

# Na spotkanie z pingwinkiem

**1**  
**START**

**2** Polarnicy wybierają się na wyprawę polarną, pakują swoje rzeczy. Okazuje się, że nie mają ciepłych czapek. Muszą więc wstąpić jeszcze do sklepu. Tracisz jedną kolejkę.

**3**

**4**

**5**

**6**

Cała ekipa jest już w samolocie, który ma ją przetransportować w tereny podbiegunowe. Podróż przebiega bez zakłóceń. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.

**7**

**8**

**9**

Polarnicy docierają do bazy. Odbывают krótki trening, aby przestawić się na inne warunki klimatyczne. Masz dodatkowy rzut kostką.

**10**

**16**

**15**

Czas na odpoczynek przed dniem pełnym pracy. Polarnicy odbywają wieczorną odprawę i kładą się spać. Tracisz jedną kolejkę.

**14**

**13**

**12**

**11**

**17**

**18**

**19**

**20**

**21**

**22**

**23**

**24**

**25**

Od rana cała ekipa buduje zagrodę dla pingwinów. Gdy już jest gotowa, badacze zapędzają zwierzęta do zagrody, żeby je zaobraczkować. Masz dodatkowy rzut kostką.

**30**

Po długim odpoczynku polarnicy odkrywają, że pingwiny zniknęły z zagrody. Martwią się tym, co się stało. Tracisz jedną kolejkę.

**29**

**28**

**27**

**26**

**31**

**32**

Badacze ponownie zaganiają zwierzęta do zagrody. Rano znów są bardzo zdziwieni, gdyż zostały tylko dwa pingwiny. Wciąż nie mogą pojąć, w jaki sposób zwierzęta wydostają się z zagrody. Cofasz się o 2 pola.

**33**

**34**

**35**

**36**

**37**

**38**

Pilot odkrywa zagadkę, wyjaśnia profesorowi, jak wydostają się z zagrody pingwiny. To radosna wiadomość. Masz dodatkowy rzut kostką.

**39**

**40**

**META**



## „Na spotkanie z pingwinkami”

Gra przeznaczona jest dla 2- 4 graczy.

W skład gry wchodzi: plansza - format A3, 4 pionki w kolorach: biały, żółty, zielony i niebieski oraz kostki do gry.

Opis planszy:

40 pól w kształcie „kry lodowej” ułożonych jeden za drugim. Na początku gry jest duża „kra” z napisem START, na końcu duża „kra” z napisem META.

Każda „kra” oznakowana jest numerkiem. Kry z numerkami – 2,6,10, 15,25,30,32,38 są w kolorze niebieskim i mają odpowiednie oznakowanie wokół./opis poniżej/

Opis gry:

Gracz, którego pionek stanie na oznakowanej krze, czyta zdania i wykonuje polecenie zgodne z instrukcją.

Grę rozpoczyna uczeń, który jako pierwszy wyrzuci szóstkę na kostce.

Kto pierwszy dotrze do mety – wygrywa!

Powodzenia!



Nr „kry”	Rysunek w pobliżu kry	Zadanie do wykonania
2	Polarnicy z bagażami na tle mapy świata.	Polarnicy wybierają się na wyprawę polarną, pakują swoje rzeczy. Okazuje się, że nie mają ciepłych czapek. Muszą więc wstąpić jeszcze do sklepu. <b>Tracisz jedną kolejkę.</b>
6	Samolot obok mapy świata. Zaznaczona Antarktyda. Samolot strzałką połączony z Antarktydą.	Cała ekipa jest już w samolocie, który ma ją przetransportować w tereny podbiegunowe. Podróż przebiega bez zakłóceń. <b>Przesuwasz się o 3 pola do przodu.</b>
10	Baza – budynek z napisem „Stacja badawcza na Antarktydzie”.	Polarnicy docierają do bazy. Odbывают krótki trening, aby przestawić się na inne warunki klimatyczne. <b>Masz dodatkowy rzut kostką.</b>
15	Krajobraz - lodowe góry, kry, pingwinki.	Czas na odpoczynek przed dniem pełnym pracy. Polarnicy odbywają wieczorną odprawę i kładą się spać. <b>Tracisz jedną kolejkę.</b>
25	Polarnicy i zwierzęta – pingwinki w zagrodzie z brył lodu.	Od rana cała ekipa buduje zagrodę dla pingwinów. Gdy już jest gotowa, badacze zapędzają zwierzęta do zagrody, żeby je zaobrączkować. <b>Masz dodatkowy rzut kostką.</b>
30	Pusta zagroda / bez pingwinów/.	Po długim odpoczynku polarnicy odkrywają, że pingwiny zniknęły z zagrody. Martwią się tym, co się stało. <b>Tracisz jedną kolejkę.</b>
32	Zagroda, a w niej 2 pingwiny.	Badacze ponownie zaganiają zwierzęta do zagrody. Rano znów są bardzo zdziwieni, gdyż zostały tylko dwa pingwinki. Wciąż nie mogą pojąć, w jaki sposób zwierzęta wydostają się z zagrody. <b>Cofasz się o 2 pola.</b>
38	Pilot obok samolotu – rozmawia z badaczami.	Pilot odkrywa zagadkę, wyjaśnia profesorowi, jak wydostają się z zagrody pingwiny. To radosna wiadomość. <b>Masz dodatkowy rzut kostką.</b>

# PIONKI I KOSTKA

