



Ślizgawka

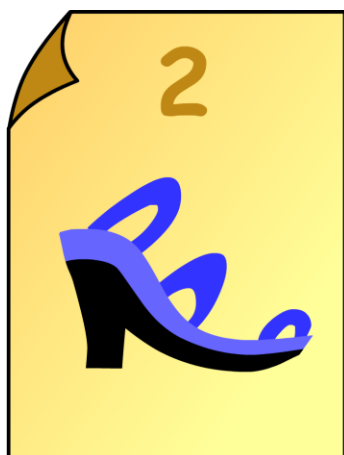
Opis gry

Nauczyciel dzieli klasę na grupy po 2-3 osoby. Każda grupa dostaje planszę oraz karty. Każde dziecko ma pionek, którym przesuwa po planszy. Każde pole ma liczbę, która oznacza stopień śliskości. Dziecko losuje kartę z wizerunkiem buta. Buty mają przy sobie liczby. Jeśli dziecko wylosuje but o większej liczbie niż pole, przez które ma przejść, może iść. Jeśli o mniejszej, stoi w miejscu i traci kolejkę.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Elementy do wycięcia:





Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

