

Jego Skarb

META

Odkrywcy skarbów

WODOSPAD
- napotkałeś wodospad
- zatrzymaj się i sprawdź,
czy jaskinia
pod nim nie kryje skarbu:
tracisz jedną kolejkę;

1

SKAŁY
- skały zniszczyły drogę
- cofasz się dwa pola;

3

4

WIOSKA
- gościnni Indianie
nakarmili cię
i напоили, odzyskałeś siły
- zyskujesz drugi rzut kostką;

6

PIÓROPUSZ
wiatr zerwał ci pióropusz,
cofasz się o jedno pole.

5

ZERWANY MOST
- ten most
jest zniszczony;
czekasz jedną kolejkę
na jego remont;

START

MOST
- trafiłeś na most
na rzece,
możesz przyspieszyć
- posuwasz się dwa pola
do przodu;

Gra dydaktyczna

Klasa 3 - maj - blok 2 - dzień 2

„Odkrywczy skarbów”



Zasady gry:

Liczba graczy: od 2 do 4.

Materiały:

- 1) pionki w 4 kolorach,
- 2) kostka do gry,
- 3) plansza.

Przebieg: Każdy uczestnik losuje (lub wybiera sobie) pionek. Zaczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Gra polega na przesuwaniu się pionkami po drodze. Ilość oczek na kostce wskazuje, ile pól można pokonać za jednym razem. Wszyscy gracze chcą dotrzeć jak najszybciej do „SKARBU”. Po drodze napotykają przygody.

Przygody:

- 1) WODOSPAD - napotkałeś wodospad- zatrzymaj się i sprawdź, czy jaskinia pod nim nie kryje skarbu:
tracisz jedną kolejkę;
- 2) MOST- trafiłeś na most na rzece, możesz przyspieszyć- posuwasz się dwa pola do przodu;
- 3) SKAŁY - skały zniszczyły drogę- cofasz się dwa pola;
- 4) WIOSKA - gościnni Indianie nakarmili cię i напоili, odzyskałeś siły- zyskujesz drugi rzut kostką;
- 5) ZERWANY MOST - ten most jest zniszczony; czekasz jedną kolejkę na jego remont;
- 6) PIÓROPUSZ - wiatr zerwał ci pióropusz, cofasz się o jedno pole.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do „SKARBU”.

