



Wycieczka rowerowa

Opis gry

Nauczyciel dzieli dzieci na kilka zespołów. Każda grupa dostaje planszę do gry z zaznaczoną trasą (w załączeniu). Zadaniem dzieci jest ponumerowanie pól i zaznaczenie na trasie 10 miejsc – pułapek lub nagród. Po wykonaniu planszy uczniowie grają – potrzebne będą pionki i kostka do gry.

Pułapki, nagrody (przypominamy dzieciom, że pola zaznaczamy tak, żeby polecenia były możliwe do wykonania):

1. Przejechałeś na rowerze na czerwonym świetle – czekasz dwie kolejki;
2. Pękła ci dętka – cofasz się 7 pól do warsztatu;
3. Masz niesprawny dzwonek, musisz go naprawić – stoisz jedną kolejkę;
4. Zostawiłeś niezabezpieczony rower przed sklepem, ukradli ci go – wracasz na start;
5. Przewróciłeś się na rowerze, zdarłeś kolano – cofasz się o 5 pól po apteczkę;
6. Pomogłeś koledze naprawić rower – przesuwasz się 5 pól do przodu;
7. Udzieliłeś pomocy rannej osobie – idziesz na piąte pole przed metą;
8. Zatrzymałeś się przed znakiem stopu – rzucasz jeszcze raz;



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

9. Policjant sprawdził sprawność twojego roweru – w nagrodę idziesz 4 pola do przodu;
10. Jechałeś w kasku – masz dwa dodatkowe rzuty.

