.