



Wesołe Zagadki

"Wesołe zagadki" to gra rozwijająca umiejętność kojarzenia przez dzieci.

Gra składa się z kart wesołych zagadek oraz kolorowych tablic.

Zagadki o różnej tematyce pozwalają na szerokie przemyślenia i poznanie otaczającego je świata.

Przed rozpoczęciem gry, rozetnijcie wszystkie elementy po przerywanych liniach. Przygotujcie planszę, ułóżcie na niej karty w dwóch taliach: za 3 punkty i za 2 punkty - potasowane.

Rozdzielcie między graczy kolorowe tablice.

Dobierzcie kolor pionka dla każdego gracza. Przygotujcie karteczkę i pisak do zapisywania punktów.

UWAGA!!! - Gracze czytają pytania sobie nawzajem. Punkty i odpowiedzi na pytania zapisujcie na kartkach.

INSTRUKCJA:

Po wyrzuceniu 6 oczek rozpoczynamy zabawę. Kostka wskazuje o ile pól przesuwamy się w kierunku mety.

Na polach z rysunkiem „żarówki” losujesz kartę ze stosu za 2 punkty. Poprawna odpowiedź to zdobyte punkty i karta zabrana dla siebie. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi za 2 punkty, ponownie rzucasz kostką. Wyrzucenie parzystych oczek czyli 2, 4, 6 - pozwala na przesunięcie pionka do przodu o ilość wyrzuconych oczek. Kartę odkładamy na kolorowe tablice.

Wyrzucenie oczek nieparzystych czyli -1,3, 5- zmusza do cofnięcia pionka odpowiednio o 1, 3, 5 pól.

Za złą odpowiedź na pytanie z karty za 2 punkty, każdorazowo cofasz pionek do tyłu o 3 pola.

Na polach z rysunkiem „znak zapytania” losujesz kartę ze stosu za 3 punkty.

Poprawna odpowiedź to zdobyte punkty i karta zabrana dla siebie.

Gracz, który pierwszy dojdzie do mety może odpowiedzieć na pytanie za 3 punkty ze swojej kolorowej tablicy. Poprawna odpowiedź umożliwia wzięcie kolejnej karty i wykonanie zadania jak wyżej.

Zabawa kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze dojdą do pola meta, będą mieli ułożone karty, odpowiedzą na pytanie z tablicy i zbiorą punkty.

Wygranym jest osoba, która zdobędzie najwięcej kart i punktów.

Elementy gry: plansza, pionki, kostka, talia kart, kolorowe tablice, instrukcja, kartka i coś do pisania.



PODWODNE PRZYGODY

Elementy potrzebne do gry: plansza, pionki, kostka Zasady gry są proste. Od pola Start musisz przejść jak najszybciej do pola Mato. Kto trafi na pole z Wielorybem musi wykonać zadanie wskazane przez Wieloryba. Czasem stracisz trochę czasu, o czasem Wieloryb ci pomoże.

ZADANIA WIELORYBA:

- 1 Wieloryb Bąbelkowy zatrzyma cię na ćwiczenia. Zrób 3 podskoki na jednej nodze
- 2 Ten wieloryb to Śpioch, stoisz jedną kolejkę,
- 3 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o trzy pola,
- 4 Ten wieloryb uśmiecha się do ciebie, on pozwala ci iść do przodu o trzy pola.
- 5 Ten wieloryb zatrzyma cię na trochę, stoisz 2 kolejki,
- 6 Niespodzianka ! - ruszysz dalej gdy wyrzucisz 6 oczek.
- 7 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o dwa pola.
- 8 Ten wieloryb to Śpioch, stoisz dwie kolejki.
- 9 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o cztery pola.
- 10 Ten wieloryb zatrzyma cię na trochę, stoisz 1 kolejkę.
- 11 Ten wieloryb pomoże ci - rzuć kostką i o ilość oczek przesun pionek do przodu.
- 12 Wieloryb Bąbelkowy zatrzyma cię na ćwiczenia, Zrób 5 przysiadów.
- 13 Ten wieloryb uśmiecha się do ciebie, on pozwala ci iść do przodu 2 pola