



Moja Wesola Matematyka

- polećmy w kosmos!



Przegląd Gier Matematycznych
Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk" w Poznaniu



 Za nami XIV edycja Przeglądu Gier Matematycznych!



Inspiracją tegorocznego hasła - „Polećmy w kosmos!” - było ustanowienie roku 2023 Rokiem Mikołaja Kopernika - wybitnego, polskiego astronoma.

W zabawie z konstruowaniem gier wzięło udział dwadzieścia grup z trzynastu przedszkoli.

Wszystkie nadesłane gry są oryginalne, ciekawe i wyjątkowe, a co najważniejsze, rozbudzają dziecięce zainteresowanie tematyką kosmosu.

Autorzy wykazali się niezwykłą kreatywnością i pomysłowością!

Serdecznie dziękujemy za udział w przeglądzie i zapraszamy do zapoznania się z prezentacją wszystkich gier.

Uczestnikom gratulujemy i życzymy radości podczas gry i zdrowej rywalizacji!





Przedszkole nr 1 "Bajkowy Zamek"



Grupa Pszczółki



ZASADY GRY „MISJA NA SŁOŃCE”

„Misja na Słońce” to gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób. Do rozgrywki potrzebujemy planszę, pionki, kostkę do gry, oraz karty z pytaniami.

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci na kostce najmniejszą liczbę oczek, następnie w kolejności zgodnej z kierunkami wskazówek zegara.

Gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzuci kostka.

Pionki mogą nad sobą przeskakiwać, mogą też stać równocześnie na tym samym polu.

Gdy gracz stanie na polu „planeta” musi odpowiedzieć na pytanie z karty z pytaniami. Prawidłowa odpowiedź upoważnia do przesunięcia pionka o dwa pola do przodu, zła odpowiedź cofa pionek o dwa pola.

Wygrywa zawodnik, który pierwszy dotrze do pola „Słońce”.



Gra "Misja na Słońce"

Przedszkole nr 13

Grupa III



Gra "Gwiezdny spacer"

Przedszkole nr 13

Grupa 6



GRA "MISJA - WSTRZYMAĆ SŁOŃCE"!

CEL: KTO PIERWSZY DOTRZE DO SŁOŃCA MA ZA ZADANIE WSTRZYMAĆ I RUSZYĆ PLANETĘ

ZASADY: INSTRUKCJA:
PUKAPKI: JAK WBERZK UCIEBIE KAMIEŃ COFAJĄ SIĘ NA START

JAK SPADNIE KOSMITE, TO ZAMIEŃ SIĘ W KOSMITE I CZEKAJ 1 KOLEJKĘ.

JAK WPADNIE W KOSMICZNY WIR, TO ROBISZ 10 POMPEK

JAK SPADNIE NA CIEBIE METEORYT TO TRAFIASZ DO POZOSTAŁYCH I WYCHODZISZ Z NIEJ JAK UKOZYK WŁAŚCIWIE UKŁAD SŁOŃCZNY

(NAGRODY)

- JAK TRAFIMY NA SZTUCZNEGO SATELITĘ, TO PRZESUNIAM SIĘ 10 PÓŁ DO PRZODU
- JAK TRAFISZ NA POLE Z KOSMITĄ I WIREM, TO WIR CIE RATUJE I WYPLUWA CIĘ O 3 PÓŁ DO PRZODU
- JAK TRAFISZ NA POLE Z GWIAZDĄ, TO PRZENOSI CIĘ O 2 PÓŁ DO PRZODU

JEDNOCZEŚNIE MOŻE GRAĆ 6 OSÓB. WCHODZIMY DO GRY, GDY WYRZUCIMY 1 WĄG. ŻEBY WSTRZYMAĆ SŁOŃCE TRZEBA WYRZUCIĆ DOKŁADNĄ LICZBĘ OCZEK.

PLANSZA - TO DYKAN
PIONKI - TO KREGLE
AKCESORIA - TO, CO W SALI

GRUPA 6
P-LE NR 13



Gra "Misja - wstrzymać Słońce"



Przedszkole nr 35 im. Króla Maciusia I

Grupa Żacy



„Kosmiczna wyprawa”
Gra planszowa

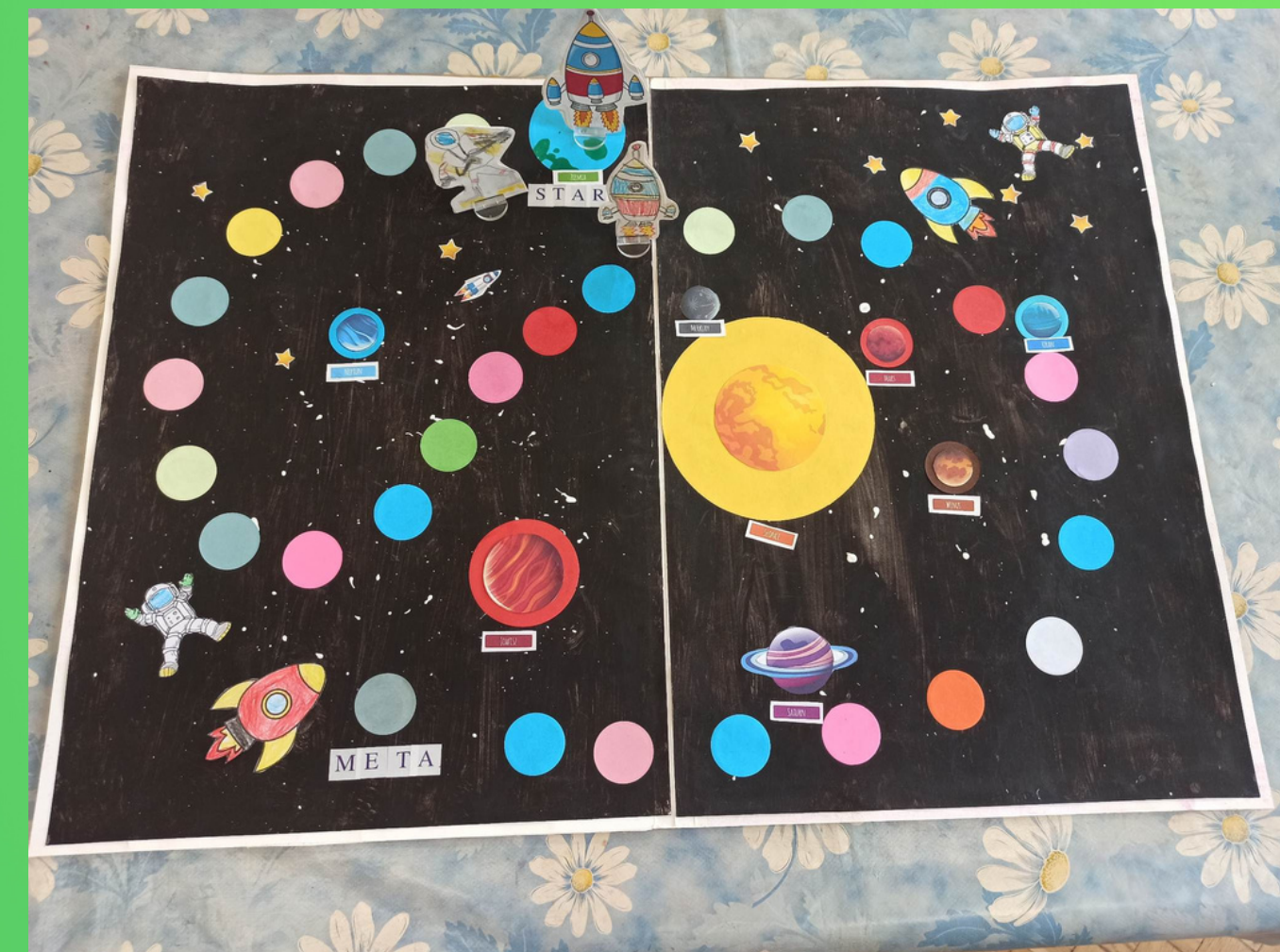
Zasady gry:

- Ilość uczestników: 2 – 4 osób.
- Każdy gracz wybiera jeden pionek (kosmonautę lub raketę kosmiczną)
- Grę rozpoczyna najmłodszy zawodnik, rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól ile wyrzuci oczek na kostce. Wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy dotrze do pola META.

Pola szczególne:

1. Brawo, udało Ci się wystartować z planety Ziemia, możesz przesuwać się o dwa pola do przodu.
2. Zbliżasz się do Jowisza, gdzie nie ma warunków do życia, musisz poczekać jedną kolejkę.
3. Dotarłeś do planety Merkury, na której jest bardzo gorąco, musisz uciekać, przesuwasz się o dwa pola do przodu.
4. Jesteś na planecie Uran, jest tam bardzo zimno, nie możesz się ruszyć, czekasz jedną kolejkę.
5. Obok Ciebie znajduje się Saturn, obserwując jego piękne pierścienie przesuwasz się o jedno pole do przodu.

Udanej zabawy!



Gra "Kosmiczna wyprawa"

Przedszkole nr 42 "Kwiaty Polskie"

Grupa Powoje



KOSMICZNE LOTY – gra planszowa

Gra przeznaczona jest dla 4 osób.

Zasady: gracze poruszają się po polach od START do META. Rzucają kostką i przysuwają pionki – gwiazdki o odpowiednią ilość oczek. Na trasie czekają różne przygody:

- 1 „czarna dziura” – wracasz na START
- 2 znalazłeś się na moście – przesuwasz się na pole nr 11
- 8 opóźnia się Twoja podróż – cofasz się na pole nr 3
- 9 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 13 „kosmiczna pułapka” – wracasz na START
- 16 trafiasz na „żółtą dziurę” – wracasz na START
- 20 znajdujesz skrót – przesuwasz się na pole nr 24
- 22 trafiasz na „żółtą dziurę” – wracasz na START
- 29 dostajesz „super ulepszenie” – przesuwasz się na pole nr 90
- 31 teleportacja – przenosisz się na pole nr 42
- 33 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 35 po drodze odwiedzasz planetę Mars, tracisz na to czas – wracasz na pole nr 32
- 40 „kosmiczna pułapka” – przesuwasz się na pole nr 36
- 41 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 43 pole SUPER PREMIUM – zdobywasz dwie „gwiazdki”
- 44 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 45 uciekasz przed kosmitami na pole nr 59
- 49 wygrzasz lot rakiety i przesuwasz się na pole nr 97
- 53 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 54 zwiedzasz kosmos – tracisz jedną kolejkę
- 58 pole SUPER PREMIA – zdobywasz dwie „gwiazdki”
- 62 robisz zakupy w kosmicznym sklepie – tracisz jedną kolejkę
- 66 spotykasz kosmitów i wydłuża się Twoja droga
- 68 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 83 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 85 giniesz i zdradzasz się na polu nr 82
- 87 giniesz i odradzasz się na polu nr 82
- 88 uciekasz przed ognistym labiryntem – przesuwasz się na pole nr 72
- 89 giniesz i odradzasz się na polu nr 82
- 90 premia – zdobywasz jedną „gwiazdkę”
- 91 – uciekasz przed ognistym labiryntem – przesuwasz się na pole nr 72

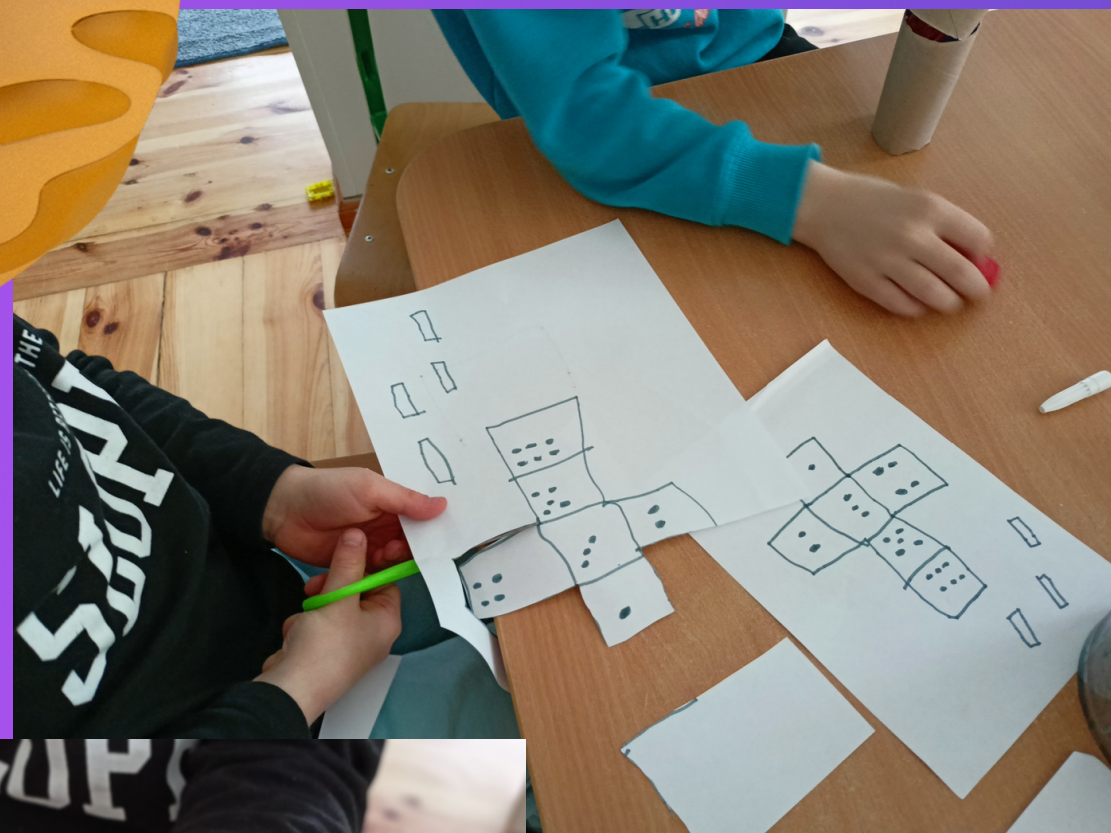


Gra "Kosmiczne loty"



Przedszkole nr 54 "Tajemniczy Świat" *

Grupa Ptaki *

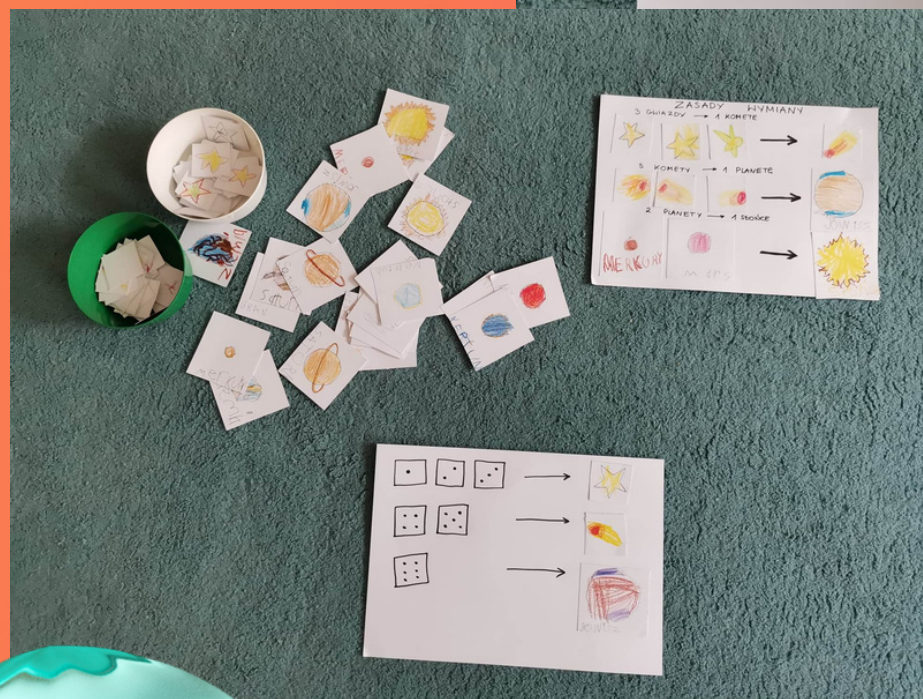
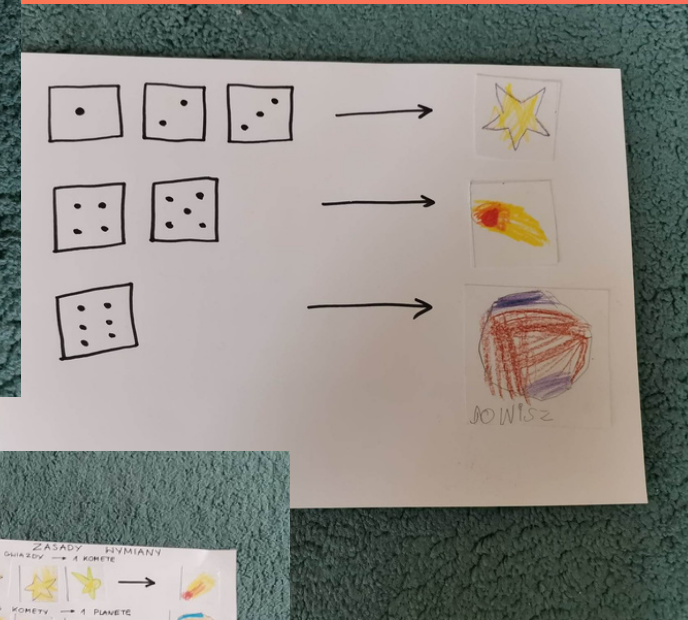
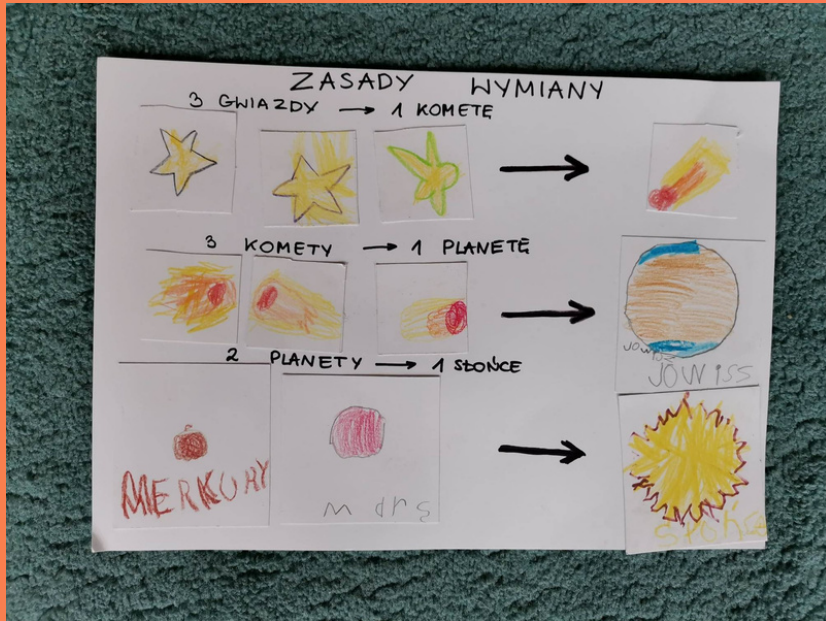


Gra "Wyścig do Słońca" *



Przedszkole nr 71 "Pod Topolą"

Grupa Krasnoludki

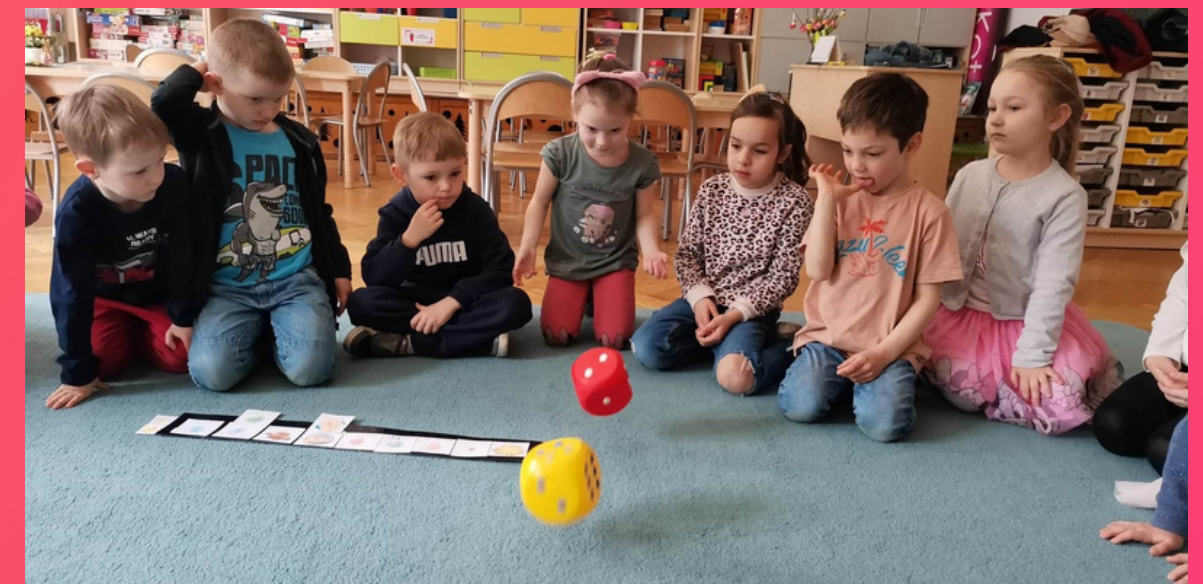


Zasady gry:

- Przygotowanie:**
Każdy gracz otrzymuje planszę przedstawiającą wszystkie planety.
Wycięte gwiazdy, komety, planety i słońca rozdzielamy wg. Kategorii i układamy na środku stołu.
Potrzebujemy dwie kostki do gry.
- Przebieg gry:**
Celem gry jest zdobycie całego układu słonecznego – uzbieranie 8 planet oraz Słońca. Zdobyte w trakcie gry planety i słońce należy umieścić pod odpowiednimi planetami na otrzymanej planszy, natomiast gwiazdy i komety powinny znajdować się obok planszy. Grę rozpoczyna osoba, która najdłużej powie „kosmosssssssssss”. Gracze podczas swojej kolejki mogą rzucić kostkami lub dokonać wymiany. Nie wolno robić obu tych czynności w czasie jednej kolejki. Gracz rzuca obiema kostkami, jeżeli wypadną:
 - Dwie różne liczby oczek – za każdą kostkę, na której jest:
1, 2 lub 3 oczka, otrzymuje 1 gwiazdkę
4 lub 5 oczek, otrzymuje 1 kometę
6 oczek, otrzymuje planetę
 - Przykład: gdy gracz wyrzuci 1 i 4 – otrzymuje 1 gwiazdkę i 1 kometę,
gdy gracz wyrzuci 2 i 3 – otrzymuje 2 gwiazdki
gdy gracz wyrzuci 3 i 6 – otrzymuje 1 gwiazdkę i 1 planetę
 - Dwie takie same liczby oczek:

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

 - Gracz oddaje jedną gwiazdkę wybranemu graczowi
 - Gracz oddaje jedną kometę wybranemu graczowi
 - Gracz oddaje jedną planetę wybranemu graczowi
 - Przysnął podczas obserwacji nieba. Tracisz jedną kolejkę.Niebo jest zachmurzone. Gracz rzuca jedną kostką, jeżeli wypadnie:
1, 2, 3 – niebo ciągle jest zachmurzone. Gracz traci wszystkie gwiazdki.
4, 5, 6 – niebo się rozjaśniło. Gracz dostaje 2 gwiazdki.Nasz układ słoneczny został zaatakowany przez ufoludków. Jeżeli gracz ma Słońce, Słońce świecąc odstrasza ufoludki. Jeżeli nie ma Słońca, gracz rzuca jedną kostką, a ufoludki zabierają tyle planet, ile oczek na wyrzuconej kostce. Jeżeli gracz nie ma takiej ilości planet jak liczba oczek, ufoludki zabierają komety, gdy brakuje komet ufoludki zabierają gwiazdki.

- Wymiana**
Oprócz rzutu kostkami, możemy zdecydować się na wymianę:
3 gwiazdki możemy wymienić na 1 kometę
3 komety możemy wymienić na 1 planetę
2 dowolne planety możemy wymienić na 1 słońce, które będzie chronić nasz układ słoneczny przed ufoludkami.


Gra "Planety"

Przedszkole nr 77 "Koraliki"

Grupa IX



„Kosmiczna podróż” - zasady gry

1. Pole z raketą: wsiadasz w raketę i lecisz 8 pól do przodu!
2. Pole z teleskopem: możesz się uratować, gdy staniesz na „złym” polu.
3. Pole ze Słońcem: palisz się i cofasz o 5 pól :(
4. Pole z Drogą Mleczną: zapatrzyłeś się na Drogę Mleczną- tracisz kolejkę.
5. Pole z puzzlami: ułóż puzzle i nazwij postać przedstawioną na ilustracji (Mikołaj Kopernik).
6. Pole z czarną dziurą: wciąga Cię czarna dziura! Wracasz na start.
7. Pole z Układem Słonecznym: ułóż planety w odpowiedniej kolejności.
8. Pole z meteorytami: postaraj się trafić meteorytami do czarnej dziury.



Gra "Kosmiczna podróż"

Przedszkole nr 86 "Tęczowy Świat"

Grupa V



Gra „Kosmiczny Wyścig”

Zawartość:

- plansza,
- 4 pionki,
- kostka do gry.

Zasady gry:

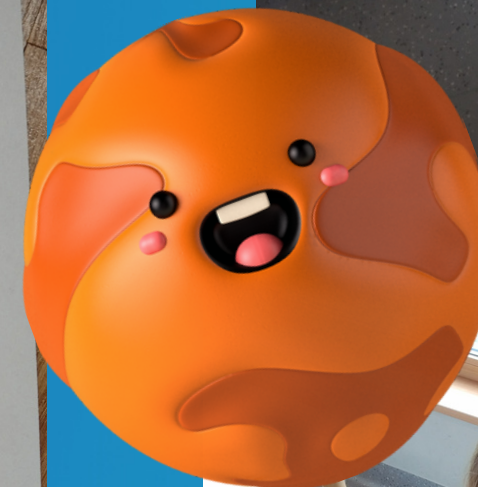
1. Gra przeznaczona jest dla 4 dzieci w wieku 5+.
2. Grę zaczyna najmłodszy gracz.
3. Celem zawodników jest dostanie się z SŁOŃCA do RAKIETY.
4. Gracze po kolei rzucają kostką, a następnie poruszają się do przodu o tyle pól, ile wskazała liczba oczek na kostce
5. Jeśli na polu, na którym gracz zakończy swój ruch znajduje się:
PLANETA – musisz podać jej nazwę i podać ilość głosek, jeśli się pomylisz czekasz kolejkę.
RAKIETA – wracasz na START,
UFOLUDEK – tracisz kolejkę,
KOMETA – cofasz się o 3 pola,
LATAJĄCY SPODEK – przesuwasz się dodatkowo o 2 pola do przodu.
6. ZAKOŃCZENIE GRY: Gra kończy się w momencie, kiedy gracz, po przejściu całej trasy, dostaną się do rakiety.



Gra "Kosmiczny wyścig"

Przedszkole nr 121

Grupa Jeżyki



Gra planszowa „UFOGRA”

„UFOGRA” to gra planszowa przeznaczona dla dwóch, trzech lub czterech osób. Gracze próbują dotrzeć do mety na pierwszym miejscu. Do rozgrywki potrzebujemy cztery pionki w różnych kolorach oraz kostki do gry.

Wiek: od 4 do 99 lat.

Zasady i przebieg gry:

Na początku gracze ustawiają swoje pionki na polach- kolorowe koła (czerwony, żółty, zielony, fioletowy). Jako pierwsza przesuwa swój pionek osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek na kostce. Jeśli ruch skończy się na polu z obrazkiem należy przeczytać jego opis. Po tym kolejka przechodzi na gracza po prawej stronie. Osoba ta rzuca kostką, uwzględnia ewentualne modyfikatory z poprzednich kolejek i przesuwa swój pionek. Jeśli ruch zakończy się na polu z obrazkiem gracz odczytuje związane z nim zadanie. Potem kolejka znów przechodzi na osobę po prawej stronie. Gracze ścigają się a wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety. Jeżeli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio nie zostaje zbity.

Gracz, który stanie na polu oznaczonym:

- KOSMONAUTA- przesuwa pionek na pole przed niebieską planetą
- NIEBIESKA PLANETA- „jedziesz krótszą drogą”, przesuwa pionek według kierunku strzałki
- KSIĘŻYC Z ASTRONAUTĄ- czeka 1 kolejkę
- RAKIETA- cofa pionek na „START”
- RAKIETA ze strzałką- cofa pionek na pole, które wskazuje strzałka
- SŁOŃCE- cofa pionek o 3 pola by „słońce nie poparzyło”

Zakończenie gry:

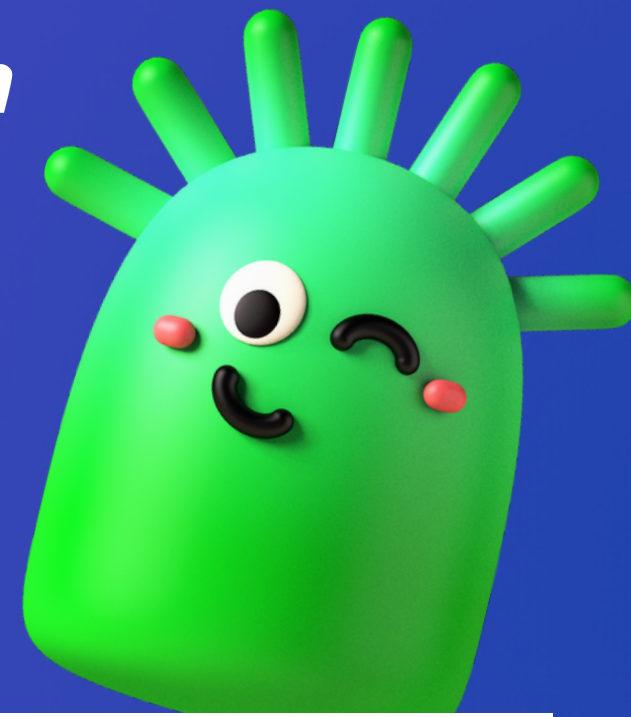
Wejście na napis „META” kończy grę, gdy gracz wyrzucił odpowiednią ilość oczek do wejścia poza pola planszowe. Jeśli grają trzy lub cztery osoby, to pozostali gracze mogą dalej toczyć batalię o podium.

Gra "Ufogra"



Przedszkole nr 134 "Słoneczny Świat"

Grupa Krasnale



INSTRUKCJA

1. W grze biorą udział trzy drużyny (ilość członków drużyn jest dowolna, zależna od liczności grupy).
2. Każda z drużyn ma swój kolor, zgodnie z którym przydzielane są pionki oraz zestaw punktów.
3. Przebieg rozgrywki: w drodze losowania uczestnicy ustalają kolejność, w jakiej drużyny rzucają kostką. Gdy pionek trafi na jedną z planet Układu Słonecznego, drużyna rozwiązuje jedno z siedmiu przypisanym odpowiednim planetom zadanie kształtujące kompetencje matematyczne. Jeśli zadanie zostanie rozwiązane poprawnie, drużyna otrzymuje jeden punkt. Jeśli nie, zadanie przechodzi na kolejną drużynę.
4. W przypadku, gdy pionek stanie na polu z żółtą gwiazdką, wszyscy uczestnicy rozgrywki wykonują ćwiczenie fizyczne zadane przez nauczyciela prowadzącego grę (np. Trzy pajacyki, wymachy rąk itp.).
5. Wygrywa ta z drużyn, która po dotarciu do mety ma najwięcej punktów.



Gra "Kosmiczna przygoda"

Przedszkole nr 141 im. Dziadka Borodzieja

Grupa Wiewiórki



Gra Kosmiczna Podróż

Zasady gry:

Liczba graczy: 2-4

Gra wymaga:

Pionków: 1 szt. Dla każdego gracza

Kostki

Karty z zadaniami i pytaniami.

Na początku gracze ustawiają swoje pionki na polu start.

Grę zaczyna osoba, która jest najmłodsza.

Przesuwają się o tyle pól ile wypadnie na kostce.

Na planszy są wyznaczone specjalne pola, oznaczone kolorami:

- Żółty- pytanie specjalne- Kto wstrzymał słońce, ruszył ziemię? Odkrył, że Ziemia jest okrągła (Mikołaj Kopernik)- za udzielenie poprawnej odpowiedzi, gracz przesuwa się o 10 pól.
- Zielony- zadanie. Za każde wykonanie zadania, gracz przesuwa się o 3 pola,
 1. Zrób 5 przysiadów
 2. Zrób 10 pajacyków
 3. Zrób 3 pompki
 4. Skacz na 1 nodze przez 10 sekund
 5. Skacz jak najwyżej i policz do 20.
- Żółty- pytania. Każda prawidłowa odpowiedź to dodatkowy rzut kostką.
 1. Która planeta w układzie słonecznym jest największa?
 2. Jaką inną nazwę ma planeta Mars?
 3. Jaki kształt ma planeta Ziemia?
 4. Ile planet jest w Układzie Słonecznym?
 5. Jak nazywa się człowiek, który leci w kosmos?
- Czarny- uderzył w ciebie meteoryt- zawodnik wraca na start
- Niebieski astronauta- z pola 9 przenosisz się na pole z numerem 18, z pola 34 przenosisz się na pole numer 38.

Gre kończy gracz, który jako pierwszy znajdzie się na polu nr 44- rakietą.



Gra "Kosmiczna podróż"

Przedszkole Galileo

Grupa Saturnianie



„PODRÓŻ PO UKŁADZIE SŁONECZNYM”

PRZEBIEG GRY:
Gra dla 2-4 dzieci.
Ustalamy kolejność wykonywania ruchów. Każdy z graczy rzuca kostką. Grę rozpoczyna dziecko, które pierwsze wyrzuci największą liczbę oczek. Jeśli gracz wyrzuci taką samą liczbę oczek, to należy powtórzyć rzut. Pierwszym polem jest START (SŁOŃCE). Aby gracz mógł postawić pionek (astronautę) na tym polu musi wyrzucić 1 lub 6. Następnie rzuca raz jeszcze – o tyle pól przesuwa się do przodu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dojdzie pionkiem (astronautą) do pola META (NEPTUN).

POLA SPECJALNE:
POLA Z SYMBOLAMI STACJI KOSMICZNYCH – gracz losuje kartę z pytaniem od 1 do 13. Poprawna odpowiedź – przesuwa się o 2 pola do przodu. Jeśli nie zna odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawna – cofa się o 2 pola.
Na następnych polach specjalnych udzielenie prawidłowej odpowiedzi daje szansę gry dalej, więc rzuca kostką i przesuwa się o liczbę wyrzuconych oczek.
RAKIETA – Gracz przesuwa się o 6 pól do przodu.
MERKURY – Gracz rozwiązuje działanie: Wokół Merkurego są 4 komety, a wokół Saturna 5 komet. Ile jest razem komet? Jeśli mu się nie uda, wraca na START.
WENUS – Gracz musi policzyć, ile jest gwiazd w lewym górnym rogu. Jeśli mu się nie uda, wraca na pole MERKURY.
ZIEMIA – Tu istnieje życie. Gracz wymienia 3 rośliny i 4 zwierzęta. Jeśli mu się nie uda, wraca na pole WENUS.
MARS – Jest tu bardzo zimno, aby się rozgrzać gracz musi zrobić 5 pajacyków i 4 duże podskoki.
JOWISZ – Gracz rozwiązuje działanie: Na Jowisz dotarło 5 rakiet spośród 10, które wystartowały. Ile rakiet nie dotarło do mety? Jeśli mu się nie uda, wraca na pole MARS.
SATURN – Gracz rozwiązuje działanie: Pierścień Saturna składa się z 3 kamieni i 4 brył lodu. Ile razem jest elementów? Jeśli mu się nie uda, wraca na pole JOWISZ.
URAN – Często spadające deszcze powodują, że gracz musi je przeczekać – czeka 2 kolejki.
Jeśli po wielu grach wszyscy znają odpowiedzi, można zachęcać dzieci do wymyślania działań między graczami.

ODPOWIEDZI DO PYTAŃ:
1. - c; 2. - c; 3 - a; 4. - c; 5. - a; 6. - d; 7. - d; 8. - b; 9. - b; 10. - b, 11. - c; 12. - a; 13. - a



Gra "Podróż po Układzie Słonecznym"

Przedszkole Galileo

Grupa Wenusjanie



PRZEBIEG GRY:

Gra dla 2-6 dzieci.

Grę rozpoczyna dziecko, które jako pierwsze wyrzuci kostką 1 oczko.

Podczas gry natrafimy na utrudnienia matematyczne, które należy rozwiązać.

Tematyką gry jest kosmos oraz osoba Mikołaja Kopernika.

POLA SPECJALNE:

1. NEPTUN – Ile to jest 2+2? Poprawna odpowiedź – gracz przesuwa się o 4 gwiazdki do przodu. Błędna odpowiedź – gracz cofa się o 2 gwiazdki.
2. URAN – Która liczba jest większa – 2, czy 10? Poprawna odpowiedź, gracz gra dalej, błędna – gracz cofa się o 2 gwiazdki.
3. SATURN – Co to za figura, która ma cztery boki równe? Poprawna odpowiedź – gracz przesuwa się o 5 gwiazdek do przodu. Błędna odpowiedź – gracz wraca na start.
4. JOWISZ – Kim był Mikołaj Kopernik? Poprawna odpowiedź – gracz ma dodatkowy rzut kostką, błędna odpowiedź – gracz opuszcza 2 kolejki.
5. MARS – Ile to jest 5-3? Poprawna odpowiedź – gracz przesuwa się o 3 gwiazdki do przodu, błędna odpowiedź – gracz opuszcza 1 kolejkę.
6. ZIEMIA – Wymień jakie planety wchodzą w skład Układu Słonecznego? Poprawna odpowiedź – gracz gra dalej, błędna odpowiedź – gracz cofa się o 5 gwiazdek.
7. WENUS – Która planeta jest większa – Jowisz, czy Merkury? Poprawna odpowiedź – gracz ma dodatkowy rzut kostką, błędna odpowiedź – gracz opuszcza 1 kolejkę.
8. MERKURY – Policz, ile liter jest w nazwisku KOPERNIK? Poprawna odpowiedź – gracz przesuwa się o 5 gwiazdek do przodu, błędna odpowiedź – gracz opuszcza 2 kolejki.
9. BRAWO WYGRAŁEŚ – dotarłeś do Słońca.



Gra "Galaktyka"



Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"



Grupa Misie



GRA MATEMATYCZNA „RAKIETA WŚRÓD GWIAZD”

Wiek graczy: od 3 – 99 lat

Gra zawiera: planszę z polami: gwiazdami i figurami geometrycznymi, wzór kosmicznej rakiety, „Bank figur geometrycznych”, 1 kosmiczny pionek i kostkę do gry

Cel gry: ułożyć jak najszybciej kosmiczną raketę

Przebieg gry

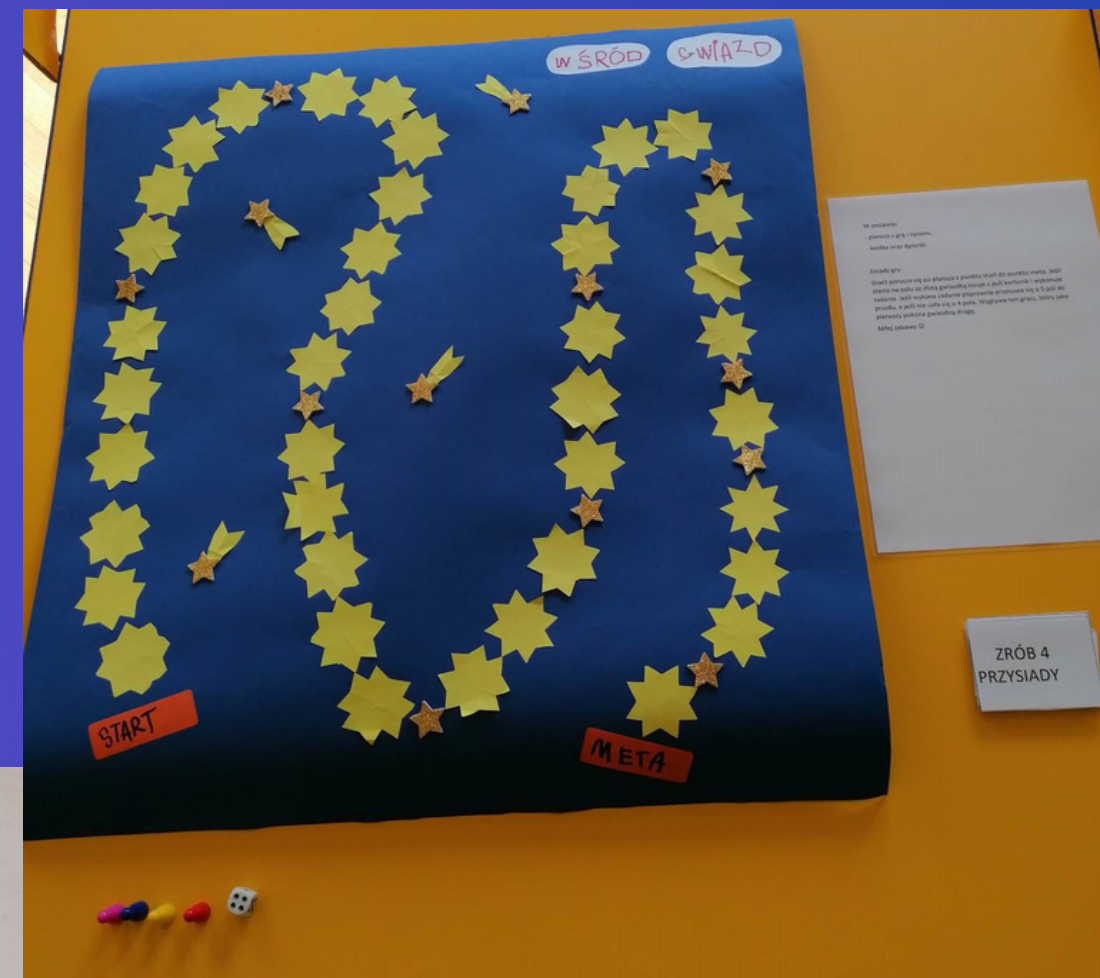
Gracze stanowią jedną drużynę, której zadaniem jest jak najszybsze ułożenie rakiety wg podanego wzoru. Poruszają się jednym wspólnym pionkiem. Stając na polu z gwiazdą, przekazuje kostkę kolejnemu graczowi. Natomiast stając na polu z figurą geometryczną, gracz wybiera wskazaną figurę z „Banku figur geometrycznych” i układa ją w środku planszy. Gra toczy się tak długo, aż pionek zatrzyma się na wszystkich polach z figurami geometrycznymi, a gracze prawidłowo ułożą z nich kosmiczną raketę wg podanego wzoru.



Gra "Rakietka wśród gwiazd"

Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"

Grupa Żabki



W zestawie:

- plansza z grą i opisem
- kostka oraz 4 pionki

Zasady gry:

Gracz porusza się po planszy z punktu start do punktu meta. Jeśli stanie na polu ze złotą gwiazdką losuje z puli kartonik i wykonuje zadanie. Jeśli wykona zadanie poprawnie przesuwa się o 5 pól do przodu, a jeśli nie cofa się o 4 pola. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pokona gwiazdną drogę.

Miłej zabawy 😊



Gra "Wśród gwiazd"

Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"

Grupa Koniki

KOSMICZNE DRUŻYNY

- gra zespołowa



Gra przeznaczona jest dla dwóch drużyn złożonych z 2-3 graczy.

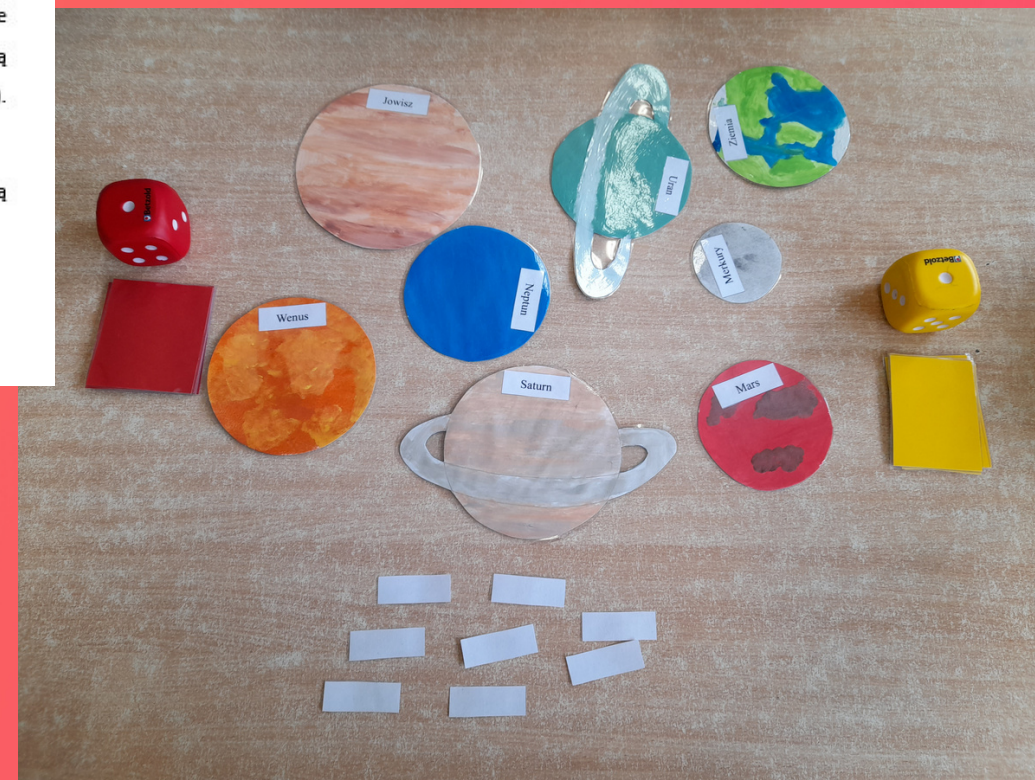
Celem gry jest ułożenie obrazka z pociętych elementów.

Rozpoczęcie gry: Gracze dzielą się na dwie drużyny: żółtą i czerwoną. Na stole układamy: planety z zadaniami zwrócone nazwami planet do góry, paseczki z nazwami planet tekstem zwrócone tekstem do dołu, dwie sterty kart: na jednej czerwone, na drugiej żółte, kostka dla każdej drużyny.

Przebieg gry: Drużyny jednocześnie rzucają kostką. Drużyna, która wyrzuci wyższą liczbę oczek losuje biały paseczek z nazwą planet, a następnie wyszukuje tę planetę i wykonuje zapisane na niej zadanie. Jeśli zadanie zostanie wykonane poprawnie, drużyna zabiera jedną kartę ze stosu oznaczonego odpowiednim kolorem (żółta z żółtego, czerwona z czerwonego). Wygrywa drużyna, która pierwsza ułoży swój obrazek.

UWAGA: Po każdym losowaniu paseczki z nazwami planet oraz planety z zadaniami wracają na swoje miejsce na stole.

Życzymy wesołej zabawy!



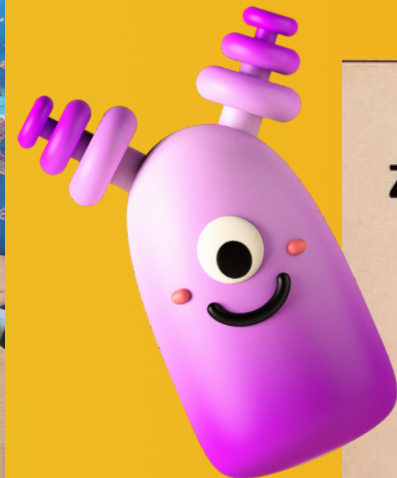
Gra "Kosmiczne drużyny"



Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"



Grupa Tygryski



ZASADY GRY „KOSMICZNE PODRÓŻE”

Do gry potrzebne są dwa pionki i kostka. Nauczyciel dzieli grupę na dwie drużyny. Gracze z każdego zespołu na zmianę rzucają kostką. Przeskakują tyle pól na planszy, ile pokaże kostka. Drużyny wspólnie wykonują zadania z kosmicznych pól, na których zatrzyma się ich pionek. Zespół, który pierwszy dotrze do mety, wygrywa.



Gra "Kosmiczne podróże"



Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"

Grupa Delfinki



GRA „RAKIETĄ W KOSMOS”

REKWIZYTY:

- 2 komplety kolorowych kartoników w kształcie figur geometrycznych (1 prostokąt, 2 kwadraty, 3 trójkąty, 1 koło)
- 1 kostka do gry z 4 ściankami, na których są kolorowe figury geometryczne i z 2 pustymi ściankami
- 1 wzór „Rakieta” zbudowana z 7 figur geometrycznych

ZASADY GRY:

W grze mogą brać udział 2 osoby lub 2 drużyny.

Cel gry: Ułożyć raketę wg wzoru.

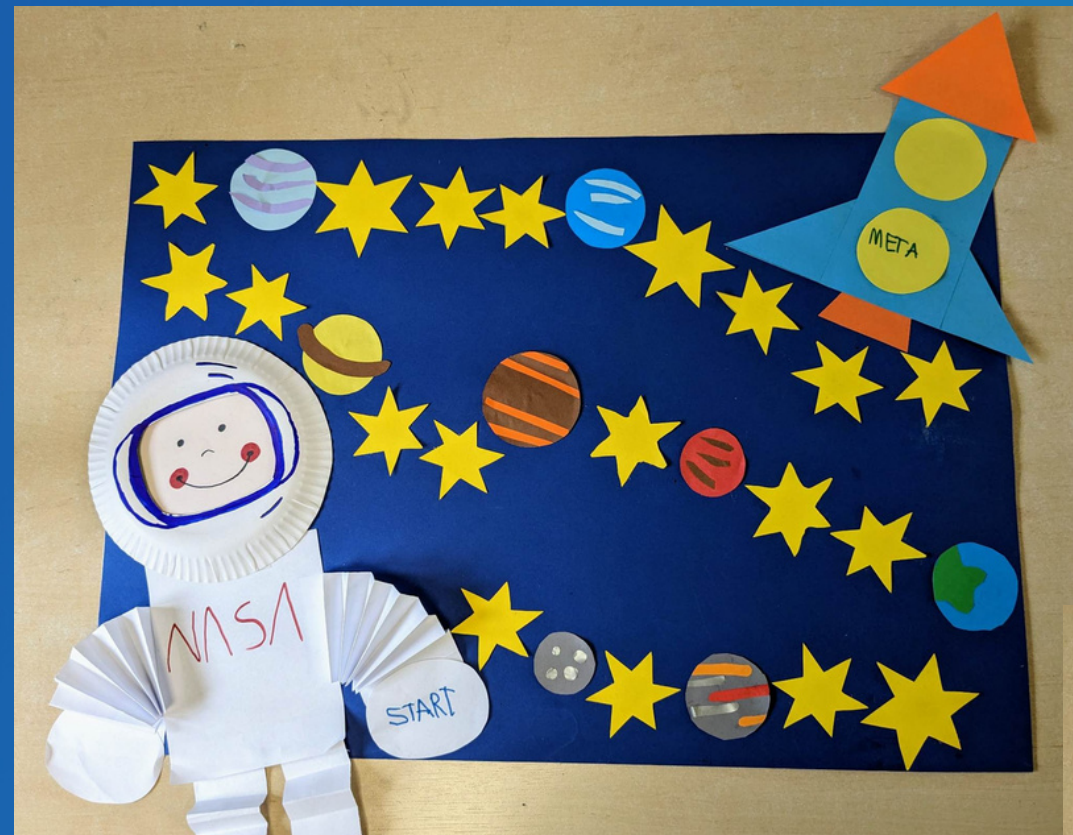
Zasady ogólne: Każdy gracz lub drużyna otrzymuje komplet kart (figury geometryczne). Zadaniem jest ułożenie rakiety wg wzoru. Najmłodszy gracz jako pierwszy rzuca kostką i w zależności od tego, jaką figurę geometryczną wskazuje kostka – układa z kartoników swoją raketę. Wygrywa ten gracz, któremu uda się pierwszemu ułożyć raketę.



Gra "Rakieta w kosmos"

Przedszkole nr 30 "Mały Olimpijczyk"

Grupa Kangurki



Gra "Kosmiczna misja"

Gratulujemy wszystkim uczestnikom!

