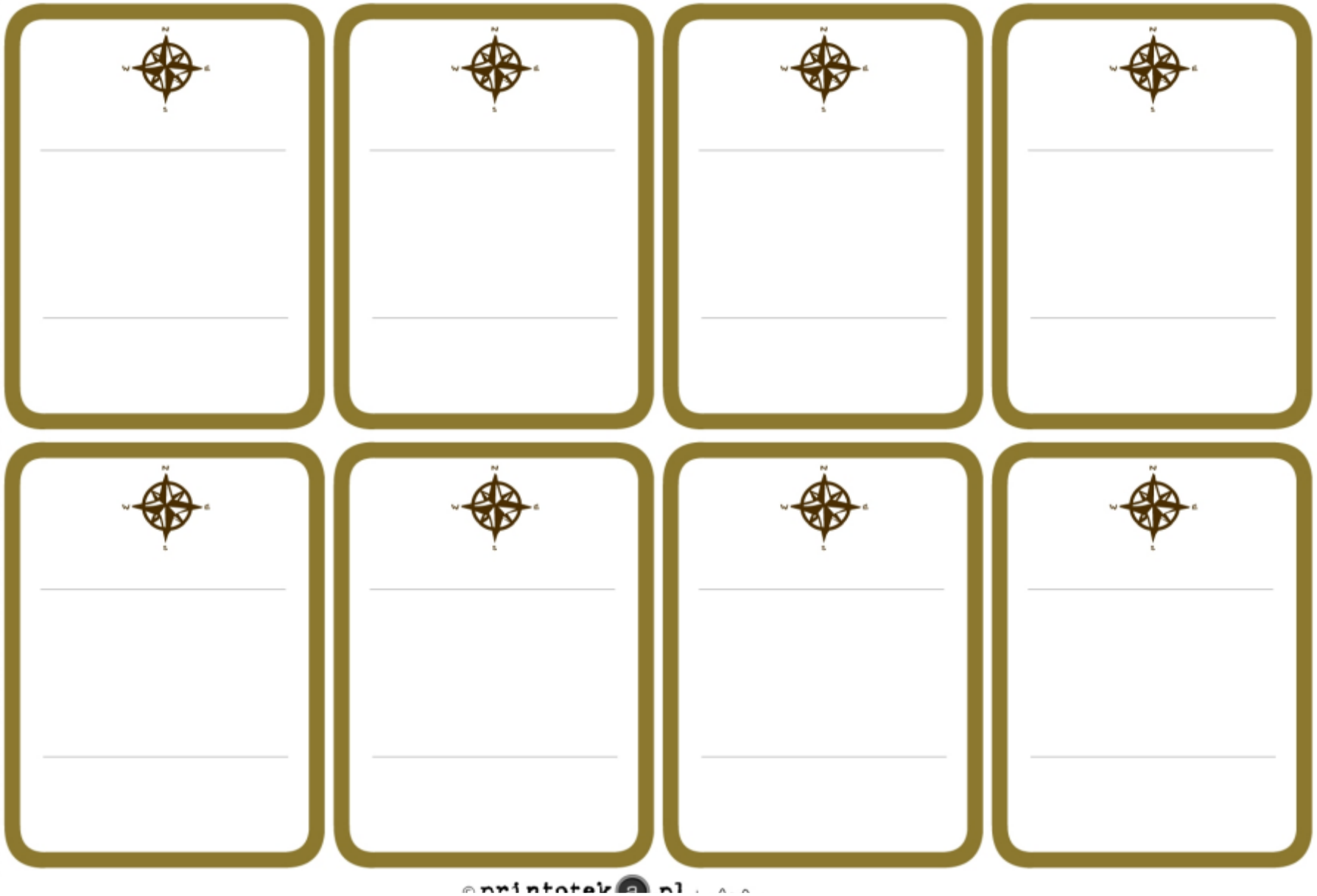
Gra planszowa - piraci

Materiał zawiera planszę do gry, szablony kart do dowolnego wypełnienia, szablony kart do nacięcia i uzupełniania dowolnymi obrazkami z materiału obrazkowo-językowego oraz rewers kart. Gra polega na jak najszybszym dotarciu do skarbu, możemy sami modyfikować zasady gry przy użyciu kart i dać jej nowy, edukacyjny wymiar. Do gry oprócz wydrukowanych i złożonych materiałów, potrzebna będzie kostka.

STOP
BANG!
+1
-3
-1
STOP
+2
START
x2
-3



©printotek.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

©printotek@.pl

Chińczyk

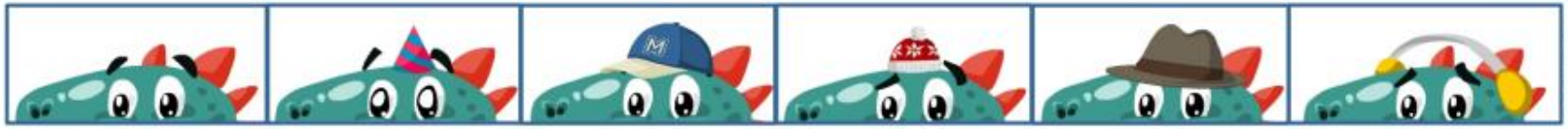
Materiał zawiera planszę do gry w chińczyka, w której celem, oprócz dotarcia pionkami do bazy jest wyraźne powtórzenie nazw obrazków z pól, na których stanie pionek. Można również ustalić, że nazwy obrazka należy użyć w zdaniu lub zapisywać kolejne wyrazy i na końcu gry stworzyć z nich opowiadanie.

© printoteka@.pl

Wyturlaj dinozaura - wersja z układanką

Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza, wycięte wzdłuż linii elementy kart z dinozaurami oraz kostka. Dzieci kolejno rzucają kostką i odszukują wśród pasków części ilustracji znajdujące się w kolumnie pod wylosowaną liczbą oczek. Na koniec dzieci mogą opisać wylosowanego dinozaura.

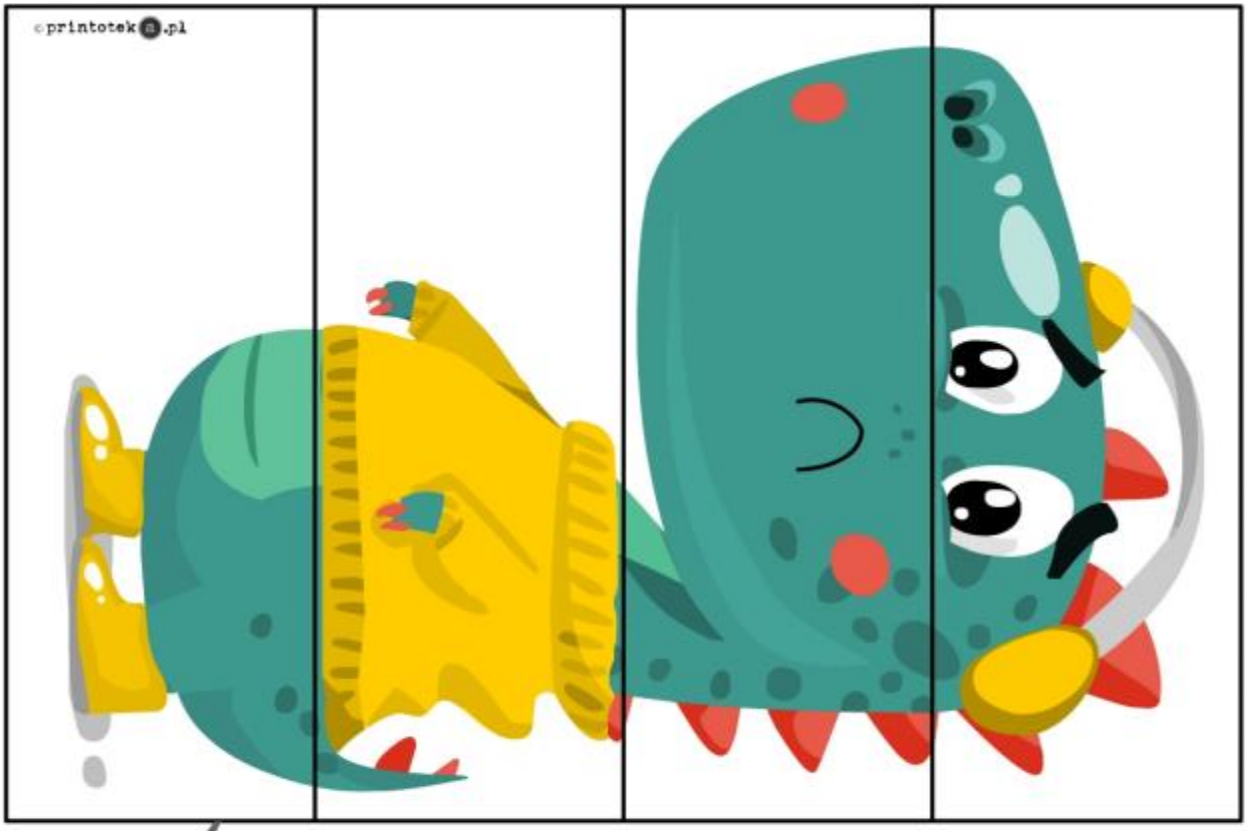
1

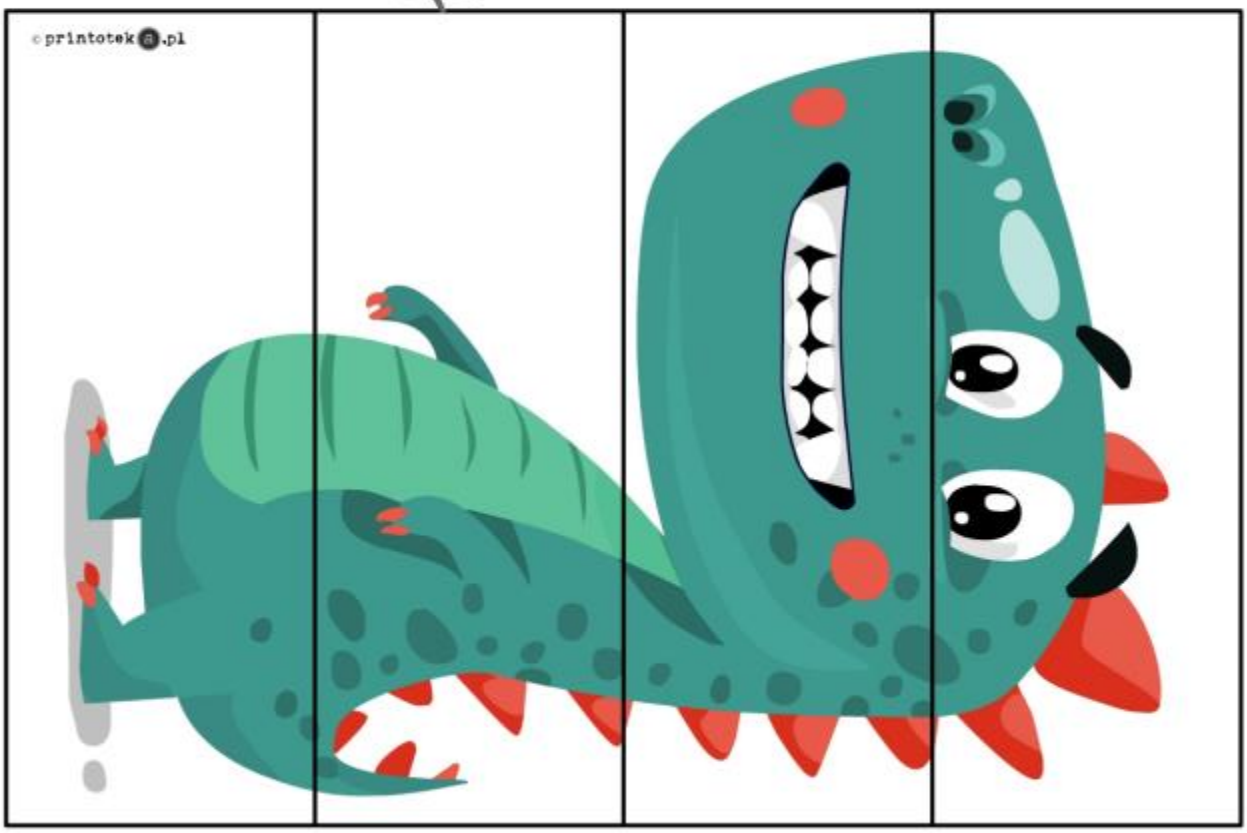


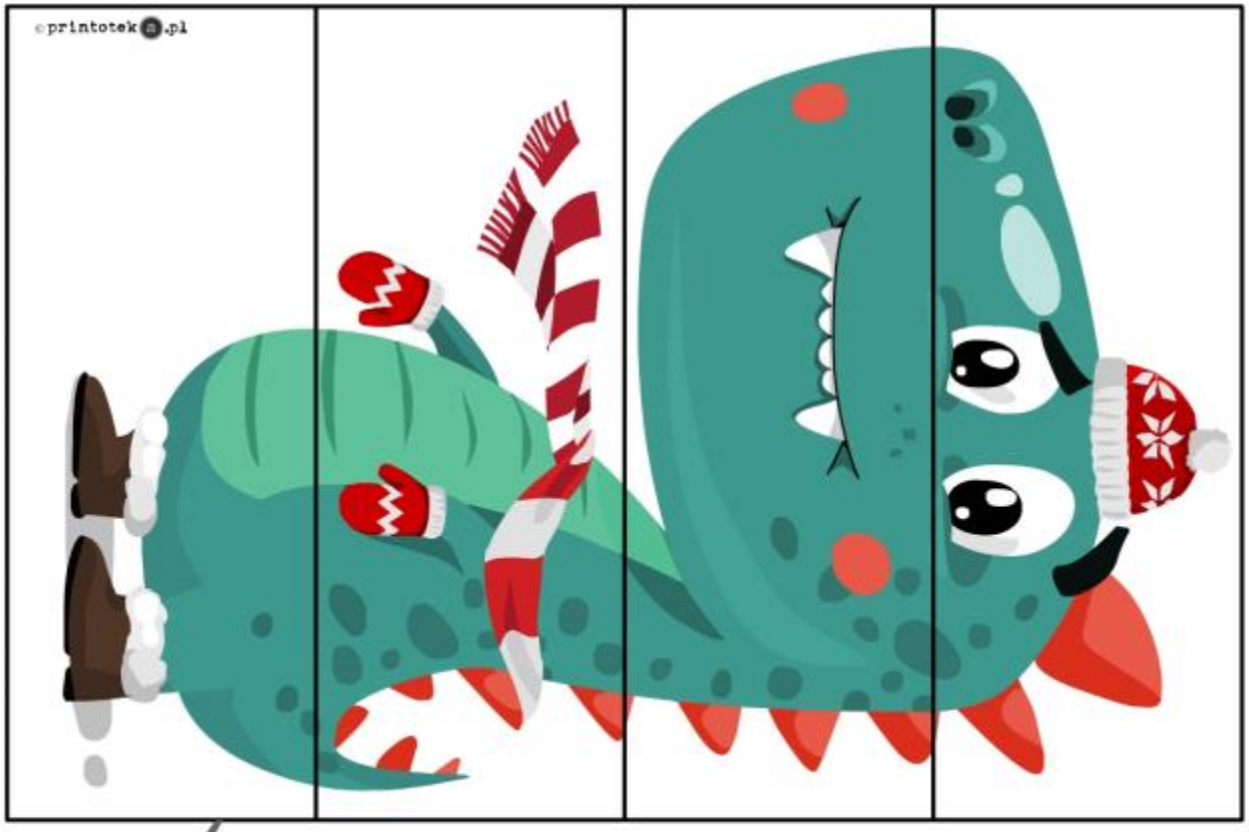
2

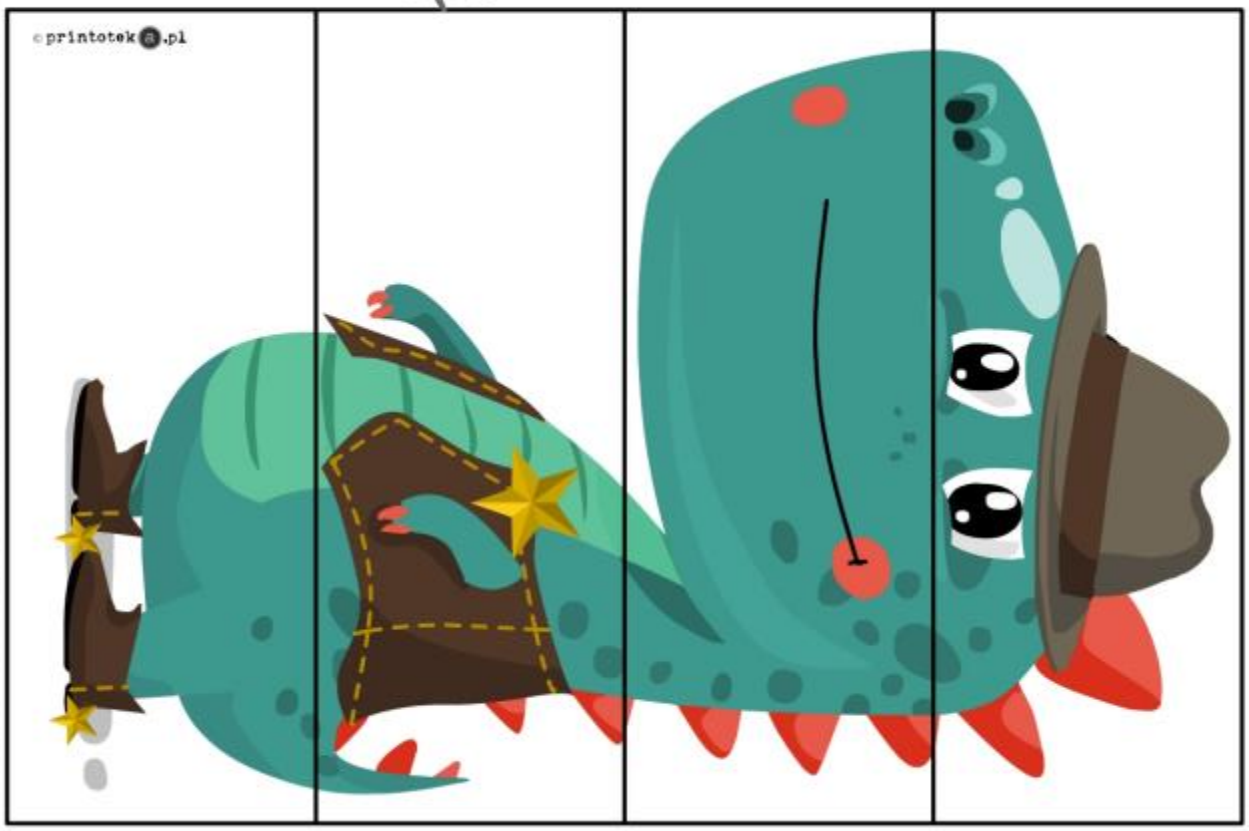
3

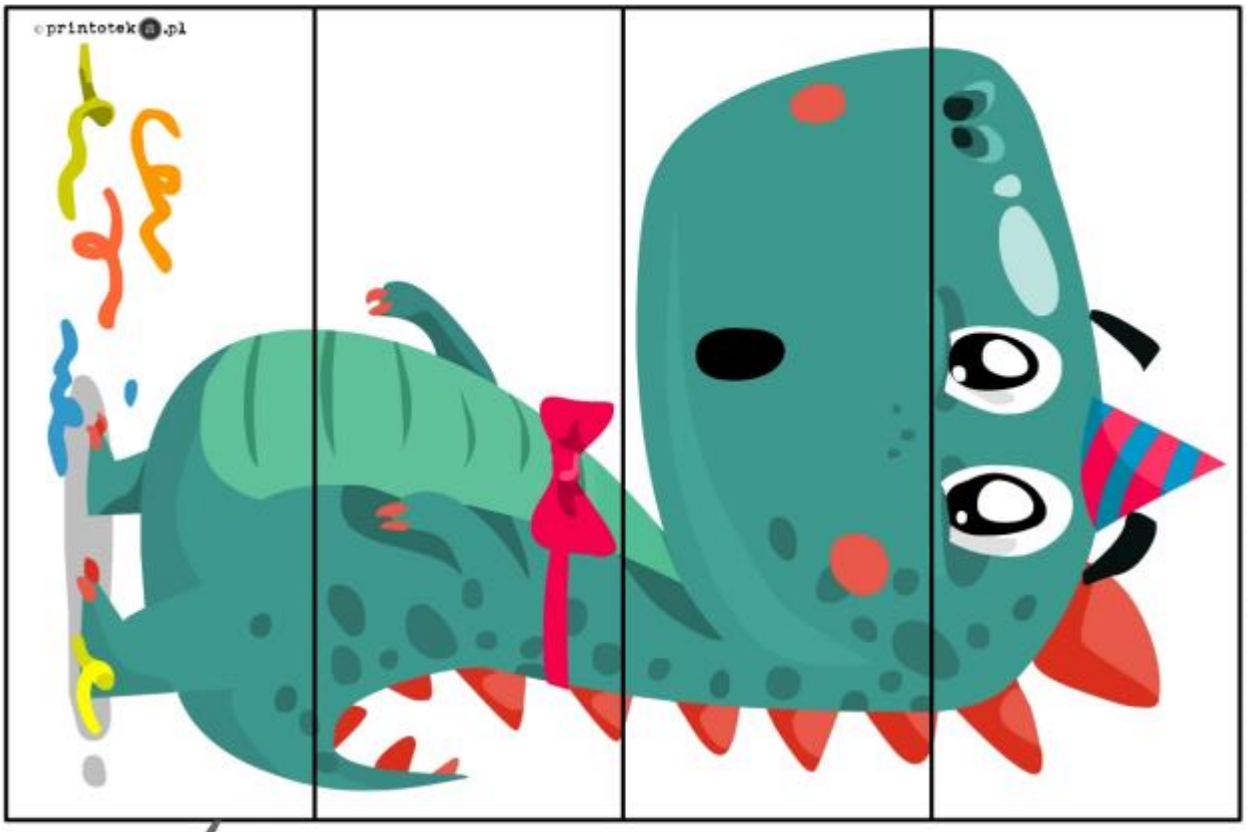
4

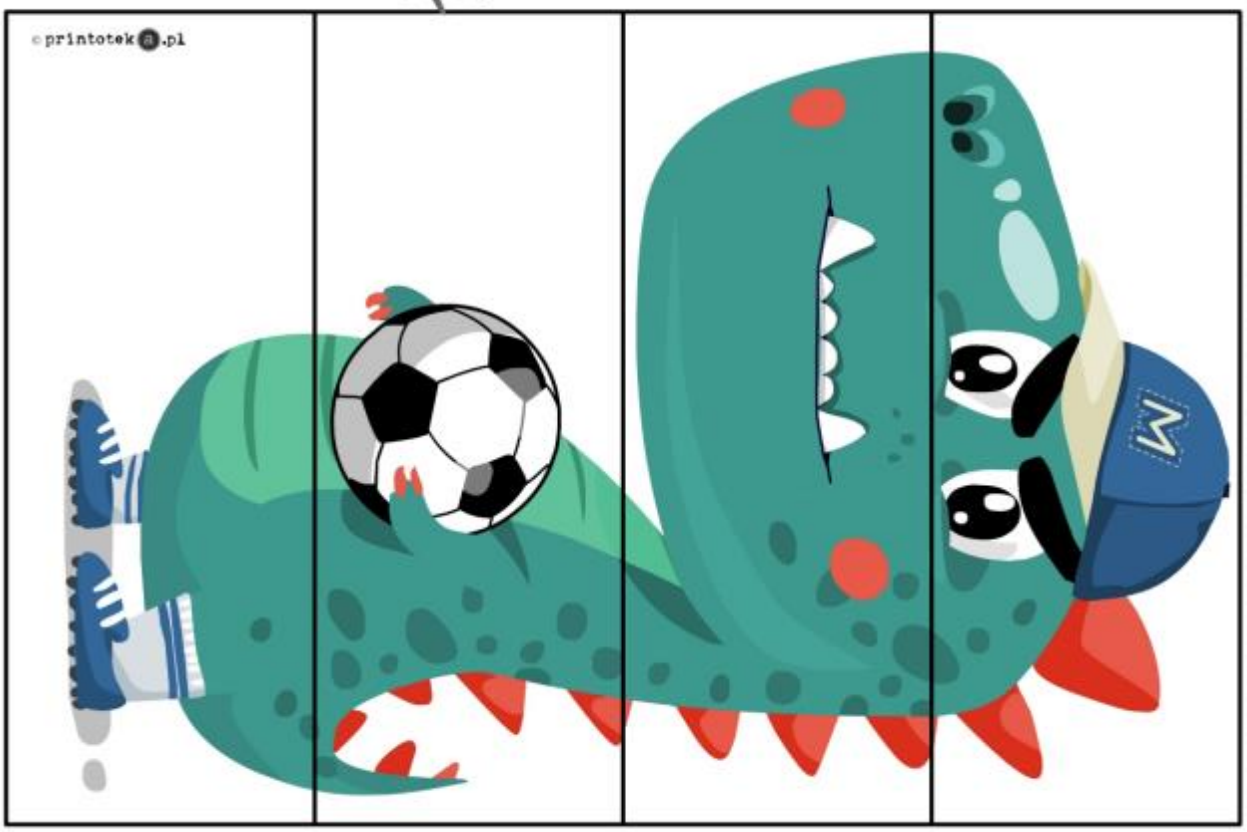

©printotek@.pl


©printotek@.pl


©printotek@.pl

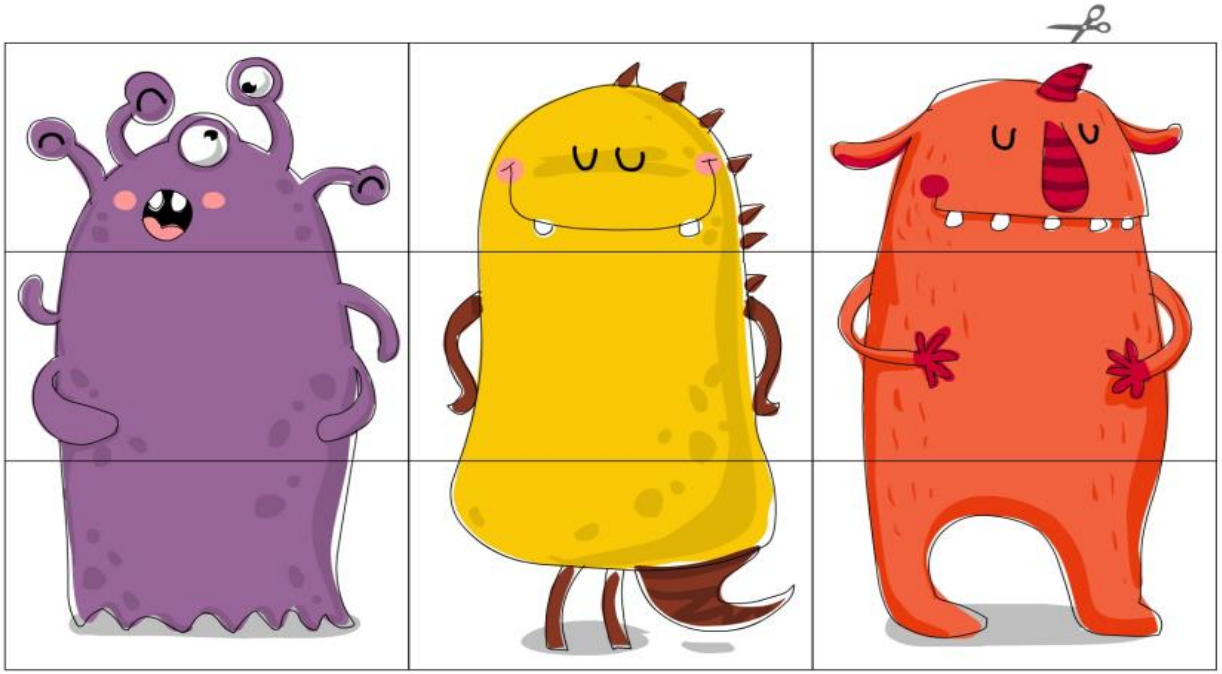

©printotek@.pl

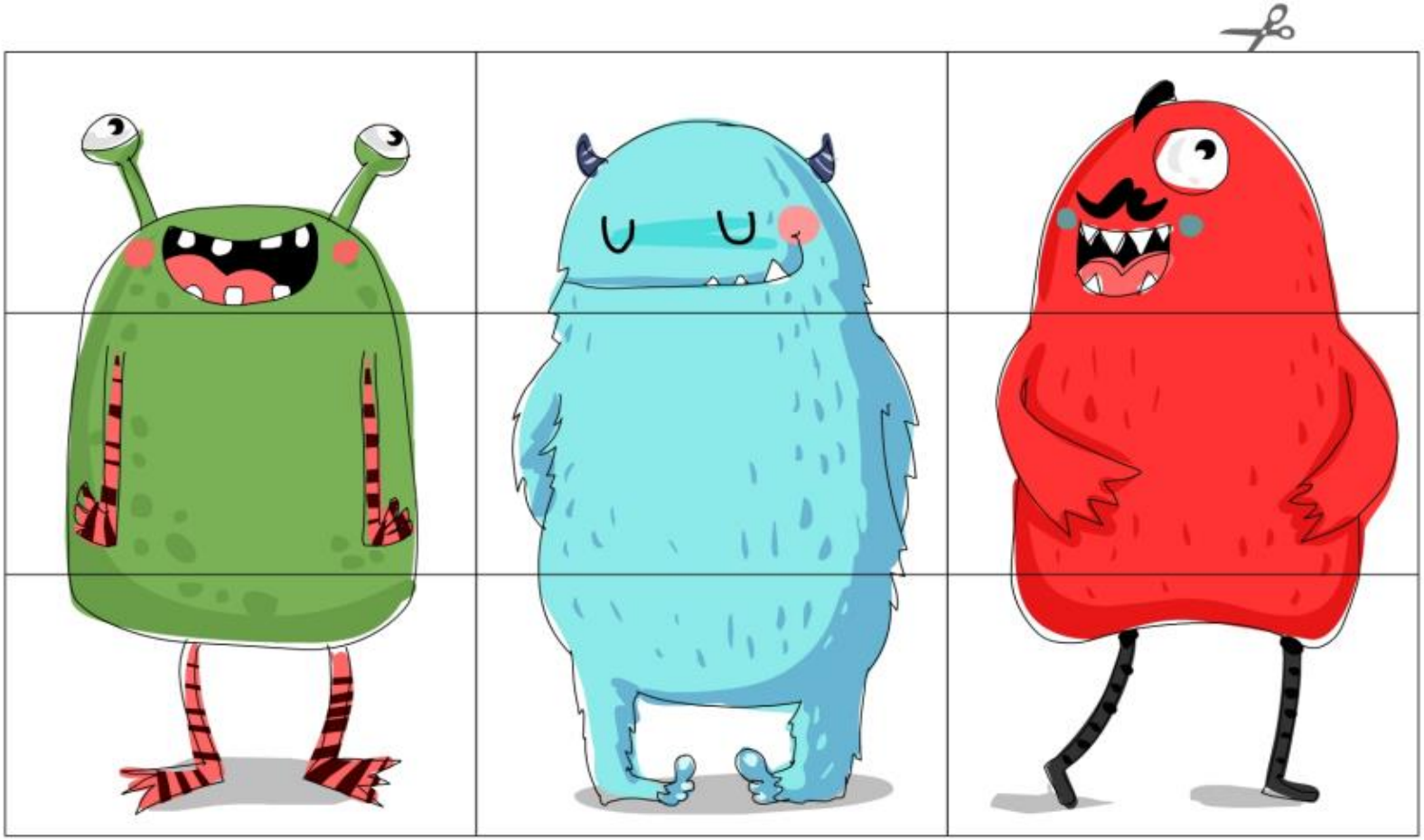

©printotek.pl


©printotek.pl

Łowcy potworów- części ciała. Gra

Potwornie fajna gra planszowa dla 2-4 graczy. W grze mamy za zadanie jak najszybciej dotrzeć do mety po drodze zbierając jak największą ilość kompletnych potworów. Zadanie wcale nie jest łatwe. Do każdego pola, na jakim staniemy, możemy dobrać jedną kartę, na której mamy tylko jedną z 3 części ciała potworka. Gra zawiera planszę do rozgrywki oraz 6 trzyczęściowych kart z sympatycznymi potworkami.





START
DOWOLNE
DOWOLNE
DOWOLNE
©printotek.pl

Lodołamacz - gra planszowa

- Gra przeznaczona jest dla 2 - 4 Uczestników gry.
- Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza oraz kostka i pionki.
- Uczestnicy gry naprzemiennie rzucają kostką i przesuwają swój pionek o tyle pól, ile oczek wylosowali, następnie odczytują i odpowiadają na pytanie z pola, na którym stanęli. Jeśli Uczestnik gry stanie na polu specjalnym wykonuje ruch oznaczony na polu. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety.

LODOŁAMACZ

START

Jaki jest twój ulubiony film?

Jakie jest twoje ulubione zwierzę?

Jaką muzykę lubisz najbardziej?

Wracasz na pole START!

Jakie masz hobby?

Jaki jest twój ulubiony przedmiot w szkole?

Tracisz kolejkę.

Jakie jest twoje ulubione danie?

Które święta lubisz najbardziej?

Co chciałbyś zobaczyć?

Kto jest twoim najlepszym przyjacielem?

Cofasz się o 2 pola.

Jaką książkę lubisz najbardziej?

Kim chciałbyś zostać w przyszłości?

Jaki jest twój ulubiony dzień tygodnia?

META

©printotek.pl

Gra matematyczna

Zasady:

- Rozłóż karty tak, jak na zdjęciu (mogą być też karty Piotrusia).
- Każdy uczestnik dostaje pionek i kostkę. Kostki mogą być wielościenne, w zależności od tego jakimi dysponujemy.
- Pionki ustawiamy na starcie.
- Każdy zawodnik rzuca kostką i porusza się po kartach-polach o tyle miejsc, ile wynosi wyrzucona liczba.
- Następnie mnoży liczby na kostce i liczbę widniejącą na karcie, na której stanął.
- Jeśli wskazał prawidłowy wynik, zostaje na polu, jeśli nie, wraca na pole, na którym stał wcześniej.
- Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do mety.

Zgadnij kto?- emocje

Materiał zawiera dwie karty, każdą z nich należy wydrukować podwójnie, najlepiej na grubszym papierze lub podkleić tekturką. Pierwszą kartę nacinamy w miejscach zaznaczonych ciągłą linią, a następnie przekładamy kartkę obrazkami do dołu i zaginamy nacięcia w miejscach zaznaczonych przerywaną linią. Z drugich kart należy wyciąć obrazki wzdłuż ciągłej linii.

Gra przeznaczona jest dla 2 osób. Gracze siadają naprzeciwko siebie, przed sobą ustawiają karty z odgiętymi obrazkami, tak by widoczne były wszystkie postaci. Każdy z graczy wybiera jedną z kart z tali i umieszcza ją w okienku pod znakiem zapytania. Celem gry jest jak najszybsze odgadnięcie wybranej przez przeciwnika osoby. W tym celu gracze zadają sobie na zmianę pytania.

© printotek a.pl by MrMowa

PIOTRUŚ

ZOSIA

MARYSIA

KRZYŚ

KASIA

WOJTUŚ

RYŚ

MISIEK

KUBUŚ

ASIA

GOSIA

GABRYSIA

WIESIEK

TOSIA

JAŚ

ANTOŚ

LUSIA

BASIA

PIOTRUŚ

ZOSIA

MARYSIA

KRZYŚ

KASIA

WOJTUŚ

RYŚ

MISIEK

KUBUŚ

ASIA

GOSIA

GABRYSIA

WIESIEK

TOSIA

JAŚ

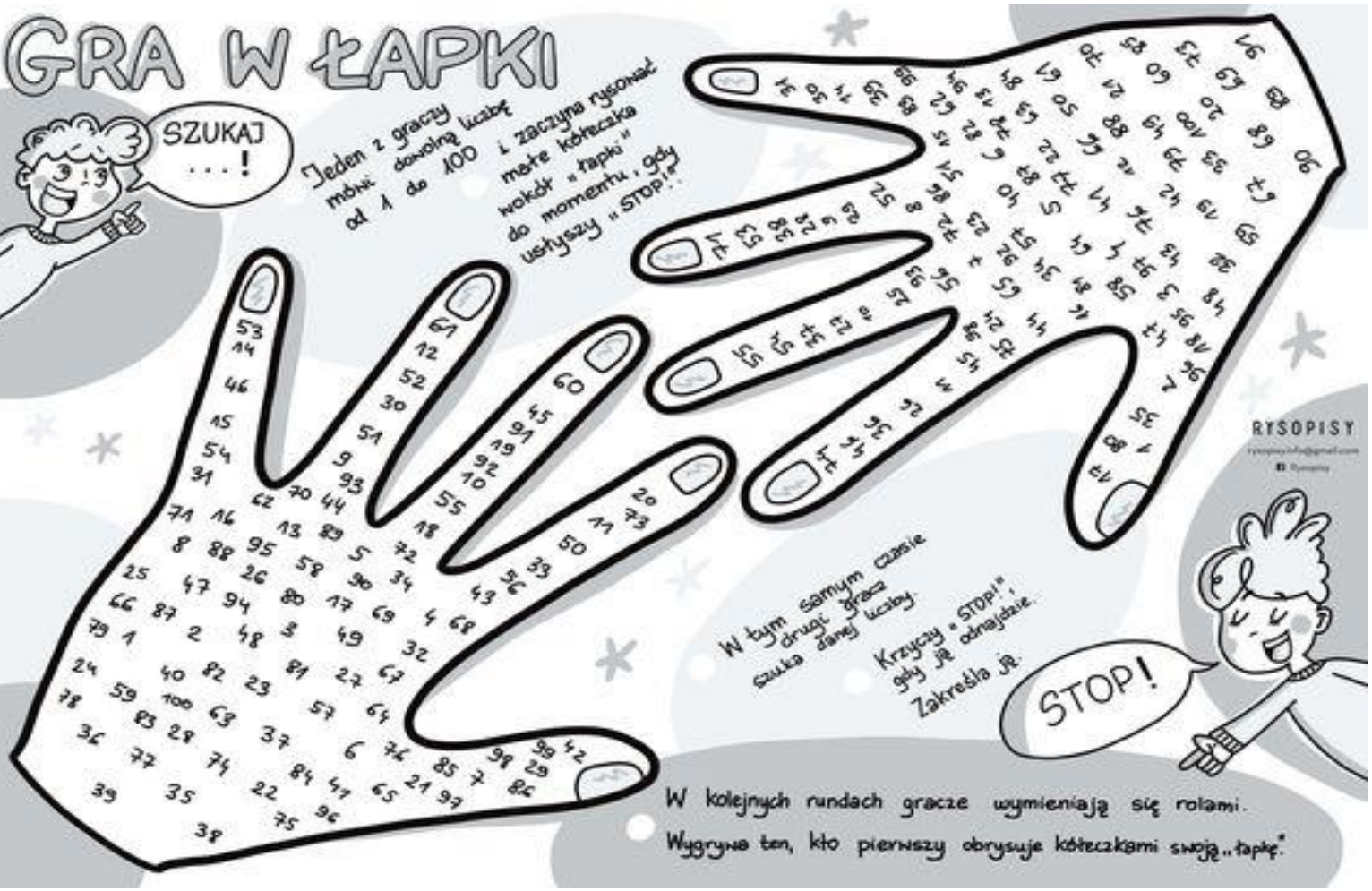
ANTOŚ

LUSIA

BASIA

GRA W ŁAPKI

Jeden z graczy mówi dowolną liczbę od 1 do 100 i zaczyna rysować małe kółeczka wokół „łapki" do momentu, gdy usłyszy „STOP!".



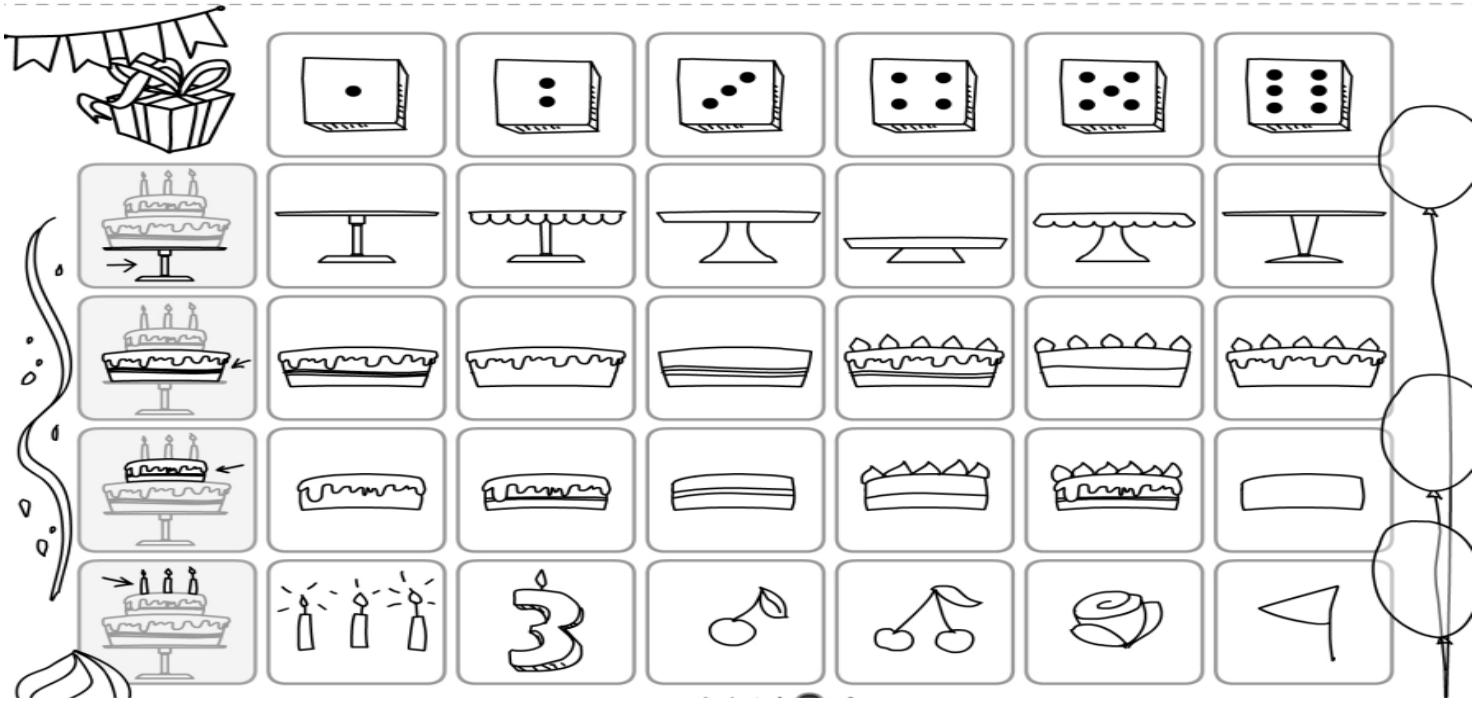
W tym samym czasie drugi gracz szuka danej liczby. Krzyczy „STOP!", gdy ją odnajdzie. Zakreśla ją.

RYSOPISY

W kolejnych rundach gracze wymieniają się rolami. Wygrywa ten, kto pierwszy obrysuje kółeczkami swoją „łapkę".

Wyturlaj tort urodzinowy

Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza, kostka oraz czysta kartka dla każdego z Graczy. Gracze kolejno rzucają kostką i rysują części ilustracji znajdujące się w kolumnie pod wylosowaną liczbą oczek. W grze każdy jest zwycięzcą, a gra kończy się po 4 kolejkach rzutów, kiedy każdy z Graczy ma kompletny rysunek urodzinowego tortu. Gotowy rysunek można dodatkowo pokolorować.



Skrable – dodawanie liczb

Utwórz działanie i odczytaj wynik, dodając do siebie cyfry umieszczone w rogu klocków odpowiadających kolejnym literom słowa.

A$_{1}$	Ą$_{5}$	B$_{3}$	C$_{2}$	Ć$_{6}$	D$_{2}$	E$_{1}$	Ę$_{5}$
F$_{5}$	G$_{3}$	H$_{3}$	I$_{1}$	J$_{3}$	K$_{2}$	L$_{2}$	Ł$_{3}$
M$_{2}$	N$_{1}$	Ń$_{7}$	O$_{1}$	Ó$_{5}$	P$_{2}$	R$_{1}$	S$_{1}$
Ś$_{5}$	T$_{2}$	U$_{3}$	W$_{1}$	Y$_{2}$	Z$_{1}$	Ź$_{9}$	Ż$_{5}$

Przykład: KAŻDY 2+1+5+2+2 = 12

NOŻE _____

DUŻY _____

MEŻCZYZNA _____

POŻYTEK _____

POŻAR _____

KOŻUCH _____

DYŻUR _____

TAKŻE _____

PLAŻA _____

Utwórz działanie i odczytaj wynik, dodając do siebie cyfry umieszczone w rogu klocków odpowiadających kolejnym literom słowa.

A$_{1}$	Ą$_{5}$	B$_{3}$	C$_{2}$	Ć$_{6}$	D$_{2}$	E$_{1}$	Ę$_{5}$
F$_{5}$	G$_{3}$	H$_{3}$	I$_{1}$	J$_{3}$	K$_{2}$	L$_{2}$	Ł$_{3}$
M$_{2}$	N$_{1}$	Ń$_{7}$	O$_{1}$	Ó$_{5}$	P$_{2}$	R$_{1}$	S$_{1}$
Ś$_{5}$	T$_{2}$	U$_{3}$	W$_{1}$	Y$_{2}$	Z$_{1}$	Ź$_{9}$	Ż$_{5}$

Przykład: LEŻAK 2+1+5+1+2 = 11

WAŻYĆ _____

NIŻSZY _____

RÓŻOWY _____

KAŻE _____

UŻYTECZNY _____

PIENIĄŻEK _____

WSZAKŻE _____

WYŻEJ _____

NOŻYCE _____

Utwórz działanie i odczytaj wynik, dodając do siebie cyfry umieszczone w rogu klocków odpowiadających kolejnym literom słowa.

A$_{1}$	Ą$_{5}$	B$_{3}$	C$_{2}$	Ć$_{6}$	D$_{2}$	E$_{1}$	Ę$_{5}$
F$_{5}$	G$_{3}$	H$_{3}$	I$_{1}$	J$_{3}$	K$_{2}$	L$_{2}$	Ł$_{3}$
M$_{2}$	N$_{1}$	Ń$_{7}$	O$_{1}$	Ó$_{5}$	P$_{2}$	R$_{1}$	S$_{1}$
Ś$_{5}$	T$_{2}$	U$_{3}$	W$_{1}$	Y$_{2}$	Z$_{1}$	Ź$_{9}$	Ż$_{5}$

Utwórz działanie i odczytaj wynik, dodając do siebie cyfry umieszczone w rogu klocków odpowiadających kolejnym literom słowa.

A$_{1}$	Ą$_{5}$	B$_{3}$	C$_{2}$	Ć$_{6}$	D$_{2}$	E$_{1}$	Ę$_{5}$
F$_{5}$	G$_{3}$	H$_{3}$	I$_{1}$	J$_{3}$	K$_{2}$	L$_{2}$	Ł$_{3}$
M$_{2}$	N$_{1}$	Ń$_{7}$	O$_{1}$	Ó$_{5}$	P$_{2}$	R$_{1}$	S$_{1}$
Ś$_{5}$	T$_{2}$	U$_{3}$	W$_{1}$	Y$_{2}$	Z$_{1}$	Ź$_{9}$	Ż$_{5}$

KOT MINISTRA

Wspaniała gra dla całej rodziny, która rozwija zasób słownictwa dziecka i jego znajomość alfabetu. Zabawa jest rozgrywana w turach i może mieć dowolną liczbę graczy.

Każdą rundę rozpoczyna zdanie „kot ministra jest…", a zawodnicy muszą w określonej kolejności wybrać odpowiedni przymiotnik. Tura odpowiada jednej literze alfabetu – po rozpoczęciu gry pierwsza osoba może powiedzieć, że „kot ministra jest aktywny", druga zaś, że „kot ministra jest ambitny".

W turze drugiej kot ministra będzie na przykład „biedny", „bystry" czy „błękitny". Gra kończy się po przejściu całego alfabetu i nie ma tu zwycięzców i przegranych – są za to nowe słowa, które poznało dziecko.

Np. I runda dla 3 osób:
Kot ministra jest aktywny
Kot ministra jest ambitny
Kot ministra jest agresywny

II runda dla 4 osób:
Kot ministra jest biedny
Kot ministra jest bystry
Kot ministra jest brudny
Kot ministra jest bengalski itp.

Grę można uatrakcyjnić. Za powtórzenie oraz brak przymiotnika dajemy fant, który na końcu trzeba wykupić wykonując zadanie.

Gra planszowa

Dziś wykonamy grę planszową dla całej rodziny, potrzebne nam będą nakrętki od butelek w różnych kolorach, karton, coś do pisania, dwa dekielki od słoików, pionki do gry oraz kostka. Na kartonie układamy 1 dekielek od słoika to będzie nasz START, możemy go podpisać, następnie układamy nakrętki od butelek w kształt wijącego się węża, tak aby kolory nakrętek były przypadkowe, na końcu naszego węża układamy drugi dekielek od słoika. W zależności od tego jakie mamy kolory nakrętek wymyślamy zadania, np. jeżeli ktoś stanie na kolor:

-biały-czekasz 2 kolejki ,

-pomarańczowy- musisz cofnąć się o 3 pola,

-czerwony-masz dodatkowy ruch rzuć kostką,

-czarny-stoisz jedna kolejkę,

-granatowy- wracasz na start.

Karton na którym układamy kapselki można pomalować farbami a kapselki przykleić, będziemy mieć grę wielokrotnego użytku. Między kapselki można dołożyć inne przedmioty i je opisać wszystko zależy od waszej wyobraźni. Ja dodałam drabinki LEGO, dzięki którym możesz szybciej przejść trasę i pogniecioną krepę, która cofa na START. Udanej zabawy!

STATKI

określa współrzędne statku przeciwnika

np. B5

sprawdza strzał na swojej mapie

- BRAK TRAFIENIA — Pudło!
- S. TRAFIONY CZĘŚCIOWO — Trafiony!
- CAŁY STATEK TRAFIONY — Trafiony zatopiony!

Jeżeli trafi, gra dalej do pierwszego „pudła!".

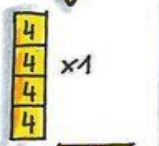
Następnie gracze wymieniają się rolami.

WYGRYWA ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!

TU NARYSUJ STATKI – KOLORUJĄC KRATKI (mogą przybierać różne kształty, ale nie mogą stykać się ze sobą)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Moja mapka



Obie mapki są dla 1 gracza

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Mapka wroga

TU ODZNACZAJ SWOJE STRZAŁY ODDANE WROGOWI

- „Pudło"
- „Trafiony"
- „Trafiony zatopiony"

PIŁKARZYKI

Potrzebne:

Zasady gry:

- Każdy gracz ma **1 RUCH** w kolejce i dąży do bramki przeciwnika lub blokuje jego ruchy.
- Gracze rysują JEDNĄ, WSPÓLNĄ LINIĘ ŁAMANĄ. → Gracz rozpoczyna swój ruch od miejsca, w którym skończył poprzednik.

możliwe ruchy:

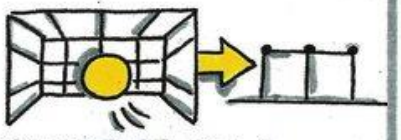
na szerokość 1 kratki

można wykonać **WIĘCEJ RUCHÓW** poprzez odbijanie się od:
- BOKÓW BOISKA
- NARYSOWANYCH KRESEK

→ DO MOMENTU, kiedy nie będzie możliwości odbicia się.

LINIE:
- mogą się przecinać
- nie można stawiać linii 2 razy w tym samym miejscu

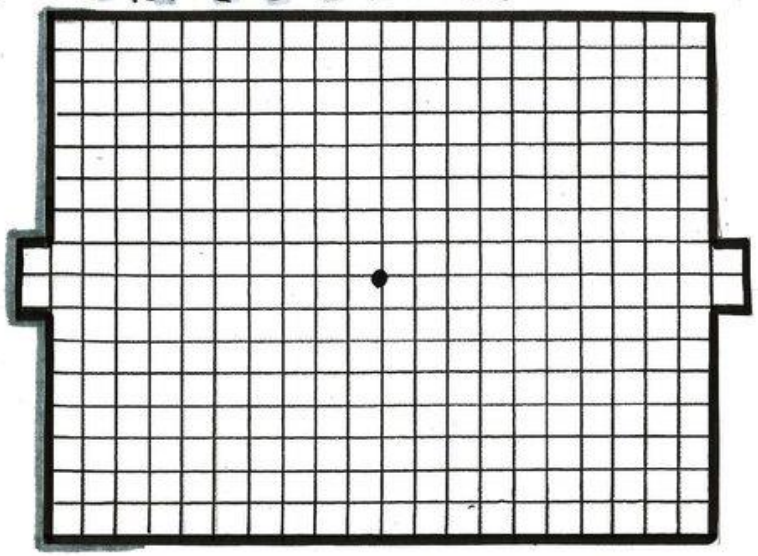
Cel gry:



STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI

! ZABLOKOWANIE GRY (gdy gracz nie może wykonać ruchu):
- REMIS
- PORAŻKA tego, co zablokował

→ w zależności od ustalenia

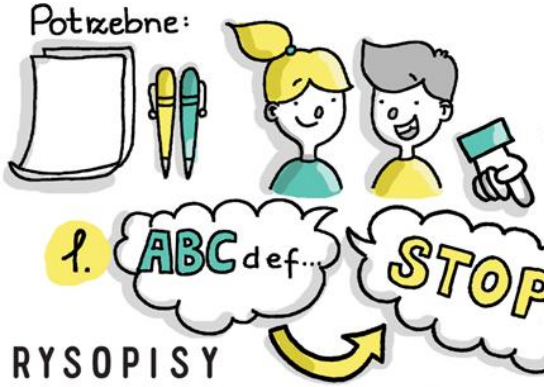


Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.

RYSOPISY

PAŃSTWA•MIASTA

Potrzebne:



RYSOPISY

1. Gracze czytają zapisane słowa i przyznają punkty.

2. Zapisz w tabeli po 1 słowie (z każdej kategorii) zaczynającym się na podaną literę.

3. Kto pierwszy uzupełni rubryki odlicza od 10 do 0 (kończy rundę).

PUNKTY:

- 15p. TYLKO 1 GRACZ MIAŁ POPRAWNĄ ODP.
- 10p. KAŻDY COŚ INNEGO
- 5p. WSZYSCY TO SAMO
- 0p. NIC / BŁĘDNIE

PAŃSTWO	MIASTO	KOLOR	FILM	KSIĄŻKA	OWOC	PTAK	GWIAZDA	PUNKTY