

Gra planszowa

Do wykonania gry planszowej z zadaniami i zagadkami potrzebne będą:

- biała kartka z bloku technicznego A3
- 2 kartki z bloku technicznego w kolorze, np. żółtym i niebieskim
- nożyczki
- ołówek
- pisaki
- pola na grze: można zrobić kwadratowe, okrągłe czy innego kształtu pola na planszy

Żółtą i niebieską kartkę porozcinaj na małe prostokąty. Na niebieskich kartach umieść zagadki, natomiast na żółtych zadania. Zrób po 10 kart z obu kategorii, ale spokojnie można zrobić więcej, albo dorobić je z czasem, żeby gra nie stała się nudna.

Przykładowe zagadki:

1. Uszka ma długie, marchewkę chrupie, kica po zielonej łące. Tylko nie myl go z zającem – KRÓLIK
2. Kto silniejszy słoń czy mysz? A kto gorzej skoczy wzwyż? – SŁOŃ
3. Kiedy deszcz pada szybko go rozkładasz – PARASOL
4. Po deszczu, po ulewie barwny łuk na niebie – TĘCZA
5. Mam nogi, ale nie chodzę, stoję na podłodze, a inni siadają na mnie. Bez obaw nic mi się nie stanie – KRZESŁO
6. Kulę się w norce pod płotek, nie chcę spotkać się kotem. Nawet mi serka nie trzeba, wystarczy skórka chleba – MYSZ
7. Na grzbiecie kolce stroszy, ale gdy ktoś go spłoszy ten wędrowniczek mały w kulkę zwija się cały – JEŻ

8. Na wsi jest piejący budzik, do wstawania woła ludzi. Zwykle od bladego świtu słysząc głośne kukuryku – KOGUT
9. Rudy, puszysty ogonek, uszy czujnie postawione. Lubi orzechy, żołędzie, w zimie głodna nie będzie – WIEWIÓRKA
10. Pajęczyna mocna, prawie niewidoczna. Zaraz w jego sieci jakiś owad wleci – PAJĄK

Przykładowe zadania:

11. Zrób 3 przysiady
12. Podskocz 3 razy na jednej nodze
13. Zaśpiewaj piosenkę
14. Pokaż 3 przedmioty koloru zielonego
15. Wymień 3 postacie z bajki AUTA
16. Wymień 3 warzywa
17. Powiedz wierszyk
18. Narysuj trójkąt i koło
19. Policz do 10
20. Zatańcz krótki taniec

Gra planszowa powstała na białej kartce A3. Namaluj ołówkiem pola do gry – koła, kwadraty, bądź inne kształty po których będziesz się poruszać pionkiem. Na środku planszy narysuj dwa prostokąty, na których podczas rozgrywki będą leżeć karty zadań i zagadek. Całość popraw czarnym pisakiem, a następnie pokoloruj poszczególne pola. Żółte i niebieskie elementy to pola odpowiadające kartom z zadaniami i zagadkami.

Zasady gry:

Bardzo proste – kto pierwszy okrąży planszę i dotrze na ostatnie niebieskie pole oraz wykona zadanie wygrywa. Po drodze również można trafić na puzzle niebieskie i fioletowe. Kiedy na nich wyląduje nasz pionek bierzemy odpowiednią kartę i wykonujemy zadanie lub

rozwiązujemy zagadkę. Jeśli nam się uda za zadanie przemieszczamy się o 2 pola w przód, a za zagadkę o 3 pola. Natomiast, gdy (jakimś cudem) nie uda się wykonać polecenia z karty zadania cofamy się o 1 pole, natomiast w przypadku braku prawidłowej odpowiedzi na zagadkę cofamy się o 2 pola.