

Gra dydaktyczna „Zaczarowane koło Liczmanka!”

Gra przeznaczona jest dla 2- 8 graczy.

W skład gry wchodzi:

Kostka do gry.

Przykładowa karta do zliczania punktów.

Liczbę kolejek ustalają gracze na początku wyrzucając kostkę z oczkami.

Gracze siedzą wokół planszy z kołem. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Wybrany przez nauczyciela gracz kręci plastikową butelką i wykonuje wskazane zadanie. Jeśli zadaje pytanie drugiej osobie i ta osoba nie odpowie prawidłowo, ilość zaznaczonych obok polecenia punktów, przechodzi na jego konto, pod warunkiem, że sam odpowie na postawione pytanie.

Wygrywa ta osoba, która zbierze najwięcej punktów.

Powodzenia !

Karta do zliczania punktów

Imię i nazwisko gracza	Liczba kolejno zdobywanych punktów	Razem

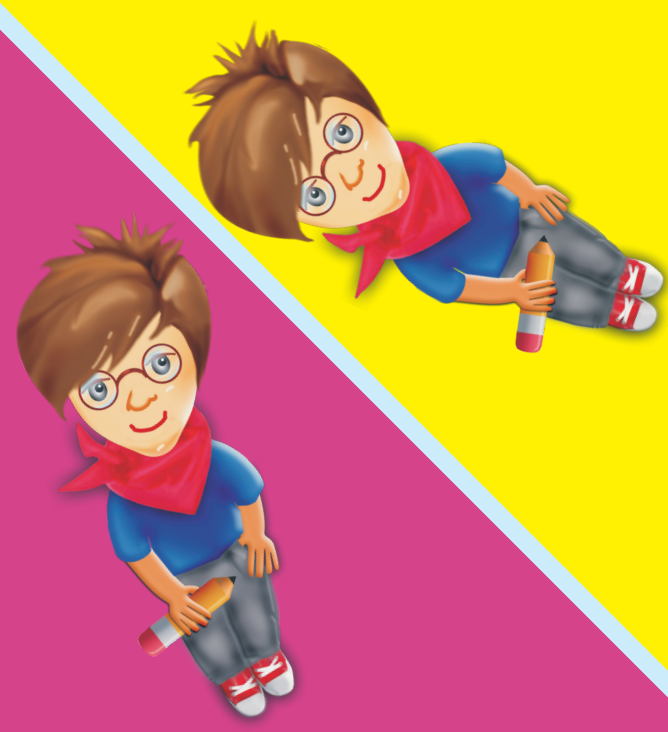
Zaczarowane koło Liczmanka!

6. Tracisz 5 punktów ze swojego koła.

5. Wskazujesz kolegę, wybranej przez siebie osobie pytanie który zada - za 2 punkty.



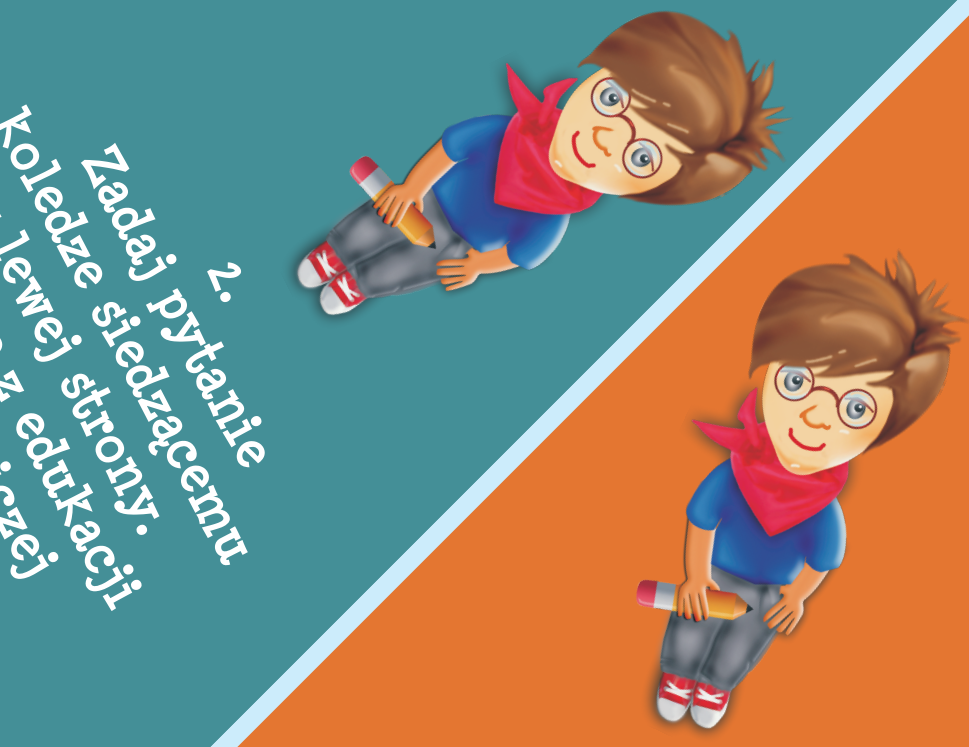
7. Prosisz wybranego przez siebie gracza o pytanie za 6 punktów.



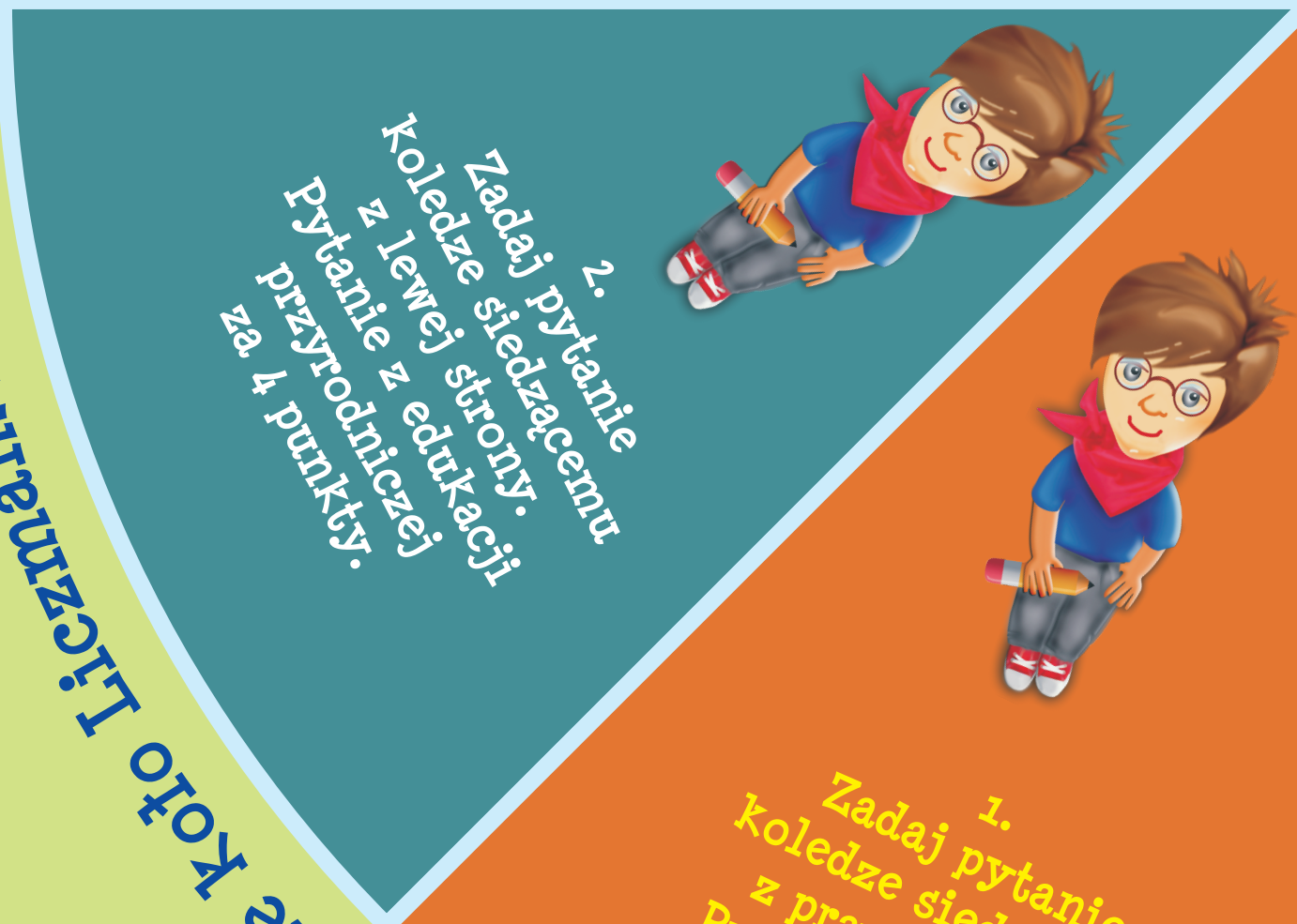
8. Otrzymujesz - gratis - 10 punktów.

Zaczarowane koło Liczmanka!

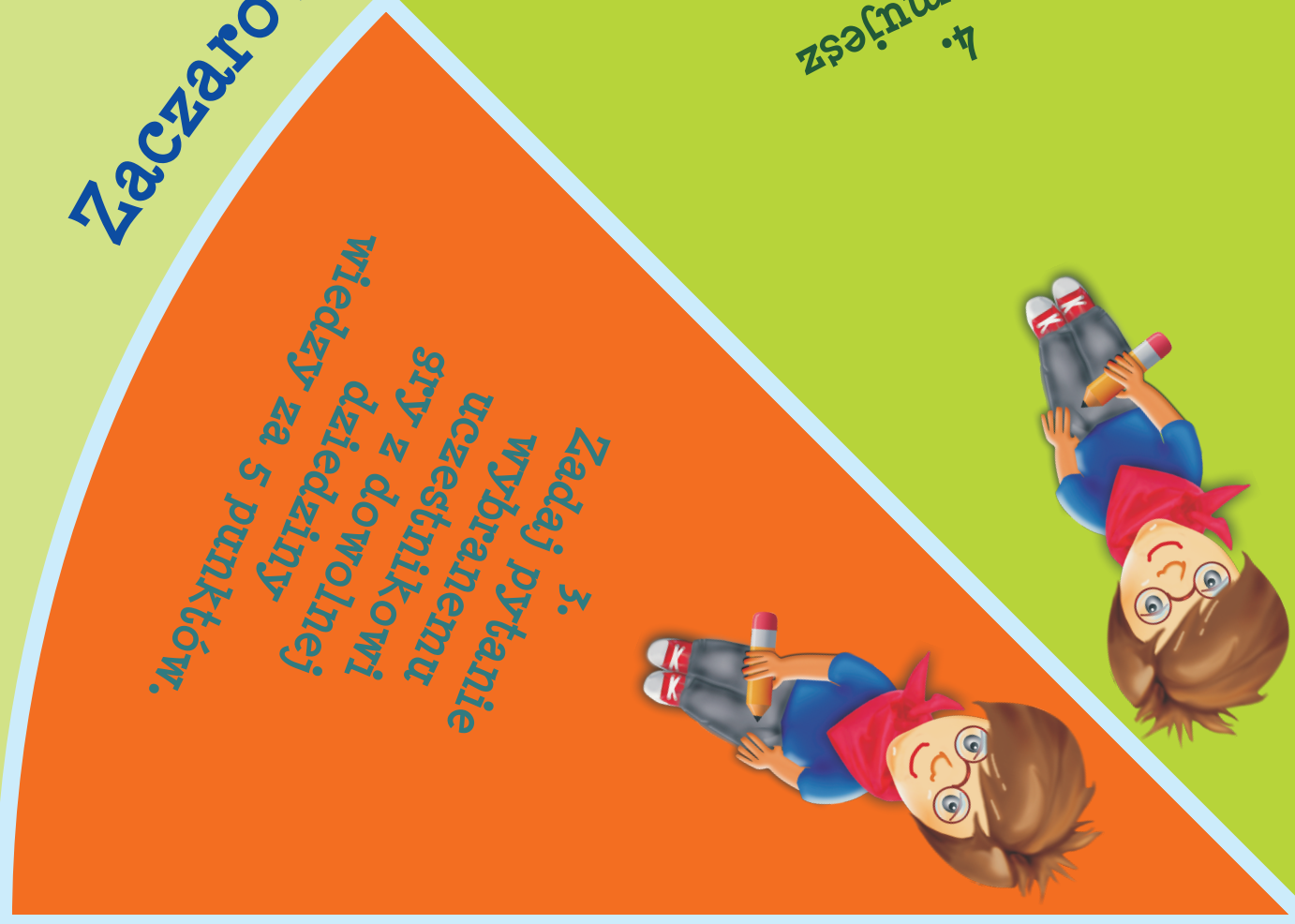
1. Zadaj pytanie koledze siedzącemu z prawej strony. Pytanie z edukacji matematycznej za 3 punkty.



2. Zadaj pytanie koledze siedzącemu z lewej strony. Pytanie z edukacji przyrodniczej za 4 punkty.



3. Zadaj pytanie wybranemu uczestnikowi gry z dowolnej wiedzy za 5 punktów.



4. Otrzymujesz - gratis - 5 punktów.

Zaczarowane koło Liczmanka!