

Gra dydaktyczna „Wisłą do Gdańska”

Gra przeznaczona jest dla 2- 4 graczy.

W skład gry wchodzi:

plansza - format A2,

4 pionki w kolorze: białym, żółtym, zielonym i niebieskim oraz kostka do gry.

Przebieg gry:

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

Gracz, którego pionek stanie na kółeczku obok miasta, czyta zdania i wykonuje polecenie zgodne z instrukcją.

Kto pierwszy dotrze do mety, czyli do Gdańska – wygrywa!

Powodzenia!

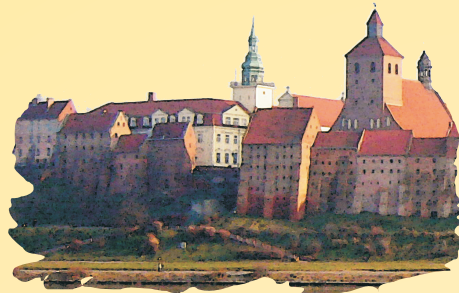
Opis pól z numerkami

Nr	Rysunek w pobliżu miasta	Zadanie do wykonania
4	Kraków – zdjęcie przedstawiające Wawel i smoka wawelskiego.	Piękno zabytków nie pozwala Ci dalej płynąć. Musisz zwiedzić Stare Miasto i Wawel. Nie możesz też ominąć smoka wawelskiego. Zatrzymujesz się na zwiedzanie miasta. Tracisz jedną kolejkę.
7	Sandomierz – panorama miasta.	Mijas malowniczy Sandomierz. Poznajesz krótką historię miasta. Spacerujesz trasą Ojca Mateusza. Przesuwasz się o 3 pola do przodu.
15	Kazimierz Dolny – zdjęcie Góry Trzech Krzyży, Baszty i ruin zamku.	Z daleka widzisz Górę Trzech Krzyży, zachwyca Cię również Baszta i Ruiny Zamkowe. Piękny jest Kazimierz Dolny. Masz dodatkowy rzut kostką.
20	Warszawa – zdjęcie Starego Miasta i Syrenki Warszawskiej.	Czas na odpoczynek. Warszawa to doskonałe miejsce. Okazja do odwiedzenia Starego Miasta i spotkania z Syrenką. Tracisz jedną kolejkę.
26	Toruń – pierniki toruńskie.	Toruń, a jak Toruń to i pyszne pierniki toruńskie. W nagrodę otrzymujesz torbę z piernikami oraz dodatkowy rzut kostką.
32	Grudziądz – panorama miasta.	Odwiedzając Grudziądz planujesz dłuższy odpoczynek. Cofasz się o 2 pola.
39	Gdańsk – morze, port.	Z daleka poznajesz portowe miasto. Szum morza dochodzi do twoich uszu. Jesteś już u celu swej podróży. Masz dodatkowy rzut kostką.

Wislą do Gdańska

META

Gdańsk 39



32 Grudziądz

25

25

25

25

26



25

24

23

22

21

Warszawa

20

19

18

17

16

15

14

Kazimierz Dolny

13

12

11

10

9

8



7 Sandomierz

6

5

4

3

Kraków

2

1

Barania Góra

START