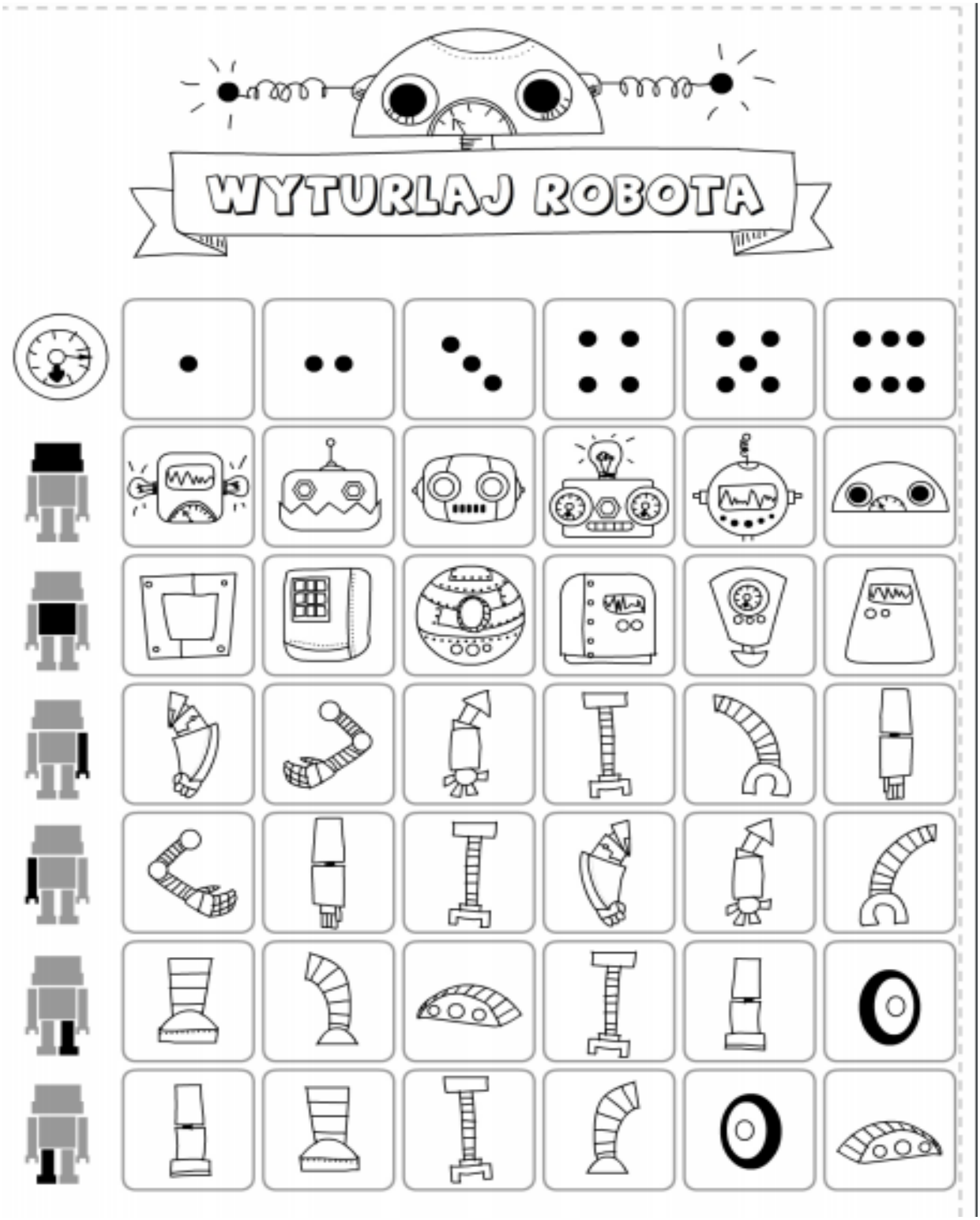
Wyturlaj robota

Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza do gry, 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 6 kolejkach rzutów, kiedy każdy z Graczy ma kompletny rysunek robota. Gotowy



rysunek można dodatkowo pokolorować.

Piotruś

Karty należy rozdać pomiędzy graczy. Każdy gracz odkłada pary ze swoich kart, następnie ciągnie kartę od osoby siedzącej po prawej stronie, jeśli ma parę, odkłada ją. Grę przegrywa ten, który zostanie z niesparowaną kartą Piotrusiem, czyli Mi.

Piotruś - głoska [s]

Wydrukuj wszystkie arkusze i wytnij karty, podklej je grubszym kartonikiem lub zalaminuj.
Gra przeznaczona jest dla 2 - 5 graczy.
Rozdaj karty pomiędzy graczy. Każdy gracz odkłada pary ze swoich kart, następnie ciągnie kartę od osoby siedzącej po prawej stronie, jeśli ma parę, odkłada ją.
Grę przegrywa ten, który zostanie z niesparowaną kartą Piotrusiem, czyli Mi.

SOWA

GLOBUS

ANANAS

SOWA

GLOBUS

ANANAS

©printotek.pl

KASA

KAPUSTA

MISKA

FASOLA

KIEŁBASA

SAMOLOT

LIS

PIES

SŁOŃ

KASA

KAPUSTA

MISKA

FASOLA

KIEŁBASA

SAMOLOT

LIS

PIES

SŁOŃ

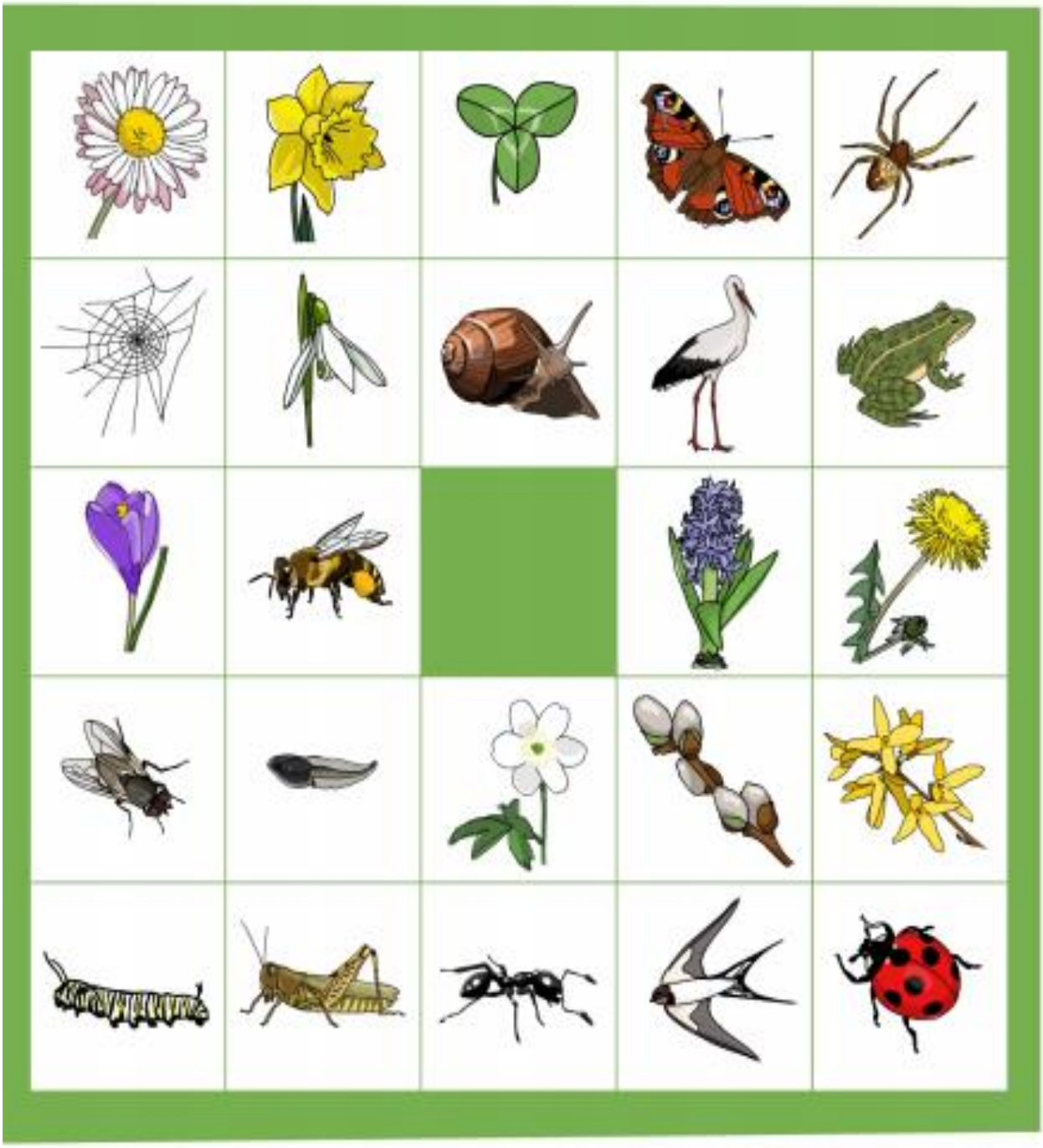
Bingo - gra towarzyska.

W skład zestawu wchodzi 4 plansze (każda z inną kombinacją ułożeń atrybutów) oraz dwie plansze z elementami do wycięcia, które posłużą za karty do losowania.

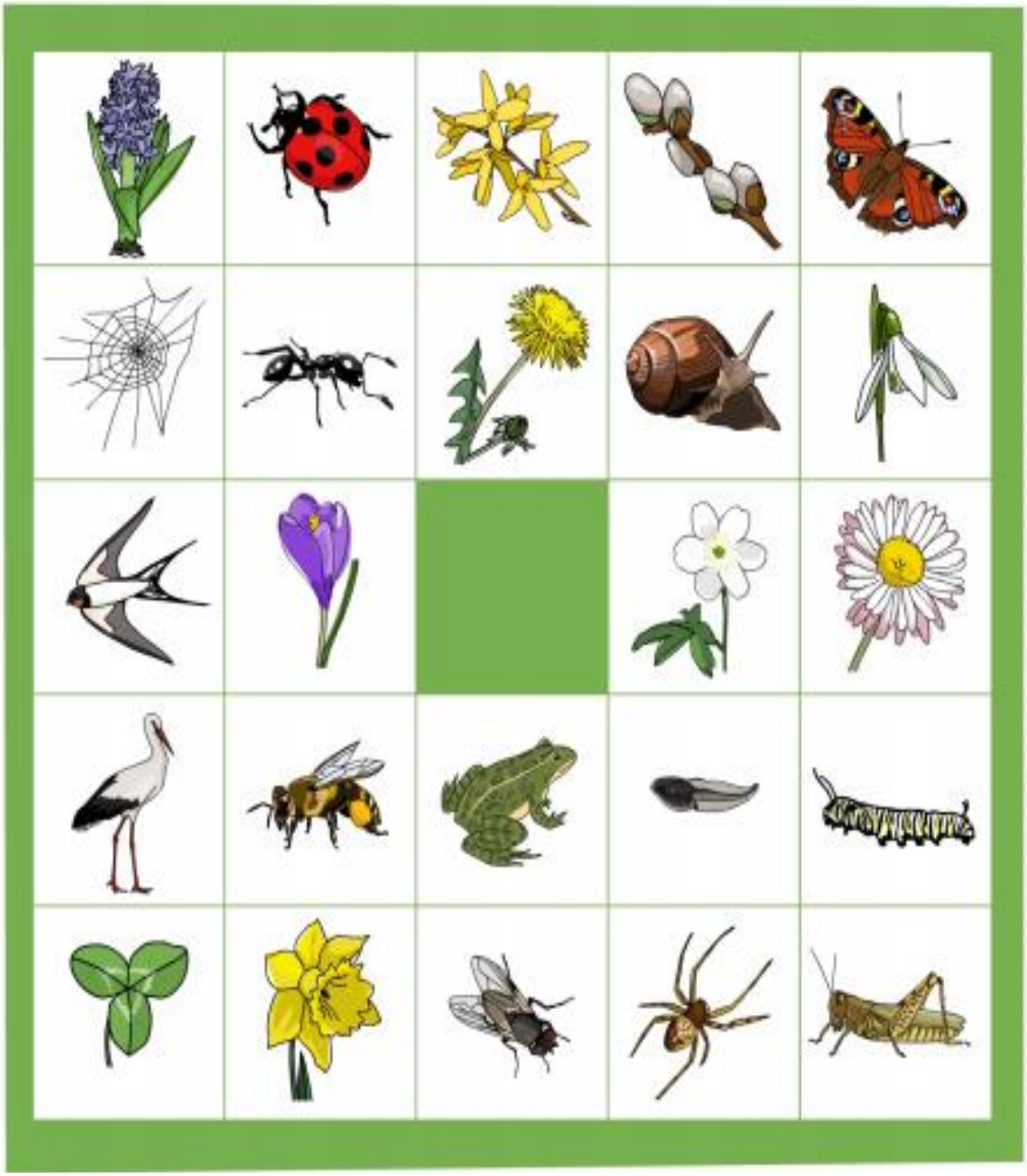
Jak grać:

- Karty z planszami rozdajemy pomiędzy graczy następnie losujemy z wyciętych kart obrazkowych element i nazywamy ilustrację na nim przedstawioną. Gracze mają za zadanie zakryć/zakreślić wylosowany element na swojej planszy. Wygrywa ten, kto pierwszy wykreśli wszystkie elementy w pionie lub w poziomie.

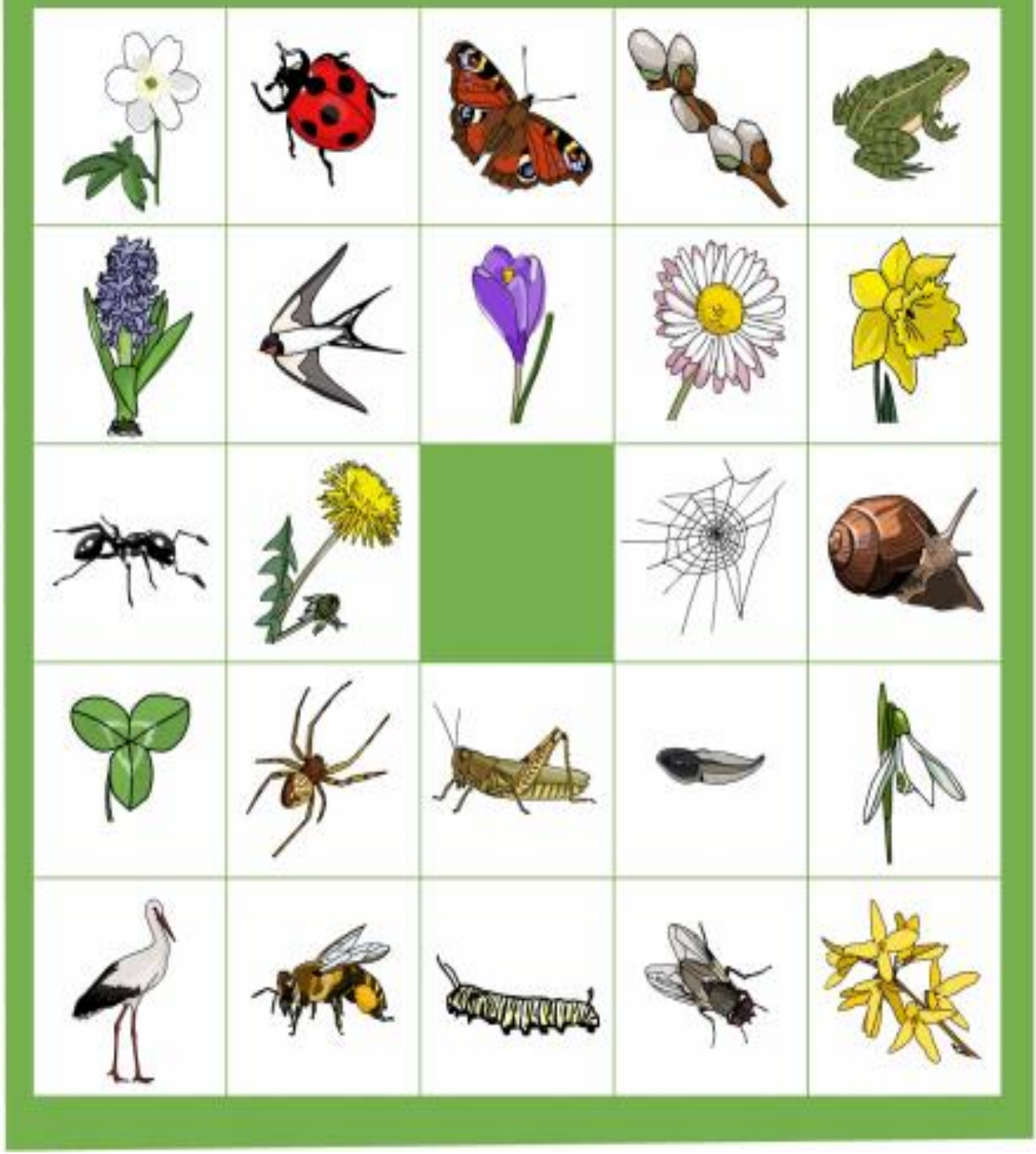
WIOSENNE BINGO



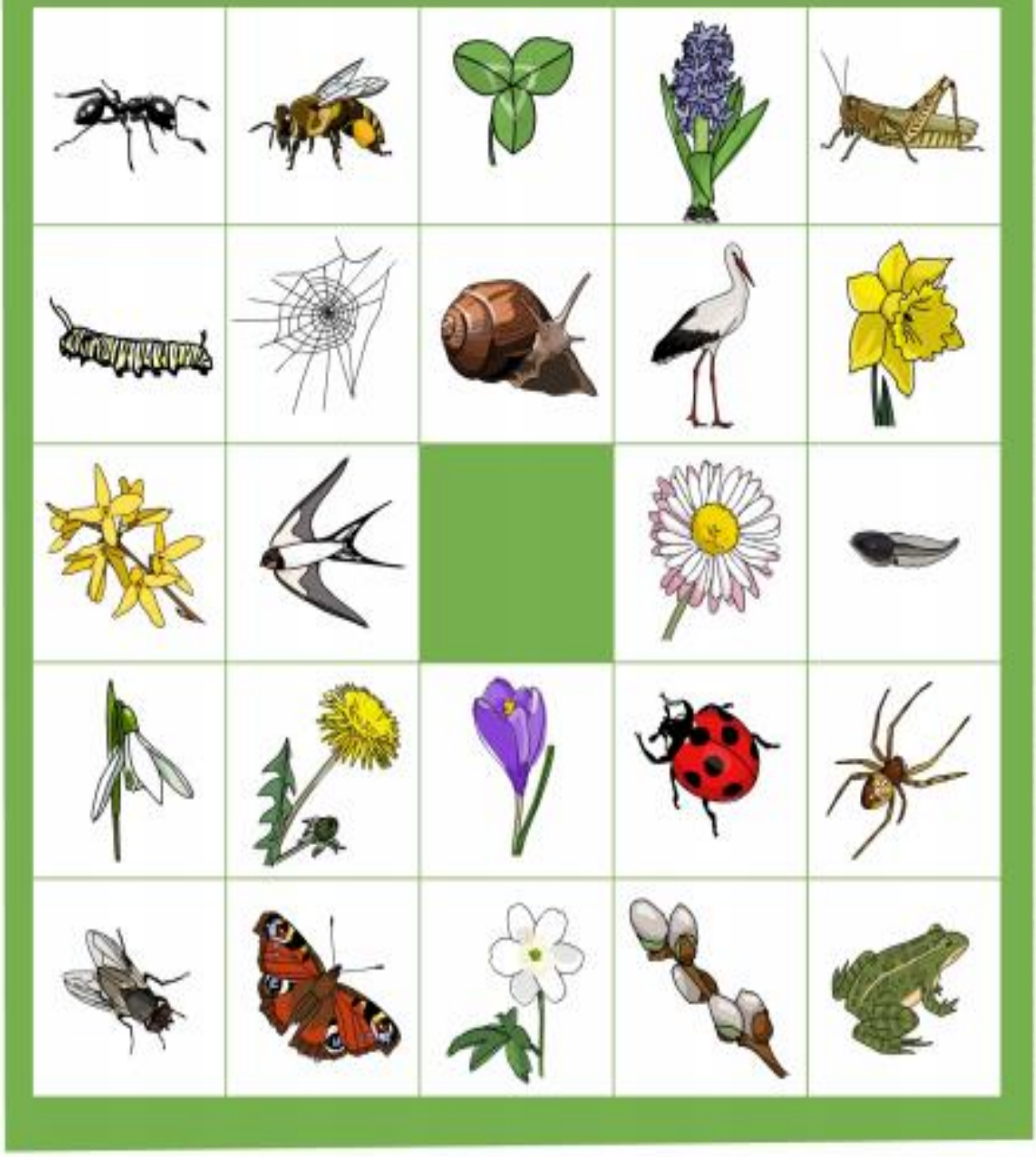
WIOSENNE BINGO



WIOSENNE BINGO

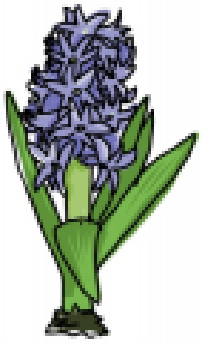
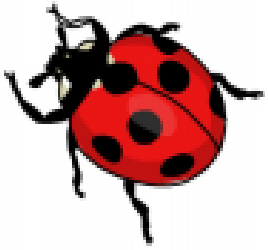
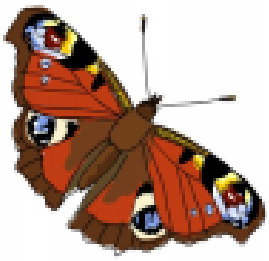
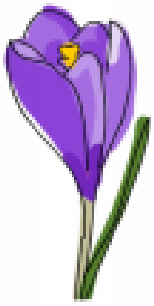
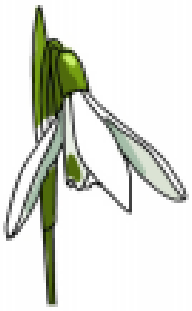
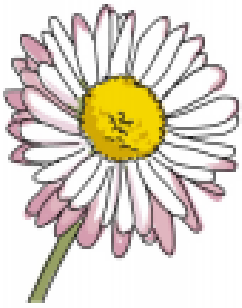


WIOSENNE BINGO

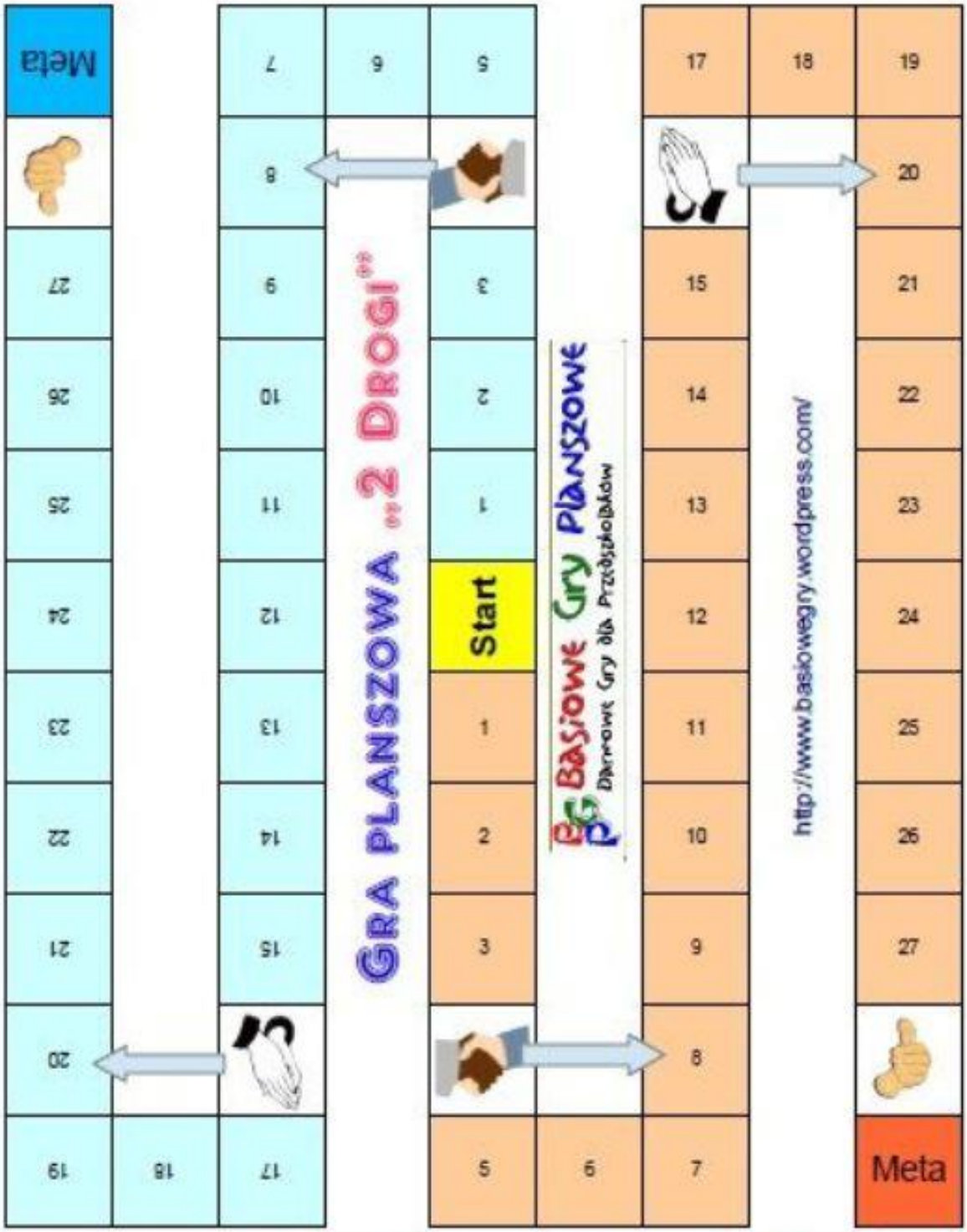


konik polny	pająk	mucha
ślimak	żaba	kijanka
żonkil	mniszek	zawilec
koniczyna	forsycja	bazie

© printotek.pl

 hiacynt	 biedronka	mrówka
pajęczyna	 motyl	 krokus
jaskółka	 przebiśnieg	 stokrotka
bocian	pszczoła	gąsienica

© printotek.pl



Pokaż na palcach ile osób gra z tobą. Jeśli Ci się uda to przesuń się 1 pole do przodu.

Podaj rękę drugiemu graczowi i widzom. Jeśli Ci się uda to przesuń się zgodnie ze strzałką.

Policz ile osób siedzi przy tej grze a potem klaśnij tyle samo razy. Jeśli Ci się uda pójdź za strzałką.

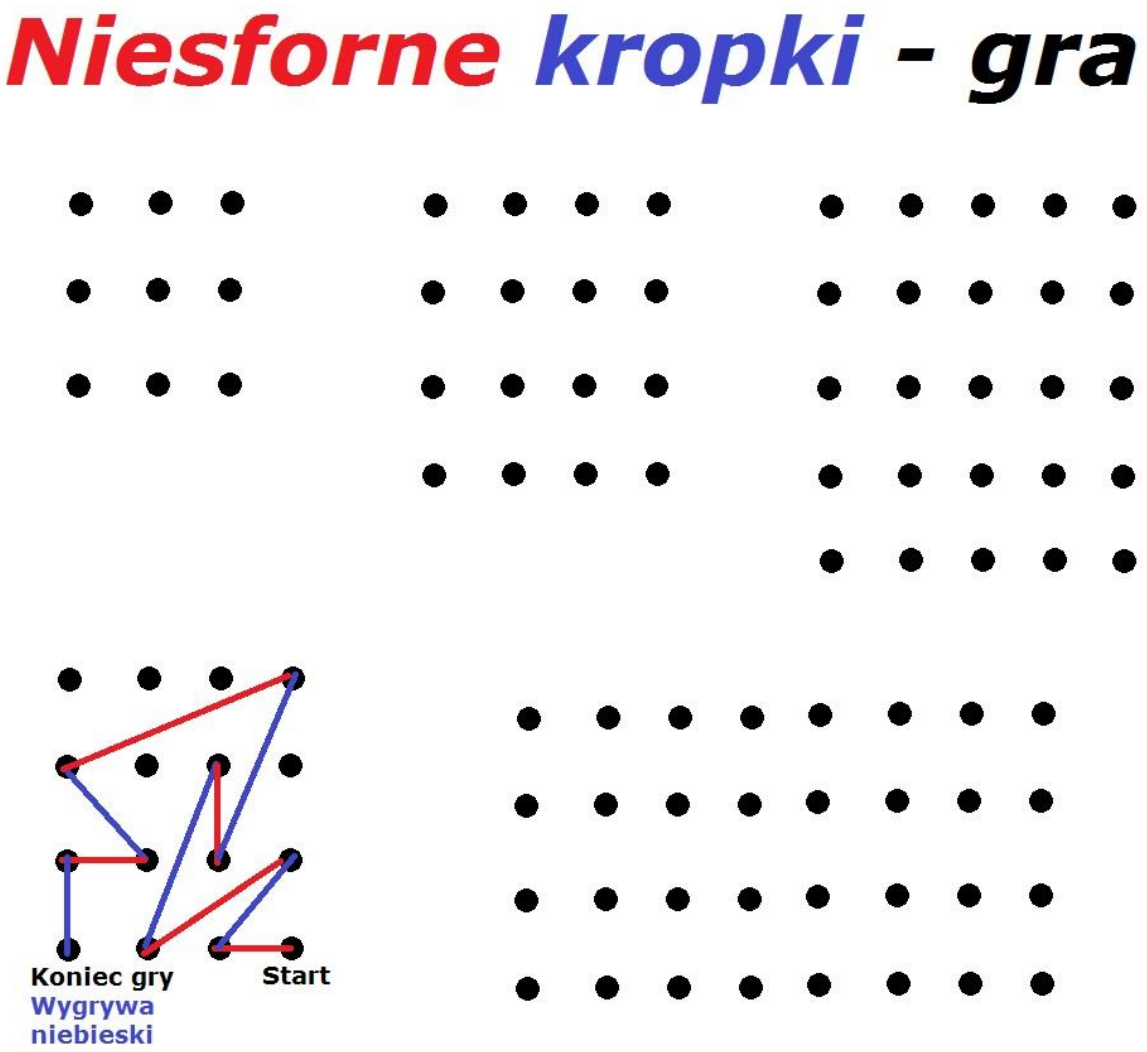
Instrukcja

Obaj gracze startują z jednego pola a potem każdy z nich porusza się w kierunku swojej mety. Ilość pól określa rzut kostką. Po wejściu na pole z obrazkiem trzeba wykonać polecenie.

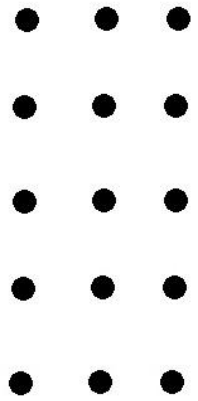
Niesforne kropki – gra

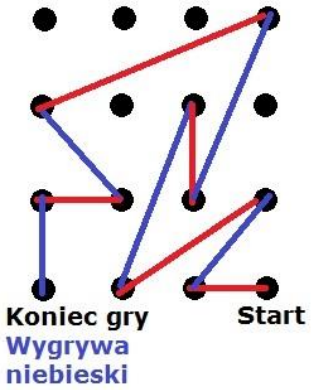
Zasady:

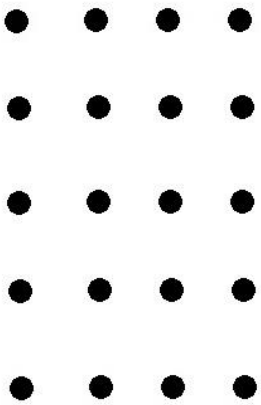
1. Do gry potrzebna jest kartka w kratkę oraz 2 kredki w różnych kolorach.
2. Tworzymy kwadratowe lub prostokątne plansze do gry z kropkami 3X3, 4x4, 3x5, 5x5 itp.
3. Niech kropki będą ustawione w kolumnach i rzędach, w równych odstępach.
4. Losujemy, kto zaczyna grę oraz ilość rund; następną rundę rozpoczyna przegrywający.
5. Rozpoczynający grę wybiera dowolną kropkę z planszy i łączy ją linią prostą z inną dowolną kropką; z tym, że linia nie może przecinać kropek, linie łączenia nie mogą się przecinać, a daną kropkę można łączyć tylko jeden raz.
6. Zawodnicy rysują linie zamiennie, raz jeden, raz drugi.
7. Gra polega na tym, żeby zaprowadzić gracza w takie miejsce planszy, gdzie nie będzie mógł już łączyć kropek;

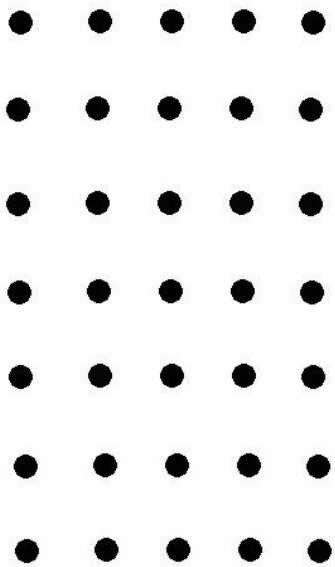


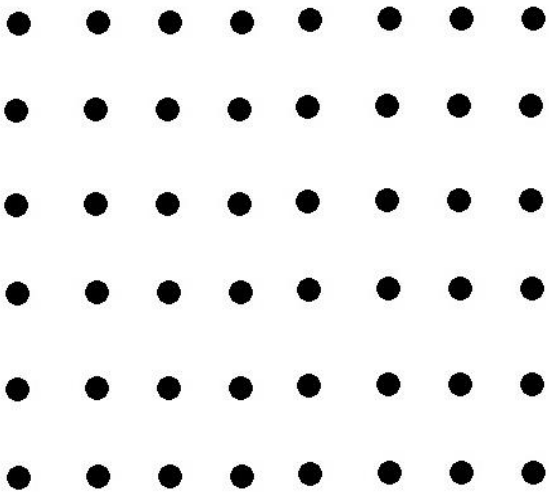
Niesforne kropki - gra



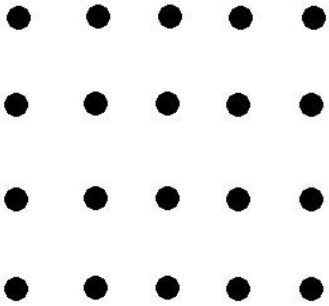


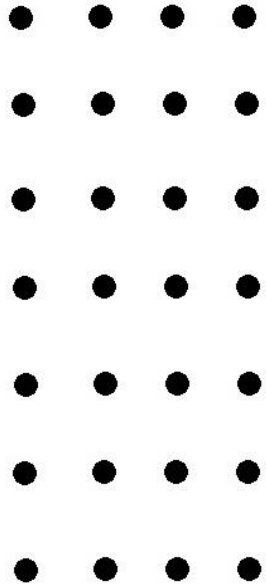


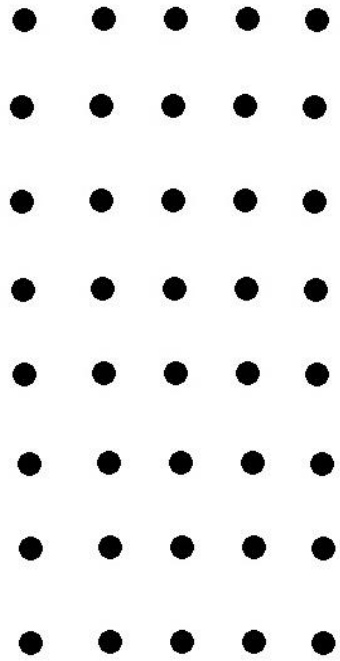


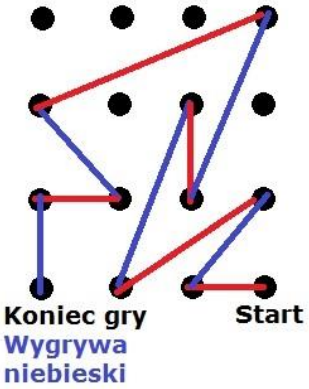


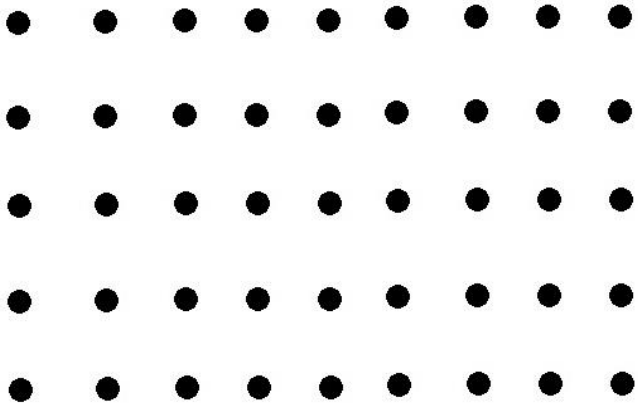
Niesforne kropki - gra







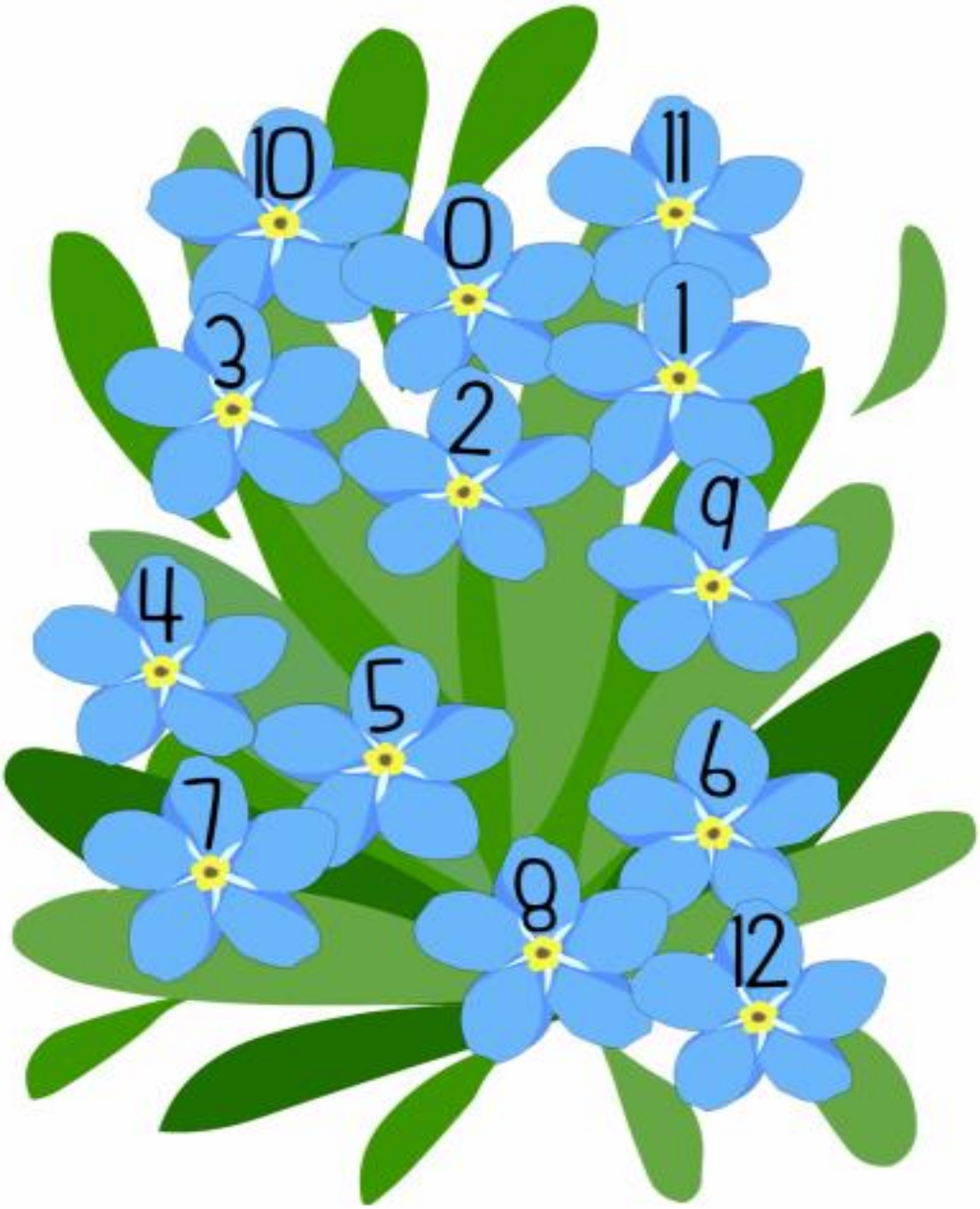


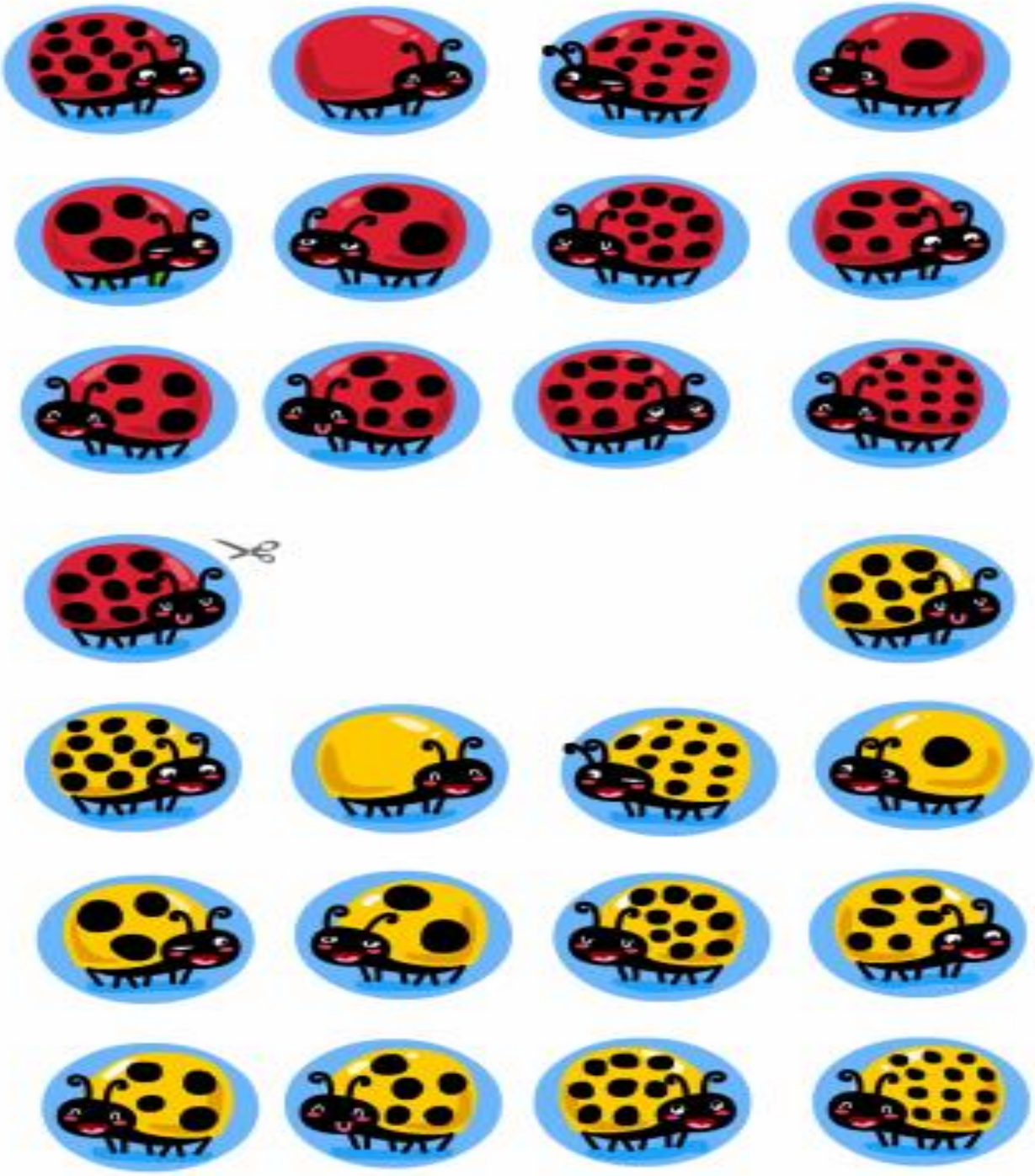


Niezapominajki – tuzin

- Materiał zawiera dwie karty, pierwszą z ilustracją niezapominajek, drugą z szablonami żetonów-biedronek w dwóch kolorach.

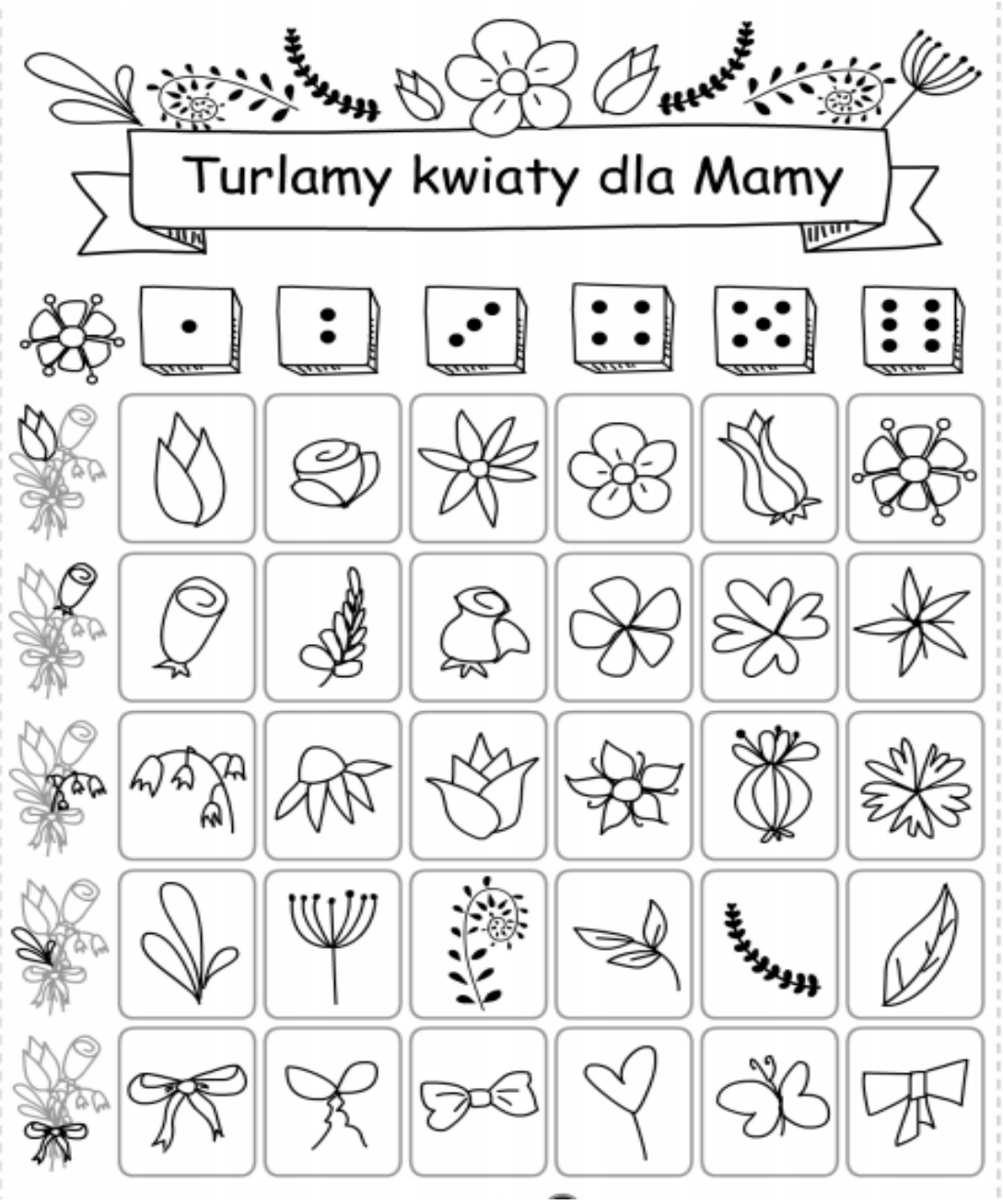
Zasady: Każdy gracz rzuca dwiema kostkami, dodaje lub odejmuje liczbę oczek, a następnie kładzie swój żeton na niezapominajce na polu z wynikiem. Wygrywa ten, kto na niezapominajkach umieści najwięcej swoich żetonów.





Turlamy kwiaty dla Mamy

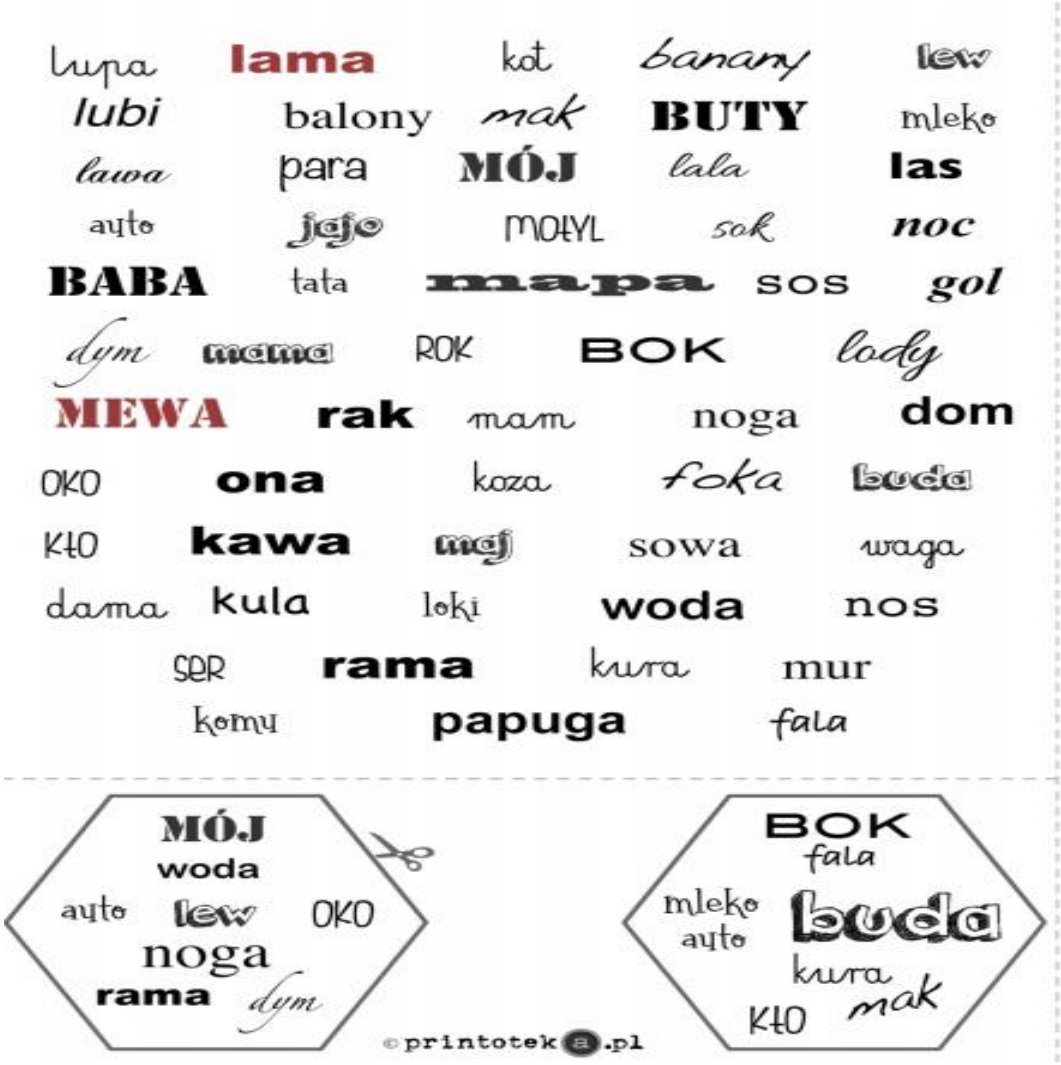
Do gry potrzebna będzie wydrukowana plansza, kostka oraz czysta kartka dla każdego z Graczy. Gracze kolejno rzucają kostką i rysują części ilustracji znajdujące się w kolumnie pod wylosowaną liczbą oczek. W grze każdy jest zwycięzcą, a gra kończy się po 7 kolejkach rzutów. Gotowy rysunek można dodatkowo pokolorować.



Duble wyrazowe

W skład zestawu wchodzi 57 sześciokątnych kart, na każdej z nich napisane jest osiem słów, każda z kart jest unikalna i łączy się z innymi tylko jednym słowem. Wycięte karty, rozdajemy pomiędzy graczy obrazkami do dołu. Na środku odkrywamy jedną kartę. Na znak wszyscy gracze odsłaniają pierwszą z kart na swoim stosie. Kto pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol dla swojej karty i karty na środku stołu, kładzie swoją kartę na środek. Celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart ze swojego stosu

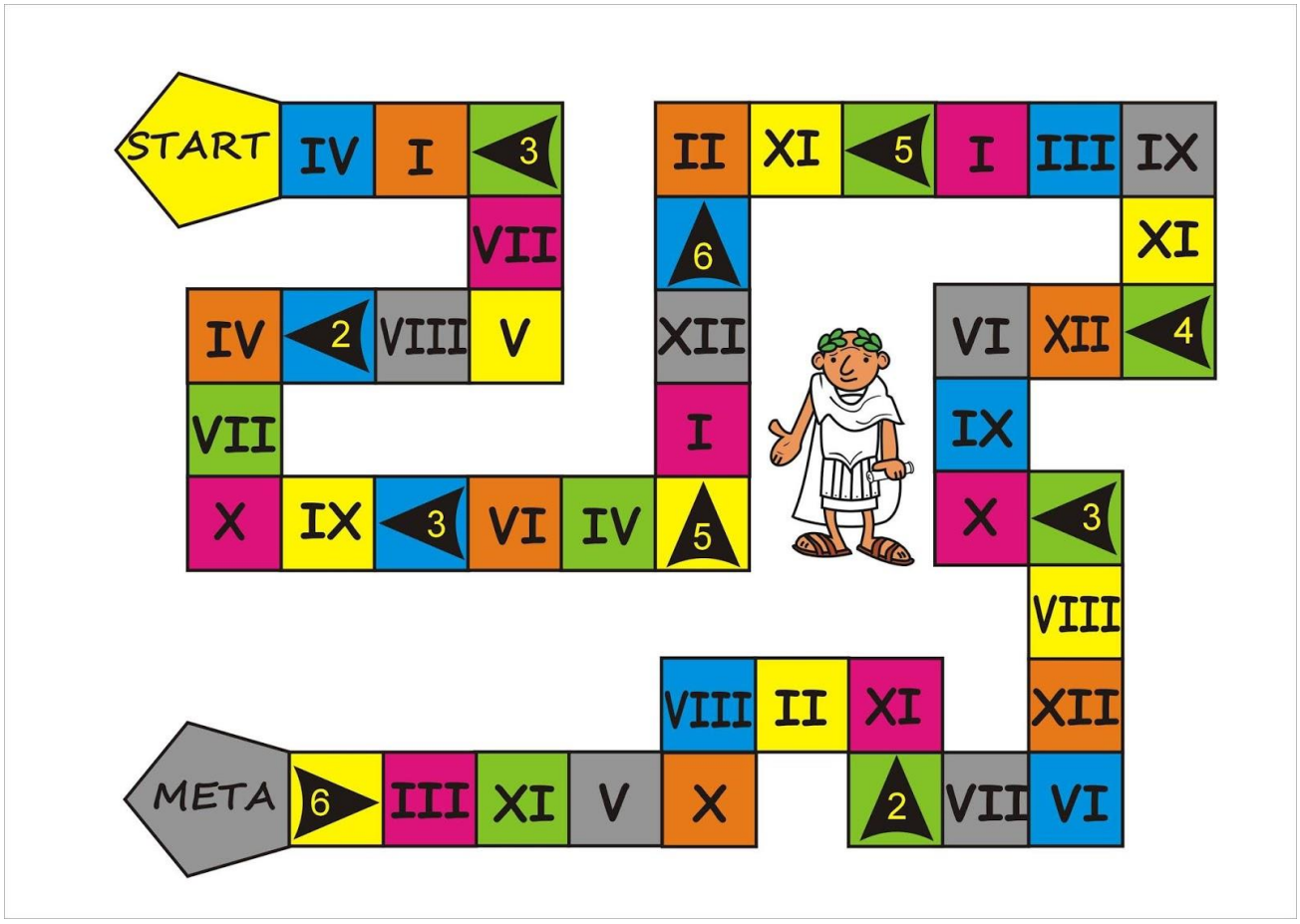
Wszystkie wyrazy na kartach zapisane są poziomo, dzięki czemu karty można wykorzystać również podczas zajęć online.



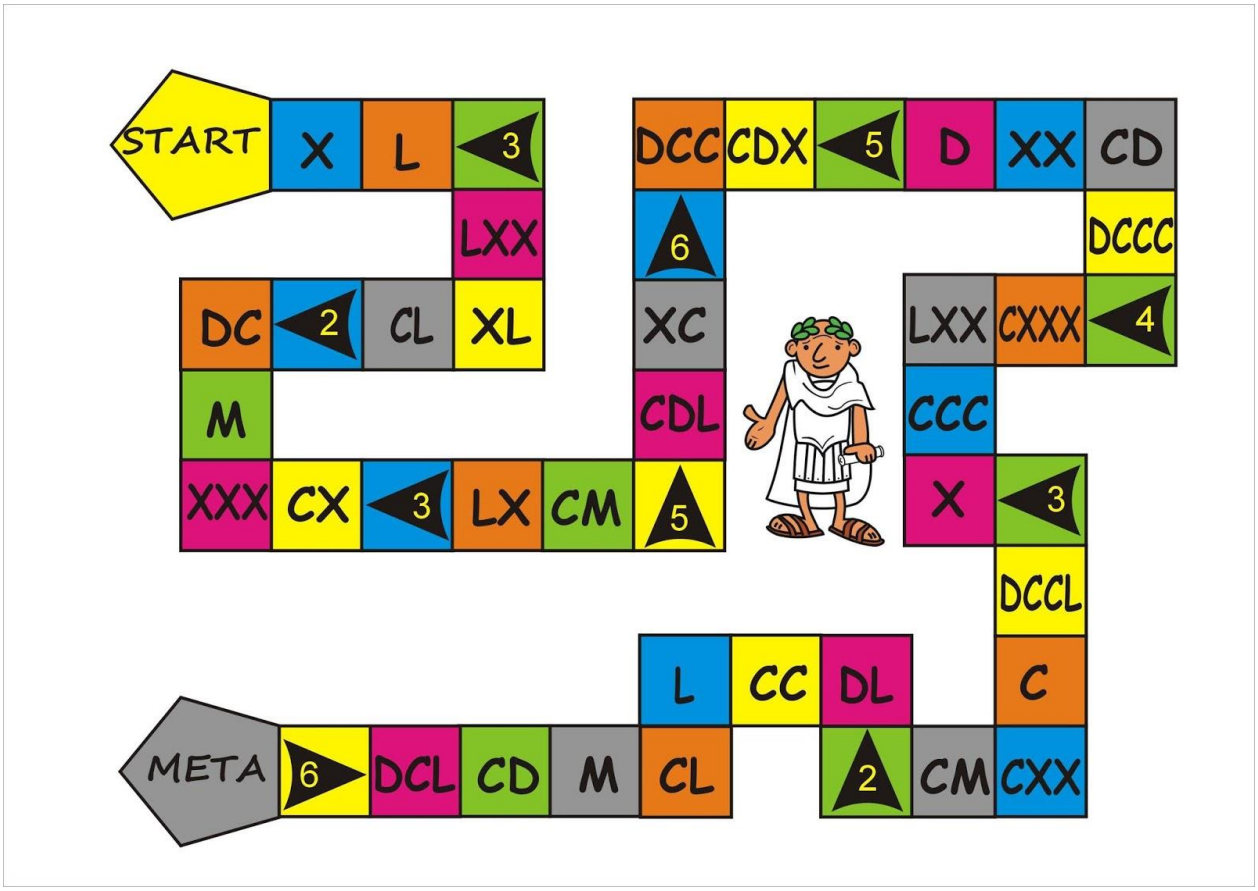
Gra Planszowa „Rzymskie cyfry”

1.Gracze w ustalonej wcześniej kolejności, rzucają kostką po kolei, aż do momentu, kiedy któryś z nich wyrzuci kostką liczbę 6 - wtedy ustawia pionek na polu startowym,

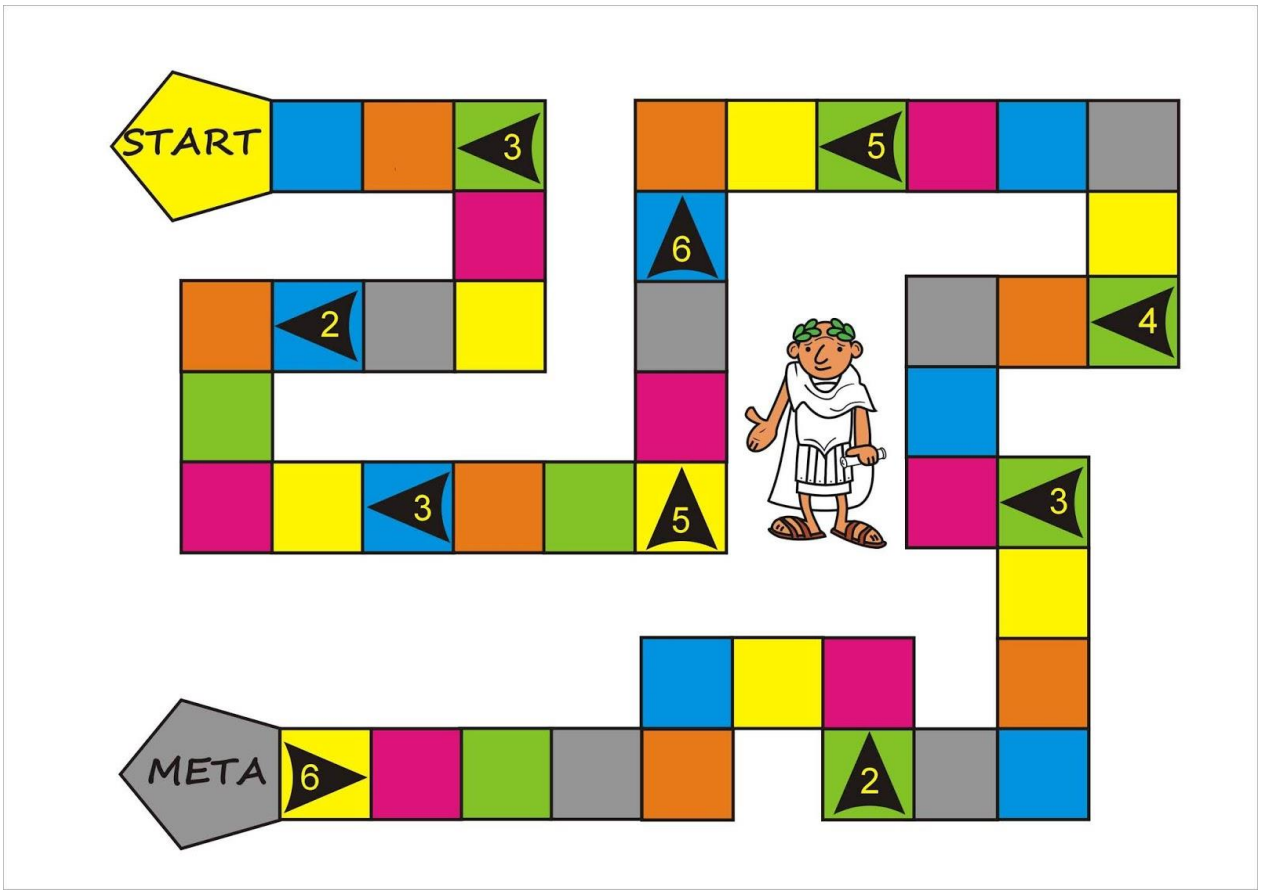
2. Gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką. Odczytują cyfrę rzymską zapisaną na tym polu. Jeżeli odczytają ją niewłaściwie tracą 1 kolejkę.
3. Jeżeli podczas gry pionek jednego gracza stanie na polu zajmowanym przez drugiego, pionek stojący tutaj poprzednio zostaje zbity i wraca na Start.
4. Dla urozmaicenia zabawy i zwiększenia emocji na planszy zostały umieszczone także strzałki, które nakazują cofnięcie się lub przemieszczenie na dalsze pola, o tyle pól ile wskazuje strzałka.
5. Na pole Meta można dostać się wyrzucając odpowiednią liczbę oczek, w innym przypadku, gdy liczba oczek jest zbyt duża, gracz ,,stoi" i czeka do następnej kolejki.
6. Wygrywa ten, który najszybciej dotrze do mety.

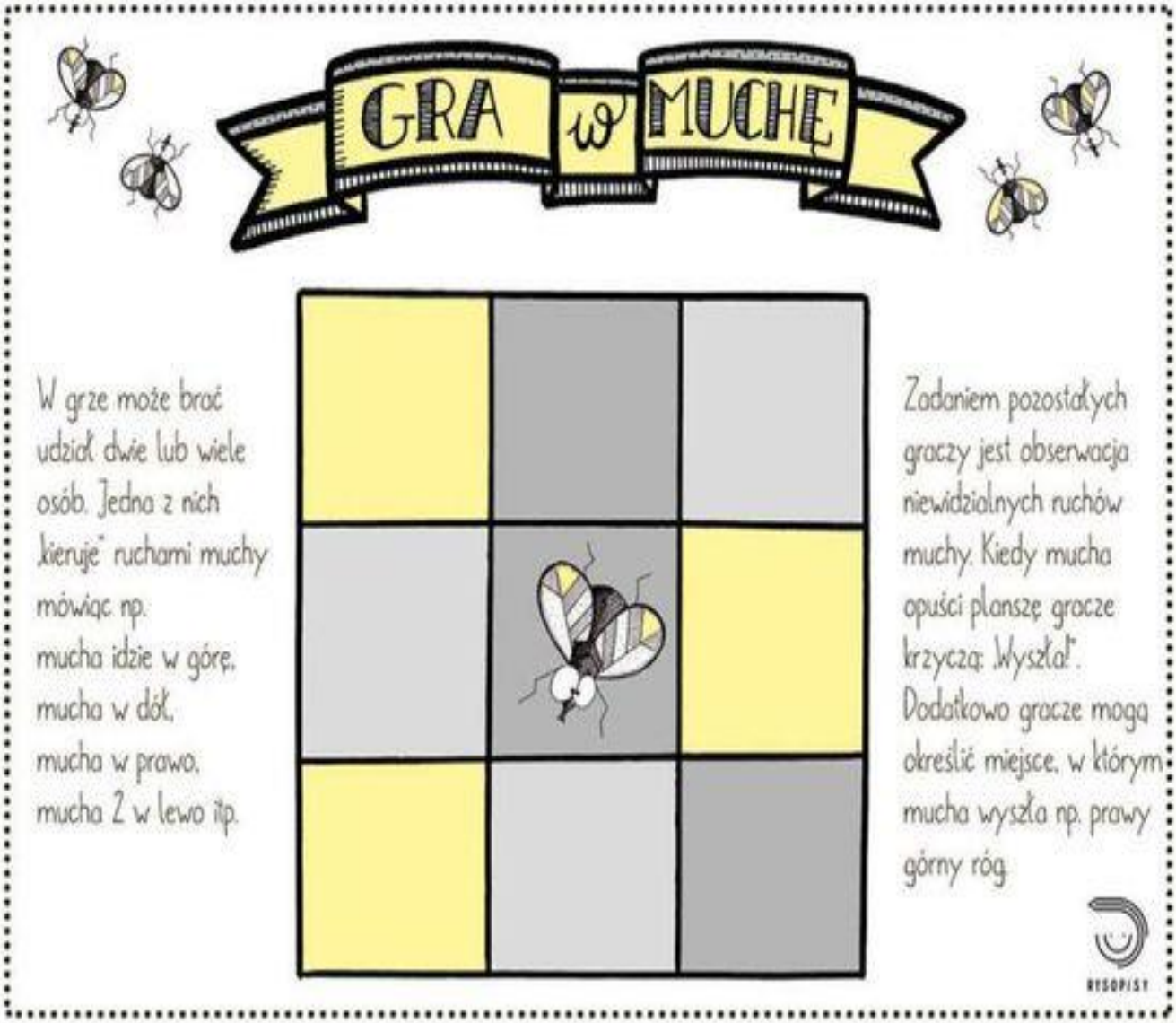


Wersja trudniejsza



Wersja do samodzielnego uzupełnienia:

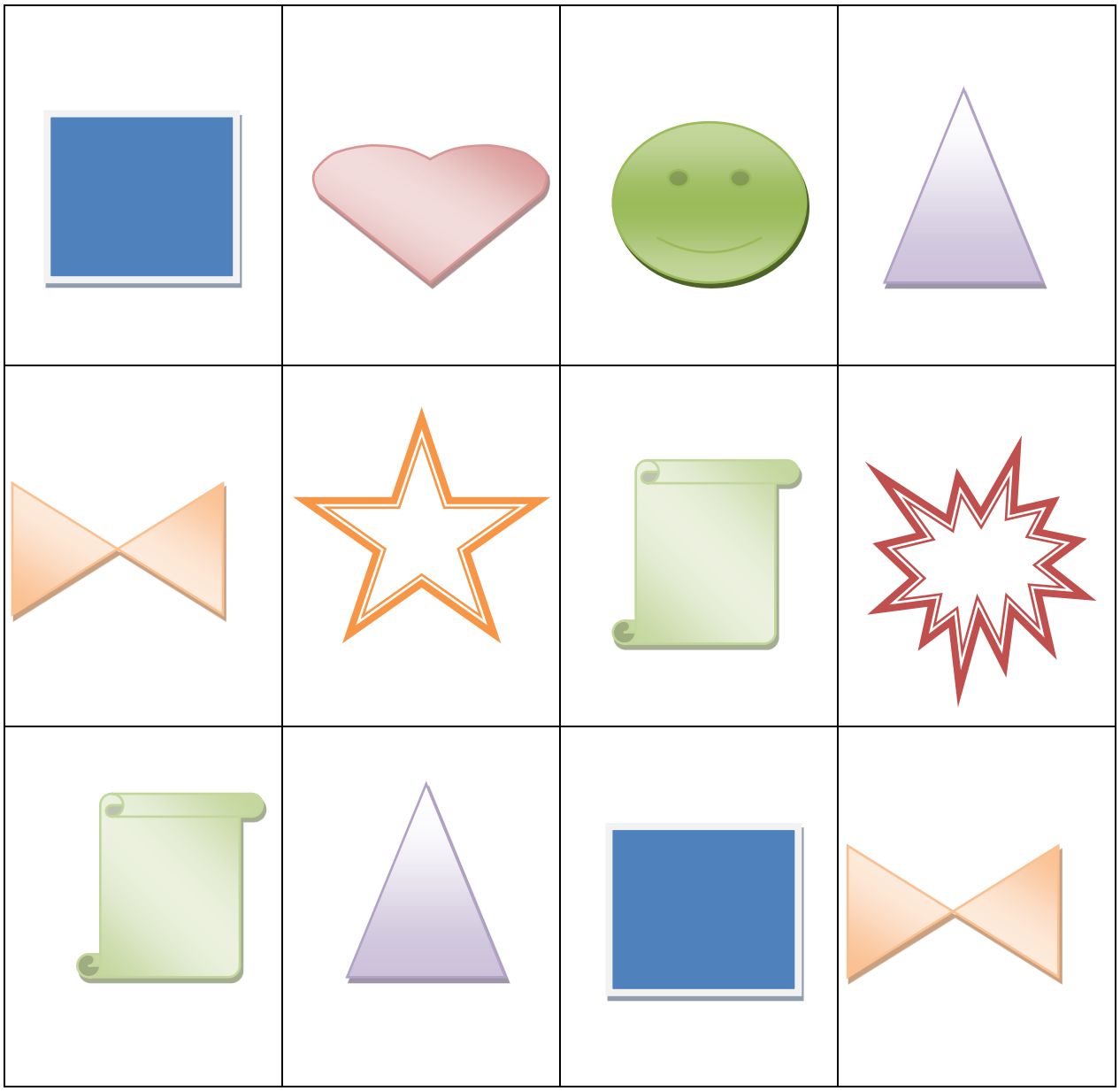


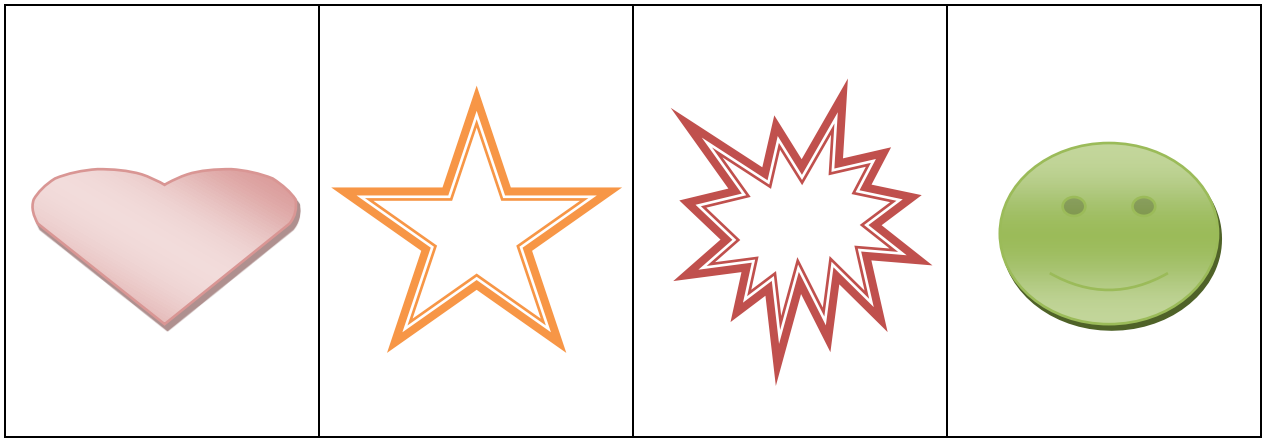


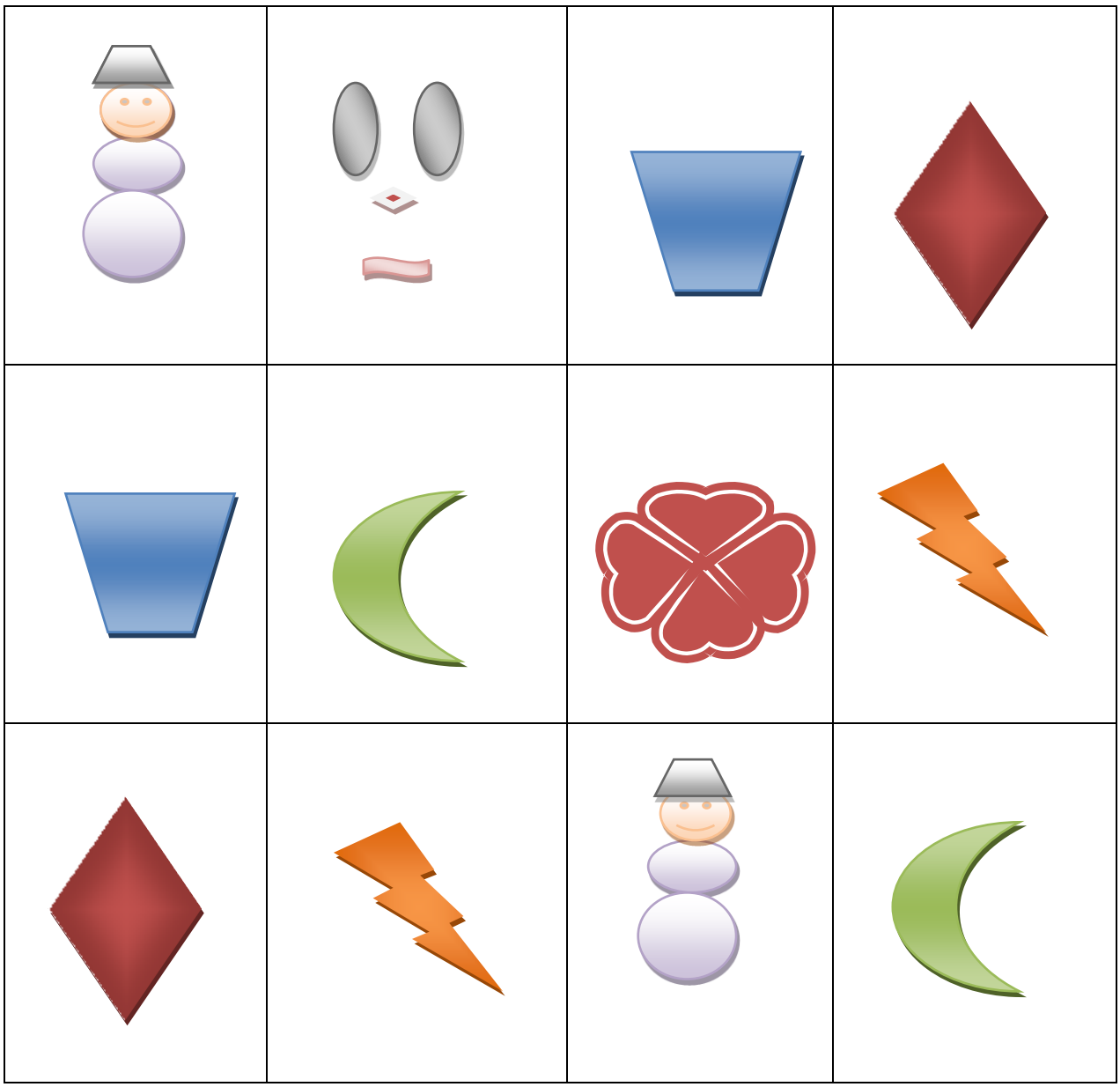
GRA ODSZUKAJ PARĘ

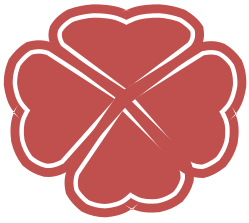
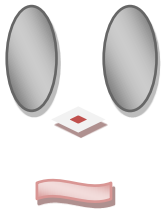
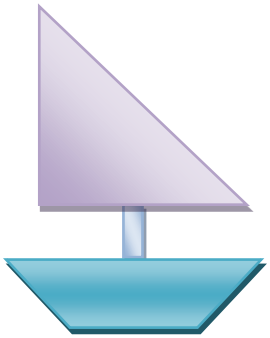
ZASADY:

1.Wytnij karty.
2. Pomieszaj i ułóż na stole obrazkami do dołu.
3. Pierwszy gracz odkrywa dwie karty i pokazuje pozostałym. Jeżeli odnalazł parę, gra dalej, jeśli mu się nie udało, to odkłada karty na stół. Grę rozpoczyna kolejny gracz.
4.Wygrywa ten, który odnalazł najwięcej par.







Zasady gry:

1. Gracze zaczynają z dowolnego pola i poruszają się na przemian zgodnie z ruchem wskazówek zegara o tyle pól, ile wypadnie na kostce.
2. Celem każdego gracza jest zebranie tylu różnych oznak wiosny, ile liter jest w słowie WIOSNA.
3. Wejście na pole z obrazkiem pozwala graczowi zabrać odpowiadający rysunkowi napis.
4. Gdy nie ma już wolnych napisów gracz nie bierze nic.
5. Gracze stojący na jednym polu mogą wymieniać się napisami.

Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków

Gra planszowa z quizem –

Polskie symbole narodowe

- Gra przeznaczona jest dla 2 – 4 uczestników gry.
- Do gry potrzebna będzie dodatkowo kostka i pionki.

Uczestnicy gry naprzemiennie rzucają kostką i przesuwają się o tyle pól, ile oczek wylosowali, następnie ciągną kartę ze stosu i odpowiadają na pytanie. Jeśli odpowiedź nie jest prawidłowa, cofają się o jedno pole. Jeśli Uczestnik gry stanie na polu specjalnym, nie ciągnie karty z zagadką, tylko wykonuje ruch oznaczony na polu. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety.

W jakich kolorach jest flaga Polski?

- Biało - czerwona
- Czarno - czerwona
- Zielono - żółta

Jaki ptak jest w godle Polski?

- Kura
- Orzeł
- Papuga

Jaki tytuł ma hymn Polski?

- Mazurek Dąbrowskiego
- Polka
- Marsylianka

Jak nazywa się najwyższy szczyt górski w Polsce?

- Czomolungma
- Kilimandżaro
- Rysy

Nad jakim morzem leży Polska?

- Bałtyckim
- Zielonym
- Czerwonym

Jakie miasto jest stolicą Polski?

- Gdańsk
- Warszawa
- Pacanów

Jak nazwa się najdłuższa rzeka Polski?

- Wisła
- Nil
- Wołga

Jak nazywał się najbardziej znany polski astronom?

- Stephen Hawking
- Mikołaj Kopernik
- Juliusz Cezar

Jak nazywał się papież Polak?

- Jan Paweł II
- Bolesław I Chrobry
- Leonardo da Vinci

Jaka legendarna postać znajduje się w godle Warszawy?

- Syrenka
- Wróżka zębuszka
- Wampir

Jaka legendarna postać miała swoją siedzibę pod Wawelem?

- Troll
- Smerf
- Smok

Jak nazywała się Polka, która dwukrotnie otrzymała naukowa Nagrodę Nobla?

- Maria Curie-Skłodowska
- Joanna d'Arc
- Kleopatra

Co jest walutą Polski?

- Złoty
- Srebrny
- Funt

Najwyższy budynek w Polsce to?

- Sklep mięsny w Poznaniu
- Pałac Kultury i Nauki w Warszawie
- Molo w Sopocie

Jak nazywa się tradycyjny ser polski wyrabiany w górach?

- Oscypek
- Ser Nik
- Gouda

Zachodni sąsiad Polski to?

- Chiny
- Niemcy
- Islandia

Polska epopeja narodowa Adama Mickiewicza nosi tytuł?

- Pan Tadeusz
- Pankracy
- Kajko i Kokosz

Jak nazywał się jeden z najwybitniejszych polskich kompozytorów muzyki poważnej?

- Elvis Presley
- Jan Matejko
- Fryderyk Chopin

Ptak gniazdujący w Polsce.
Według legend przynosi dzieci.

- Bocian
- Kruk
- Tukan

©printotek.pl

Mieszkaniec puszczy Białowieskiej,
symbol Białowieskiego Parku Narodowego.

- Kogut
- Wielbłąd
- Żubr

©printotek.pl

Tradycyjna potrawa polska
przygotowywana z kiszonej kapusty.

- Pizza
- Bigos
- Lody

©printotek.pl

Siedziba księcia Kraka,
dawna stolica Polski.

- Trąbki Wielkie
- Kraków
- Rzym

©printotek.pl

W jakim mieście znajduje się najdłuższe
molo nad Morzem Bałtyckim?

- W Katowicach
- W Sopocie
- W Zakopanem

©printotek.pl

Jakie miasto polskie
słynie z kopalni soli?

- Wieliczka
- Gdynia
- Paryż

©printotek.pl

Miasto, w którym mieszkał Mikołaj Kopernik,
słynące również z wyrobu pierników.

- Barcelona
- Toruń
- Łódź

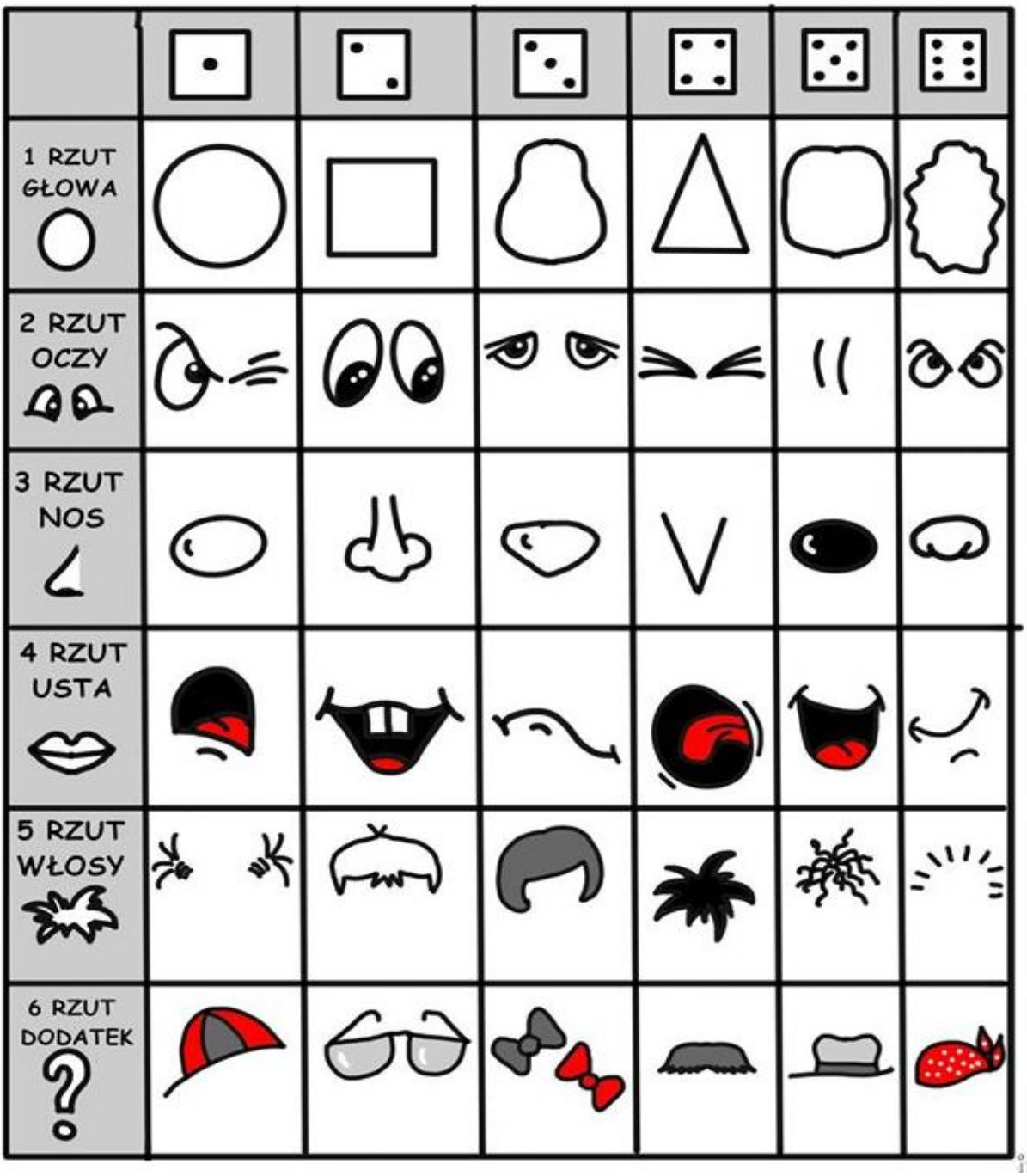
Jak nazywa się obraz Leonarda Da Vinci
znajdujący się w polskich zbiorach.

- Dama z łasiczką
- Pani w samochodzie
- Słoneczniki

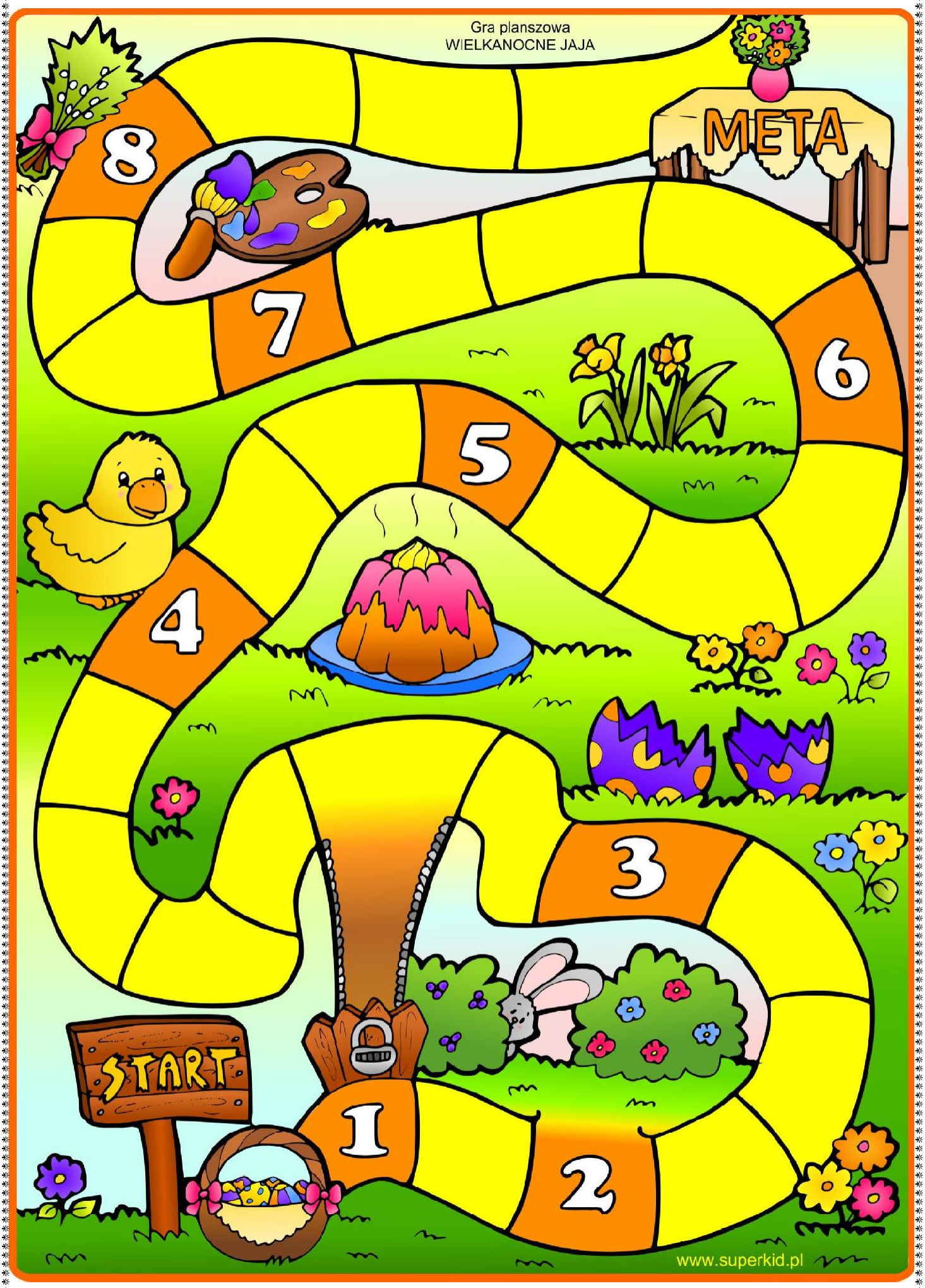
Kto jest głową państwa w Polsce?

- Prezydent
- Król
- Cesarz

Malowanie twarzy.
Potrzebna nam będzie kartka A4, kostka do gry, ołówek oraz czerwona kredka.
Pierwszy raz rzucamy kostką do gry, aby wybrać kształt głowy (1) w zależności od tego ile wypadnie oczek taki kształt malujemy na swojej kartce. Do każdej kategorii rzucamy raz kostką. Na przykład gdy za pierwszym razem wypadło Ci na kostce 4 to Twoja głowa będzie miła kształt trójkąta.
Poproście rodziców albo rodzeństwo do rysowania z Wami, niech każdy po kolei rzuca kostką i maluje swoją twarz, nie pokazujcie sobie przy tym swoich prac. Gdy już wszyscy skończą pokażcie sobie swoje obrazki, będzie na pewno wesoło ☺



Gra planszowa
WIELKANOCNE JAJA



GRA PLANSZOWA
„WIELKANOCNE JAJA”

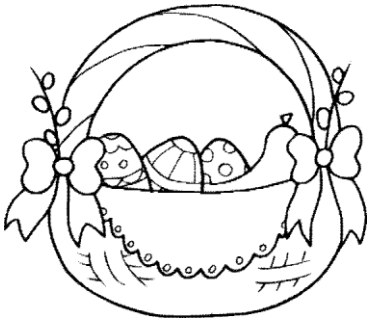
INSTRUKCJA

Gra nie wymaga kostki. Zamiast niej ciągnie się karteczkę z pytaniem lub zadaniem. Jeśli gracz dobrze odpowie lub wykona zadanie – posuwa się o ilość pól wskazaną na karteczce. Jeśli źle – stoi w miejscu.

Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest akcja. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje akcję, a następnie losuje karteczkę i postępuje zgodnie z instrukcją. Gdy gracz stanie na polu zwykłym, obowiązuje go tylko ciągnięcie pytania.

Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty.

Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do mety.



W pewnym miasteczku o uroczej nazwie Kwiatkowo rodzinka królików miała już siadać do śniadania wielkanocnego, gdy mama zorientowała się, że… na stole brakuje jajek! Tata natychmiast zadzwonił do kilku firm, a te wysłały Was (kurierów) z koszami pełnymi jaj. Który kurier będzie pierwszy? To się dopiero okaże! Do biegu, gotowi… start!

POLA SPECJALNE

1. Zauważasz małą, drewnianą furtkę z kłódką – szybko się orientujesz, że prowadzi ona na skróty. Masz dwa wyjścia: możesz przejść skrótem - pod warunkiem, że odpowiesz prawidłowo na pytania z czterech karteczek. Możesz też iść główną drogą, wtedy losujesz tylko jedno pytanie.

2. Słyszysz, że ktoś Cię nawołuje. Rozglądasz się, ale nikogo nie widzisz. Nagle znowu ktoś Cie woła, ale nadal nikogo nie ma. I tak stoisz tu i rozglądasz się przez dwie kolejki.

3. Co za pech! Rozbiły się jajka, które niosłeś w koszyku! Trzeba wrócić po nowe na fermę. Musisz wstać i szybko obiec wszystkich graczy dokoła trzy razy. Uf… Teraz możesz ruszać dalej.

4. Spotykasz na swojej drodze kurczaczka. Ptaszek mówi Ci, że właśnie szedł na fermę do swojej mamy, ale się zgubił. Sumienie nie pozwala Ci go tak zostawić. Odprowadzasz go aż do skrótu przy furtce. Gdy ponownie staniesz na tym polu, nie będzie Cię ono obowiązywało.

5. Mmmmmm! Cóż tak pięknie pachnie? To wspaniała babka wielkanocna! Jest taka pyszna, że zjadłeś 2 duże kawałki. Teraz musisz wstać i postać przez minutę na lewej nodze, zanim ruszysz dalej.

6. Widzisz piękne żonkile. Postanawiasz chwilkę pozachwycać się ich widokiem. Niestety – „chwilka” zamienia się w dwie kolejki.

7. Na drodze zaczepia Cię wędrowiec, który ma farbki do malowania pisanek. Wymieniasz je z nim za 10 jajek, ale za karę możesz się ruszyć dopiero jak wylosujesz pytanie za więcej niż jeden punkt. Uwaga! Na wszystkie wylosowane pytania za jeden punkt musisz odpowiadać, mimo że stoisz w miejscu!

8. Zauważasz palmę wielkanocną rodzinki, do której zmierzasz. Zabierasz ją, ale jest ciężka. Przez nią do końca gry posuwasz się tylko o jedno pole do przodu (bez względu na to, co jest zapisane na karteczce).

Wszelkie prawa zastrzeżone

źródło: **www.superkid.pl**