

# Szlakiem Aborygenów



**KANGUR:**  
kangur podwiózł Cię  
w swojej torbie,  
możesz przyspieszyć  
- posuwasz się dwa pola  
do przodu;

**PUSTYNIA:**  
zapomniałeś  
zabrać wodę  
- cofasz się  
dwa pola;



**7**  
**ABORYGENI:**  
zasiłuchałeś się  
w ich opowieści,  
tracisz jedną kolejkę.

**STRUŚ:**  
dostajesz  
dodatkowy rzut,  
struś poniośł Cię  
na swoim grzbiecie;



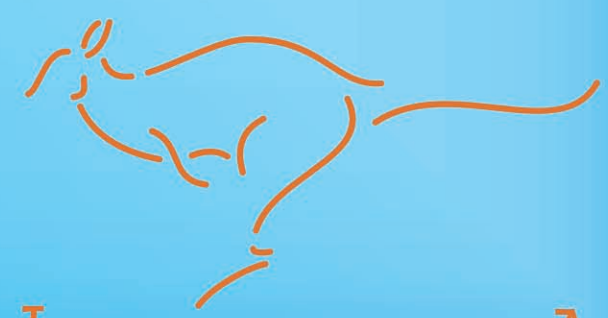
**5**  
**RAFA KORALOWA:**  
zanurkowałeś,  
podziwiasz rafę koralową,  
- tracisz jedną kolejkę;



**1**  
**MIS KOALA:**  
zapatrzyłeś się  
i patrzysz  
na misia koalę  
- tracisz  
jedną kolejkę;



**4**  
**OCEAN:**  
wykapałeś się w oceanie,  
odzyskałeś siły  
- zyskujesz drugi rzut kostką;





Gra dydaktyczna

Klasa 3 - maj - blok 2 - dzień 3

## „Szlakiem Aborygenów”



Zasady gry:

Liczba graczy: od 2 do 4.

Materiały:

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

Na trasie zaznaczone są pułapki i premie, które przyspieszają lub opóźniają dotarcie do skarbu. Są one zaznaczone numerami:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

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 „ULURU”. Po drodze napotykają przygody.

Pułapki i premie:

- 1) MIŚ KOALA: zapatrzyłeś się i patrzysz na misia koalę- tracisz jedną kolejkę;
- 2) KANGUR: kangur podwiózł Cię w swojej torbie, możesz przyspieszyć- posuwasz się dwa pola do przodu;
- 3) PUSTYNIA: zapomniałeś zabrać wodę- cofasz się dwa pola;
- 4) OCEAN: wykąpałeś się w oceanie, odzyskałeś siły- zyskujesz drugi rzut kostką;
- 5) RAFA KORALOWA: zanurkowałeś, podziwiasz rafę koralową- tracisz jedną kolejkę;
- 6) STRUŚ: dostajesz dodatkowy rzut, struś poniósł Cię na swoim grzbiecie;
- 7) ABORYGENI: zasłuchałeś się w ich opowieści, tracisz jedną kolejkę.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do „Góry Uluru”.

