

Gra dydaktyczna

Klasa 3 - maj - blok 2 - dzień 4

„Zagubieni w piramidzie”

Zasady gry:

Liczba graczy: od 2 do 4.

Materiały:

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

Plansza przedstawia labirynt, w którym zagubili się turyści. Labirynt znajduje się w piramidzie. Każdy z turystów chce jak najszybciej wyjść z labiryntu.

Wejście do labiryntu, to początek gry. Tu znajduje się napis START.

META znajduje się po drugiej stronie labiryntu, przy wyjściu.

Między napisem START, a napisem META narysowana jest trasa, po której poruszają się gracze.

Na trasie znajdują się zaznaczone pułapki i premie, które przyspieszają lub opóźniają dotarcie do wyjścia z labiryntu. Są one zaznaczone numerami:

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

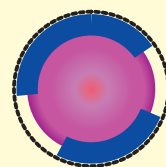
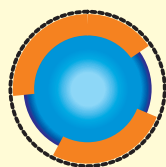
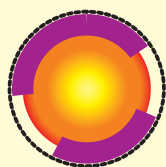
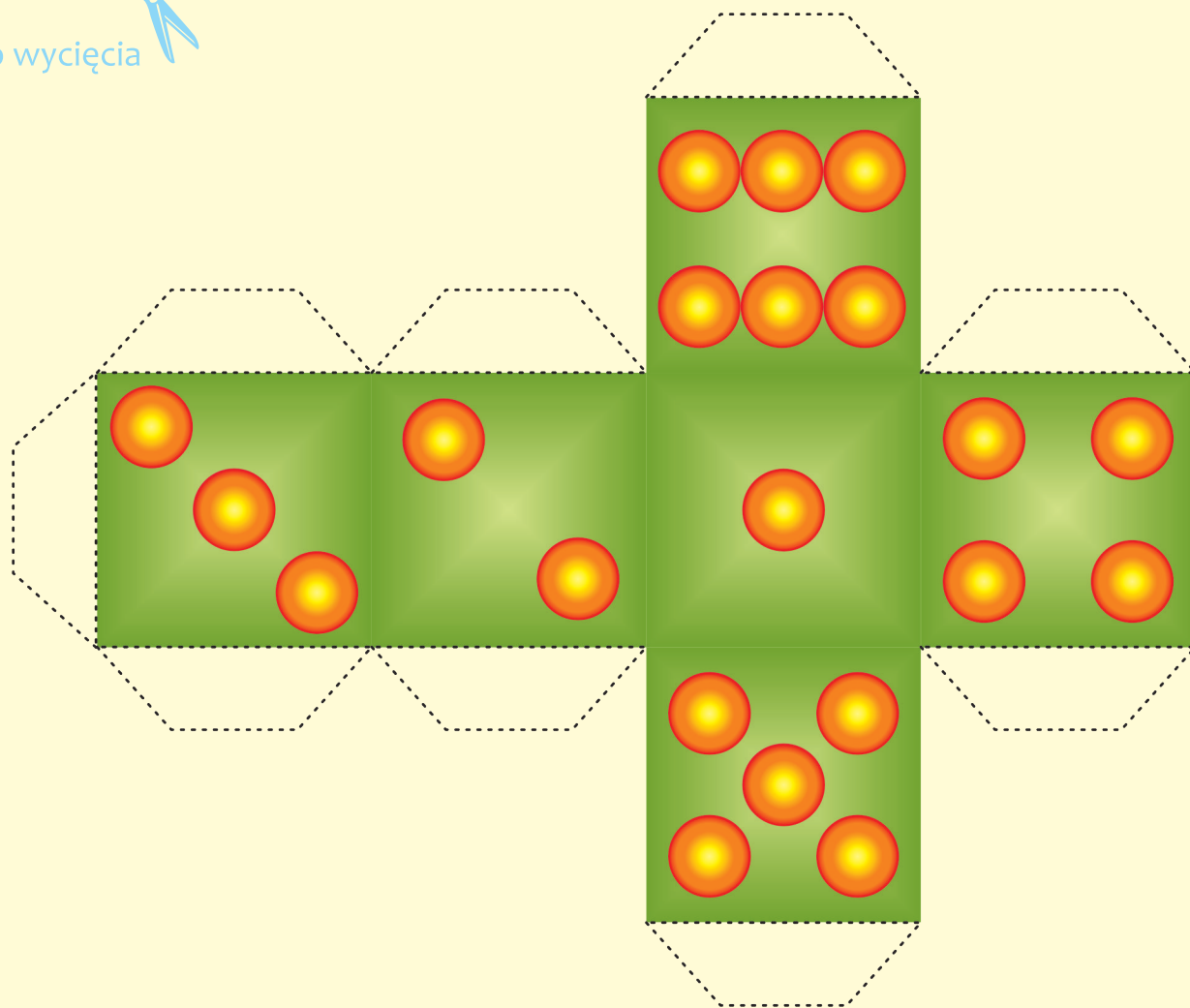
Przebieg: Każdy uczestnik losuje (lub wybiera sobie) pionek. Zaczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Gra polega na przesuwaniu się pionkami po trasie labiryntu umieszczonego w piramidzie. Ilość oczek na kostce wskazuje, ile pól można pokonać za jednym razem. Wszyscy gracze chcą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

Pułapki i premie:

- 1) ZGASŁA LAMPA- tracisz kolejkę.
- 2) TRAFIASZ NA MUR- cofnij się trzy pola.
- 3) ZNALAZŁEŚ TAJNE PRZEJŚCIE- masz dodatkowy rzut.
- 4) SCHODY- musisz cofnąć się dwa pola.
- 5) ŚWIATŁO- zauważyłeś światło, otrzymujesz dodatkowy rzut.
- 6) HIEROGLIFY- odczytałeś informacje, jak wyjść z piramidy, przesuwasz się do przodu o trzy pola.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do wyjścia z labiryntu.





START

META

