



Moja Wesola Matematyka

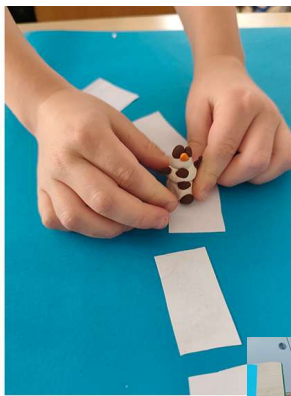
Zimowe Igrzyska Przedszkolaków

cz.2



Przegląd Gier Matematycznych
Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” w Poznaniu

Przedszkole nr 110 „Wesoły Domek” Grupa Tygrysy



Gra

„Wyścigi narciarskie”

Przedszkole nr 112 „Mali Przyrodnicy” Grupa Sowy



Gra „Zimowe zabawy bałwanków”

Instrukcja gry planszowej „Zimowe zabawy bałwanków”

Cel gry

Dotrzeć swoim bałwankiem (pionkiem) do czerwonego pola – mety jako pierwszy, wykonując po drodze zadania ruchowe i rozwiązując zagadki o zimowych sportach.

Elementy gry

- Plansza z polami w różnych kolorach
- Pionki – bałwanki wykonane przez dzieci
- Kostka do gry
- Karty żółte – zadania ruchowe
- Karty fioletowe – zagadki o sportach zimowych

Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz wybiera swojego bałwanka (pionek).
2. Pionki ustawiamy na jasnozielonych polach startowych.
3. Karty żółte i fioletowe układamy na środku planszy w dwóch oddzielnych stosach, obrazkami do dołu.

Zasady gry

1. Rozpoczęcie gry
- Gracze kolejno rzucają kostką.
- Tylko gracz, który wyrzuci szóstkę, może wstawić swojego bałwanka na ciemnozielone pole startowe i wykonać kolejny rzut.
2. Ruch pionków
- W swojej turze gracz rzuca kostką i przesuwa pionek o tyle pól, ile oczek wyrzucił.
- Po wejściu na pole należy wykonać odpowiednie zadanie zależne od koloru.

Znaczenie pól na planszy

Kolor pola	Znaczenie
Białe	Zwykłe pole – nie się nie dzieje
Żółte	Dobierz żółtą kartę i wykonaj zadanie ruchowe
Fioletowe	Dobierz fioletową kartę i rozwiąż zagadkę
Białe z czarną kropką	Cofasz się o 3 pola do tyłu
Jasno zielone	Ustaw bałwanka (pionka) przed rozpoczęciem gry
Zielony	Pole startowe po wyrzuceniu szóstki
Czerwone	META- wygrywa gracz, który pierwszy na nie wejdzie

Karty żółte – zadania ruchowe

Po wejściu na żółte pole gracz losuje kartę i wykonuje zadanie, np.:

- „Naśladuj ruchem jazdę na nartach
- „Przeskocz w bok jak narciarz slalomowy”
- „Zrób obrót jak wirujący płatek śniegu

Jeśli zadanie zostanie wykonane – gra toczy się dalej.

Karty fioletowe – zagadki o sportach zimowych

Po wejściu na fioletowe pole gracz losuje kartę z zagadką, np.:

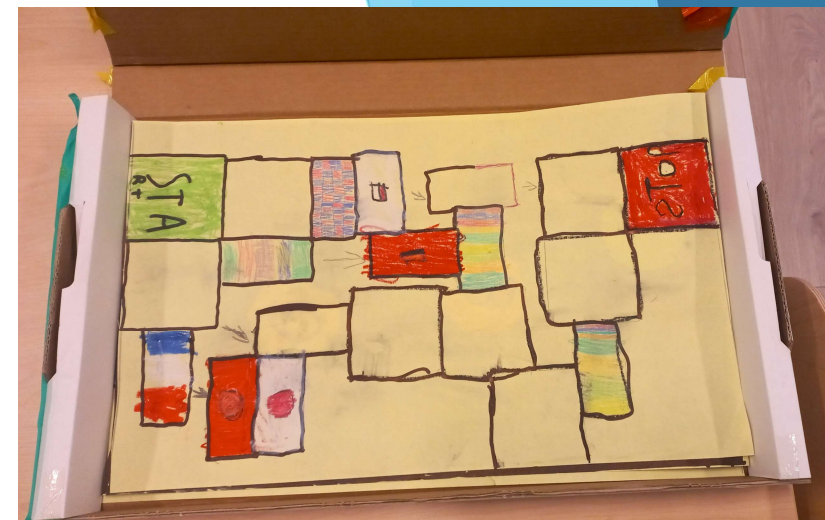
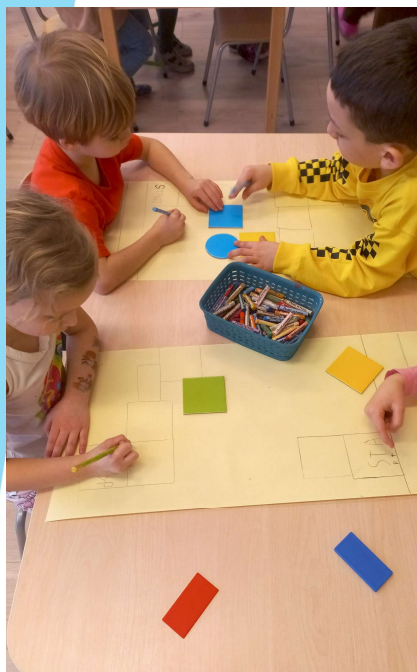
- „Byś po śniegu jeździć mógł, musisz przypiąć je do nóg”(narty)
- „Szybko po lodzie niosą nas one, obie do butów są przyczepione”(łyżwy”
- „Kijki w dłoniach trzyma. Już za chwilę slalomem z góry będzie zjeżdżał”(narciarz)

Po udzieleniu odpowiedzi gra toczy się dalej. Jeśli gracz nie odpowie, czeka na swoją następną rundę.

Zakończenie gry

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do czerwonego pola – mety

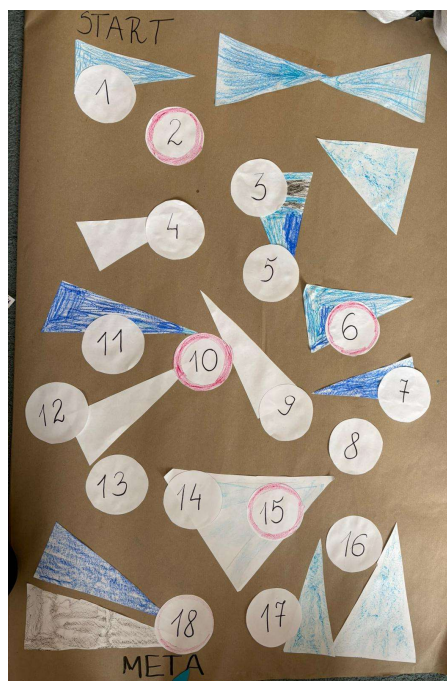
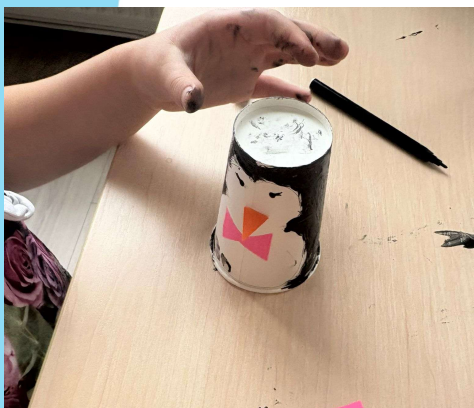
Przedszkole nr 113 „Mali Sportowcy” Grupa Kangury



Gra „Wesołe ściganki”



Przedszkole nr 113 „Mali Sportowcy” Grupa Pingwiny



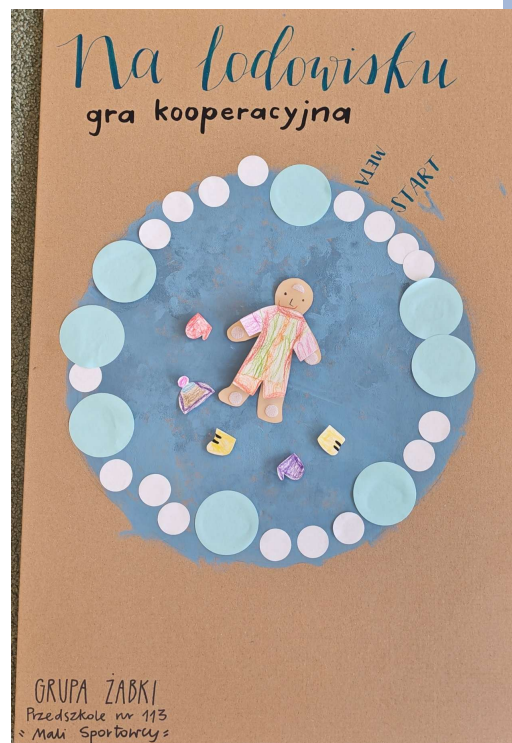
- Zasady gry
„Pingwinowe skoki
narciarskie”
1. Pierwsza jedzie osoba najmłodsza - dalej wg wskazówek zegara
 2. Gracz jedzie tyle pól, ile jest oczek na kostce
 3. Jeśli narciarz stanie na polu nr 2 traci jedną kolejkę, ponownie odpięta mu się narta i musi mieć czas na zapięcie
 4. Jeśli narciarz stanie na polu nr 6 rzuca jeszcze raz kostkę, gdyż wieje sprzyjający wiatr i jedzie szybciej
 5. Jeśli narciarz stanął na polu nr 10 wypadła z toru i wraca na pole nr 4
 6. Jeśli narciarz stanął na polu nr 15 górkę wybija go na pole nr 18 czyli metę.
 7. Ten narciarz, który stanie na mecie jako pierwszy wygrywa.

Gra „Pingwinowe skoki narciarskie”

Przedszkole nr 113 „Mali Sportowcy” Grupa Żabki



Gra „Na lodowisku”



Zasady gry Na lodowisku

Na lodowisku to gra kooperacyjna.
Zadaniem wszystkich graczy jest
ubranie sportowca



Grupa ustawia pionek na polu START



Kolejni gracze rzucają kostką
i przesuwiają pionek o daną liczbę pól



Kiedy pionek stanie na białym polu,
to następuje rzut kostką przez kolejnego gracza.
W przypadku niebieskiego pola - gracz może wybrać
jedną część garderoby i ubrać łyżwiarza



Gra jest wygrana, kiedy łyżwiarz ma na sobie
kompletne ubranie. To gracze ustalają, ile
rund będzie trwać rozgrywka



Przedszkole nr 117 im. Czecha

Grupa Biedronki



Gra „Matematyczne kociołki”

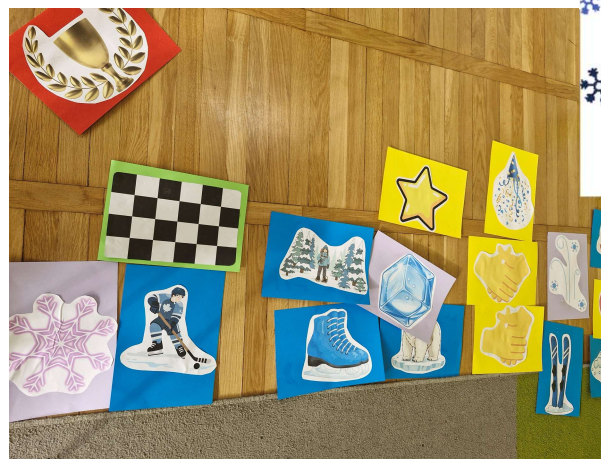


Przedszkole nr 134 „Słoneczny Świat” Grupa Misie



Gra „Skimo Tiny i Milo”

Przedszkole nr 134 „Słoneczny Świat” Grupa Smerfy



Gra

„Zimowe Igrzyska Smerfów”

„Zimowe Igrzyska Smerfów”

Gra jest zabawą ruchowo-matematyczną, która polega na dążeniu do przekroczenia mety.

Każde pole oznacza zadanie:

Pola niebieskie- zadania ruchowe;

Pola żółte- współpraca zespołową (3 osoby- osoba stojąca na polu zaprasza dwie kolejne do zadania)

Pola fioletowe- zmianę pogody i zadanie z nią związane.

Wszystkie zadania i symbole wymyślały dzieci- 5-dio latki z grupy „Smerfy”.

Dokładny układ pól:

- 1 – – START
- 2 – – Ruch-odepnij się 3 razy kijkami na nartach
- 3 – – Współpraca- dwie osoby prowadzą jedną z zamkniętymi oczami przez 5 kroków
- 4 – – Ruch- okrążenie lodowej wyspy 3 razy- hokej na lodzie
- 5 – – Pogoda- burza śnieżna! Zakręć się 2 razy i przykucnij
- 6 – – Ruch- rzuć kostką i wykonaj tyle kroków w stylu pingwina, ile kropek
- 7 – – Ruch- przejdź po przeszkodzie lodowej tip-topkami i policz je
- 8 – – Współpraca- ślż pingwina na kocu przez 3 sekundy
- 9 – – Ruch- stań na jednej nodze i wytrzymaj 5 sekund
- 10 – – Bonus medal- dodatkowa nagroda w postaci naklejki
- 11 – – Ruch- uciekaj przed mrozem- bieg po linii
- 12 – – Pogoda- Mróz! 5 sekund bez ruchu
- 13 – – Ruch- rzuć 5 śnieżkami do celu
- 14 – – Współpraca- zbudujcie z siebie bałwana w 10 sekund!
- 15 – – Ruch- 4 skoki przed lodową wyspę
- 16 – – Ruch- rzuć śnieżką jak najdalej
- 17 – – Pogoda- policz płatki śniegu- dodawanie i odejmowanie
- 18 – – Ruch- przenoszenie śnieżek na wyznaczone miejsce- liczenie śnieżek.

Przedszkole nr 148

„Mali Europejczycy”

Grupa Smerfy

PROCES POWSTAWANIA I TWORZENIA GRY



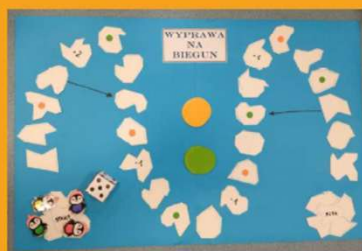
INSTRUKCJA



ZDJĘCIA WYTWORÓW



PLANSZA



MY SMERFY PIERWSI TESTUJEMY NASZA GRĘ 😊



KOLEZANKOM I KOLEGOM Z INNEJ GRUPY TEŻ SIĘ PODOBAŁA NASZA GRA 😊



Gra „Wyprawa na biegun”

Przedszkole nr 160 „Biały Orzeł”

Grupa Boćki



Tytuł gry: „Zimowi Sportowcy na Start!”

Gra „Zimowi Sportowcy na Start!”, to gra planszowa dla dzieci w wieku 5-6 lat.

To gra dla 2-4 osób, której celem jest jak najszybsze przeprowadzenie czterech pionków w swoim kolorze z bazy startowej, przez całą planszę, do „domku” (meta). Gracze rzucają kostką i przesuwiają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara; do wyjścia z bazy konieczna jest szóstka i jedynka, szóstka daje też dodatkowy rzut.

Gra składa się z:

- plansza,
- kostka do gry,
- 4 pionki dla każdego gracza

Ilość graczy: od 2 do 4 graczy.

Wiek: od 4 do 99 lat.

Czas trwania: ok. 20 minut.

Zasady gry

Rozpoczęcie gry: Każdy z graczy, aby wyjść z „Wioski Olimpijskiej” (bazy) na trasę, rzuca kostką i ten, kto wyrzuci 6 lub 1 oczek na kostce, rozpoczyna grę. Jeśli gracz ma wszystkie pionki w bazie, przysługują mu trzy próby rzutu.

Ruchy: Pionki poruszają się o liczbę pól wskazaną na kostce. Wyrzucenie 6 oznacza dodatkowy rzut.

Aby wygrać, należy wprowadzić wszystkie pionki na cztery pola końcowe w swoim kolorze „Meta”.

Pola specjalne (oznaczone obrazkami):

1. **Skocznia narciarska (Narty):** „Leć daleko!” – przesunąć się o 2 pola do przodu.
2. **Tor saneczkowy (Sanki):** „Ale pędzisz!” – rzucić jeszcze raz kostką.
3. **Lodowisko (Łyżwy):** „Zrobiłeś piękne piruety!” – wybrać jedno dziecko, które przesunie się o 1 pole do przodu razem z Tobą.
4. **Zaspa śnieżna (Snowboard):** „Ugrzęzłeś w śniegu!” – tracisz jedną kolejkę.

Zasada Fair Play: Przed rozpoczęciem gry przypominamy dzieciom, że wszyscy jesteśmy jedną drużyną i kibicujemy sobie nawzajem.

Gra „Zimowi sportowcy na start”

Przedszkole nr 160 „Biały Orzeł”

Grupa Sowy



Gra planszowa „Z góry na pazurki”

Gra dla 2-3 graczy

Pionki do wyboru:

- łyżwiarka

- hokeista

- saneczkarz

- skoczek narciarski

Do gry uczestnicy używają pionków i kostki.

Celem gry jest zjechanie w dół ścieżki i dojechanie do mety przez zawodnika oraz zajęcie miejsca na podium. Podczas zjazdu czytają na zawodników pałapki. Jeśli zawodnik trafi na pole, na którym znajduje się sylweta innego gracza wtedy:

Łyżwiarka – łyżwiarka zakreśliła Cię podczas wykonywania piruetu, pomyliłeś kierunki jazdy – cofasz się o 2 pola

Skoczek – skoczek skoczył blisko Ciebie i się przestraszył – cofasz się o 1 pole

Saneczkarz – saneczkarz przejechał obok Ciebie i zasypał Cię śniegiem, musisz się odkopać – czekasz 2 kolejki

Hokeista – hokeista podłożył Ci kij, przewróciłeś się – czekasz 1 kolejkę

Gdy gracz stanie na polu na którym widnieje sylweta jego pionka wtedy w nagrodę rzuca kostką ponownie.

Gra kończy się gdy wszyscy uczestnicy zjadą na dół i przekroczą metę. Następnie każdy z graczy zajmuje odpowiednie miejsce na podium.

Gra „Z góry na pazurki”

Przedszkole nr 175 „Podniebny Świat” Grupa Jaskółki

Zasady gry

Liczba graczy: 1-6

Wiek graczy: 3- 99 lat

Elementy: plansza do gry, 20 kart z symbolami, kostka do gry, 120 żółtych żetonów-punkty

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci najmniejszą liczbę oczek na kostce. Dalsza kolejność odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeden symbol odnaleziony na planszy symbol = jedno żeton

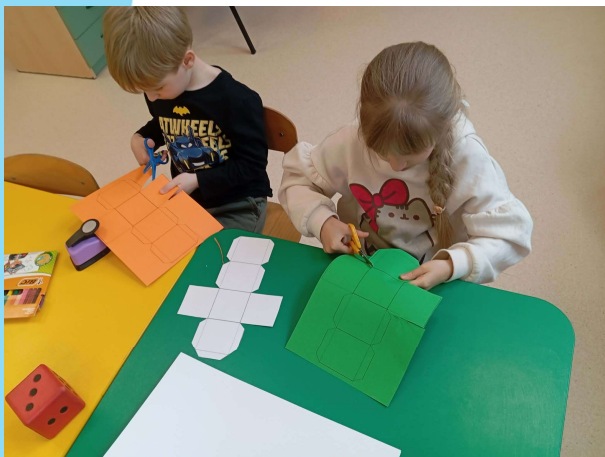
Cel gry:

Celem gry jest odnalezienie na planszy, takiej liczby symboli z wylosowanej karty, jaka jest liczba oczek wyrzuconych na kostce.

Gra kończy się, gdy skończą się karty z symbolami.

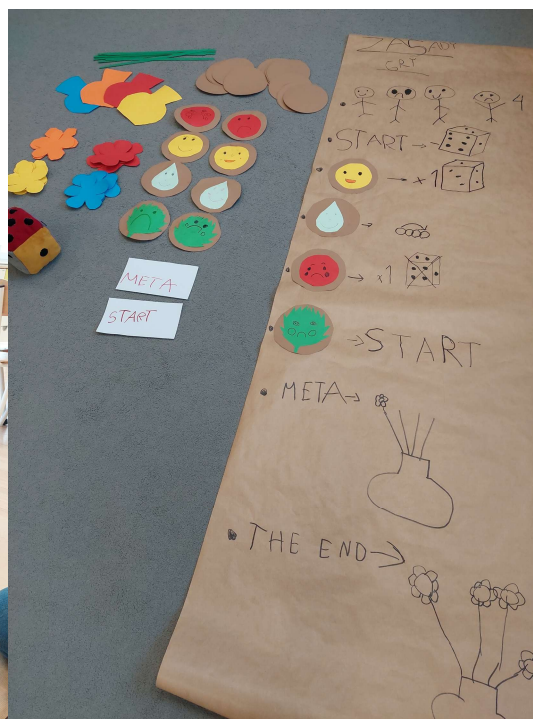
Grę wygrywa gracz, który odnalazł najwięcej symboli i zebrał największą liczbę żetonów.

Gra „Liczymy z kostką”



Przedszkole nr 188 „Dębowe Ludki”

Grupa Sówki



Gra „Kwiaty dla pań”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Misie



„Zimowe zabawy sportowe” – gra planszowa

x pionki, kostka
x 3-4 graczy

ZASADY GRY:

- 1) Gra rozpoczyna ten gracz, który jako pierwszy wyrzuci na kostce „szóstkę”
- 2) Gracze przesuwają się po polach o tyle oczek ile wyrzucił na kostce. Celem jest jak najprędzej dotrzeć do mety.
- 3) Stanisław na polach specjalnych:
 - x pole 2 - przesuwa się o 1 pole do przodu - przyczepiana kółkami noska
 - x pole 3 - kopie śnieg, ciekawo 1 kolejkę
 - x pole 6 - jedzie na nartach, przesuwa się o 2 pola do przodu i nobisa przysiadły
 - x 9 - nobisa piny na igłach, nobis 4 obroty dookoła i przesuwa się na kolejne pole
 - x 12 - nobisa „aniołki” na śniegu, nobis 4 pajacyki
- 4) Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze na metę.

Miłej zabawy!

Gra „Zimowe zabawy sportowe”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Żabki



Gra „Olimpijski wyścig”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Koniki



Gra „Mali Olimpijczyki na śniegu”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk” Grupa Tygryski



Gra „Narciarska przygoda”

Przedszkole nr 30 „Mały Olimpijczyk”

Grupa Kangurki



Gra

„Zimowe memory na sportowo”

