



MALI EKOLODZY

Na planszy kładziemy komplet potasowanych kart, obrazkiem z tekstem do dołu.

Obok planszy rozkładamy żetony-śmieci.

Wyruszamy z pola start i przesuwamy się o ilość wyrzuconych oczek kostką.

Poruszamy się do przodu w dowolnym kierunku.

Naszym zadaniem jest zebranie jak największej ilości żetonów-śmieci.

Gracz, który stanie na pole z pojemnikiem do zbierania śmieci - bierze kartę ze stosu i podaje graczowi siedzącemu obok. Ten gracz czyta pytanie z karty.

Gracz, który poprawnie odpowie na zagadkę i zapisze na kartce nazwę jednego śmiecia, może wziąć żeton-śmieć.

Karty odkładamy pod spód stosu. Żetony-śmieci zbieramy obok siebie.

Po zebraniu wszystkich śmieci rozpoczynamy wyścig do wygranej.

Po dościa do mety sprawdzamy kto nazbierał najwięcej śmieci.

Wygrywa ten gracz który ma najwięcej zebranych i zapisanych śmieci.

NIESPODZIANKA!

Kartami można zagrać w „Piotrusia”.

Z talii kart wybierzcie jedną kartę tak, aby nie było pary, karta bez pary zostanie „Piotrusiem”.

Wyciągając karty na przemian dobierajcie w pary i odkładajcie je na boku.

Wygra ten, kto pierwszy skompletuje pary - przegranym zostanie ten gracz, któremu zostanie kam bez pary. Dziękujemy za zabawę i zapraszamy ponownie.



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