

## Temat: Podróże małe i duże - zakodowane aktywności

### Drodzy Rodzice,

Z zaproponowanych przez nas aktywności, wybierzcie te, które spodobają się waszemu dziecku i będą dla niego odpowiednie. Jeśli nie dysponujecie drukarką, to narysujcie wspólnie z dzieckiem podobne plansze, karty do druku z puzzlami możecie zastąpić pociętą widokówką lub pociętym niepotrzebnym zdjęciem z gazety.

**Autor:** Anna Świć

### Korzyści dla dziecka:

- Planuje swoje działania, sprawdza ich efekt,
- Szuka rozwiązań postawionego przed nim problemu,
- Ćwiczy skupienie uwagi i spostrzegawczość,
- Ćwiczy określanie kierunków i orientację na kartce papieru,
- Potrafi stworzyć przy pomocy symboli graficznych kod.

### Co będzie potrzebne :

- Pionki i kostka do gry,
- Kredki lub flamastry,
- Wydrukowane załączniki (plansze z poszczególnymi zadaniami).

### Propozycje aktywności:

- **W drogę - puzzle** (należy rozciąć obrazek, następnie poprosić dziecko o złożenie go w całość),
- **Dookoła świata - puzzle** (należy rozciąć obrazek, następnie poprosić dziecko o złożenie go w całość),
- **Wędrujący podróżnik** (do wykonania tej aktywności potrzebne są dwie osoby: jedna steruje podróżnikiem, druga śledzi w myślach jego wędrówkę),
- **Wędrujący podróżnik ze skarbami,**
- **Ster na skarb,**
- **Wyprawa po skarb - gra planszowa.**

Życzymy udanej zabawy!

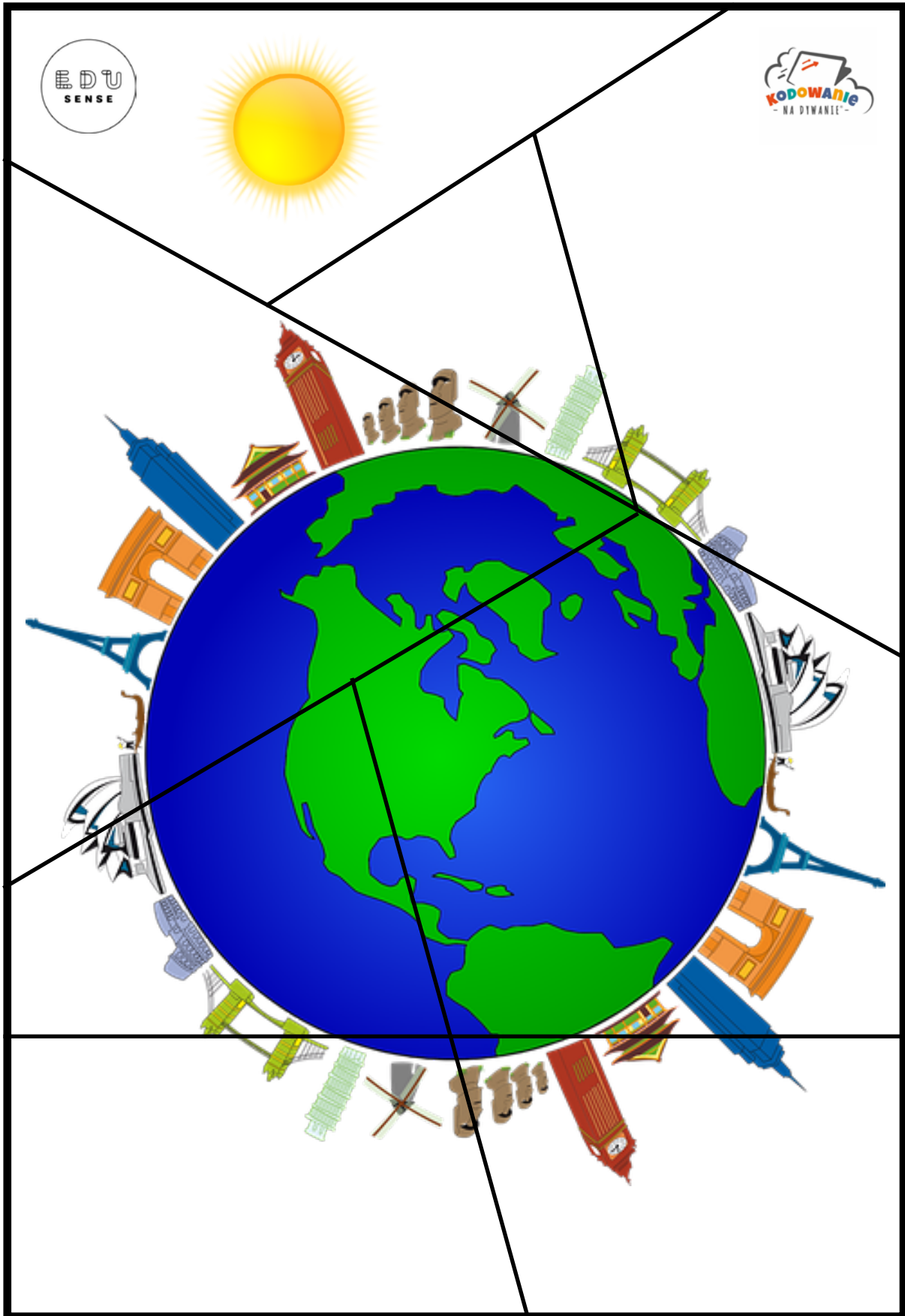


Ogólnopolski program

UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ

Dookoła świata - puzzle


Podróże małe i duże

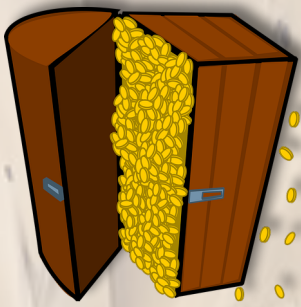




**PROWADŹ PODRÓŻNIKA PO  
PLANSZY STOSUJĄC KOMENDY  
„PÓŁNOC”, „POŁUDNIE”,  
„WSCHÓD”, „ZACHÓD”.**

**JEŚLI PODRÓŻNIK OPUŚCI  
PLANSZĘ POWIEDZ „DOTARŁ  
DO CELU”**



11

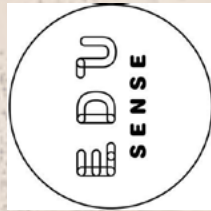


11



11





**POMÓŻ PODRÓŻNIKOM ODNALEŹĆ SKARB. PORUSZAJ SIĘ O  
TYLE OCZEK, ILE WSKAŻE RZUT KOSTKĄ. ZWRÓĆ UWAGĘ NA  
POLA FUNKCYJNE. WYGRA TEN GRACZ, KTÓRY JAKO  
PIERWSZY DOTRZE DO SKARBU.**



**MUSISZ DOKŁADNIE PRZEANALIZOWAĆ  
MAPE - TRACISZ KOLEJKĘ**



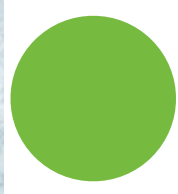
**IDZIESZ KRÓTSZĄ DROGĄ,  
PRZECHODZISZ PRZEZ ZIELONE WYSPY**

STWÓRZ KOD, KTÓRY ZAPROWADZI PIRATÓW DO SKARBU.

KOD ZAPISZ PRZY POMOCY STRZAŁEK KIERUNKOWYCH SKIEROWANYCH: DO GÓRY, DO DOŁU, W PRAWO, W LEWO. ZAKOŃCZ KOD CZERWONYM KOŁEM



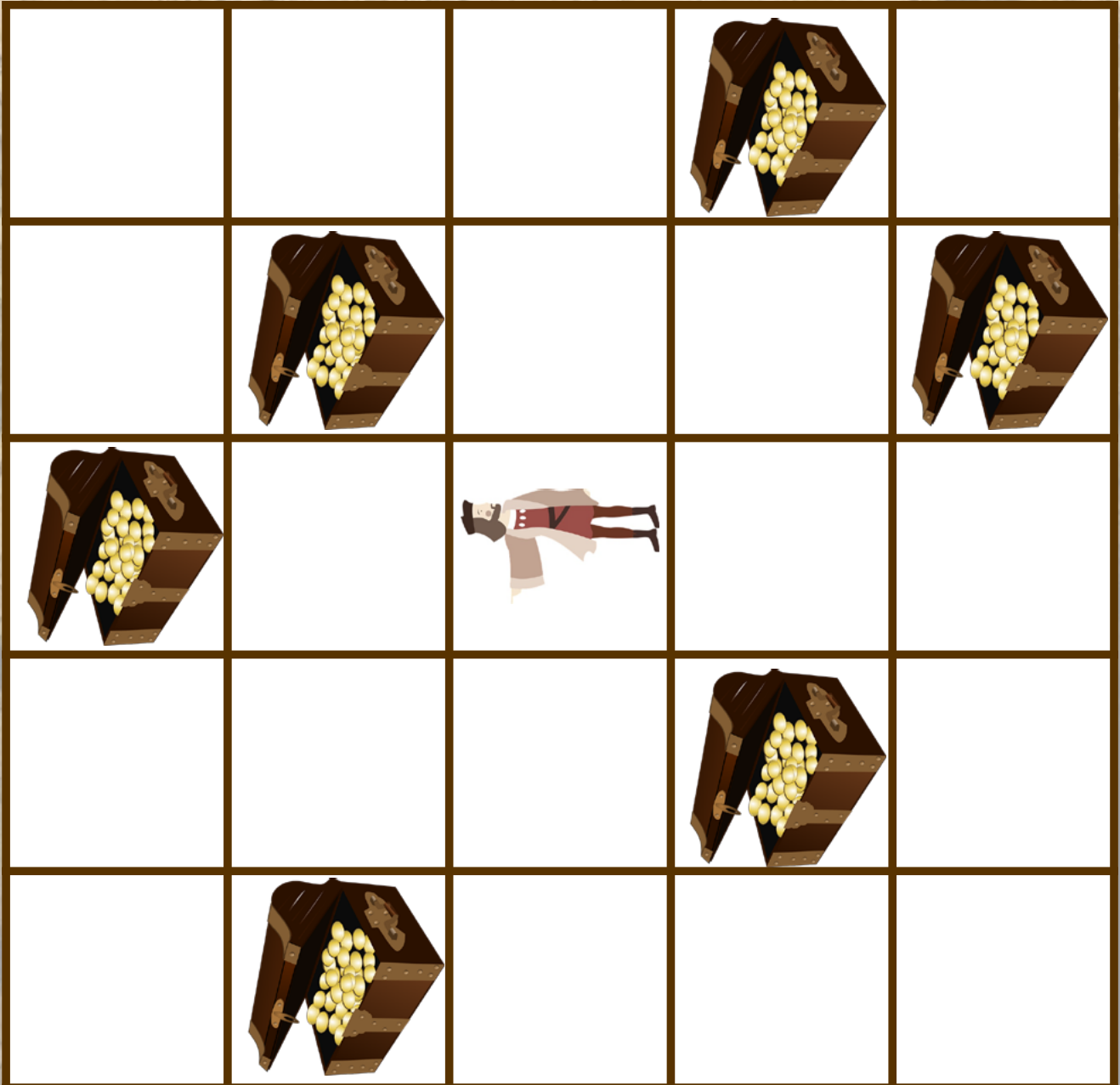
		
		

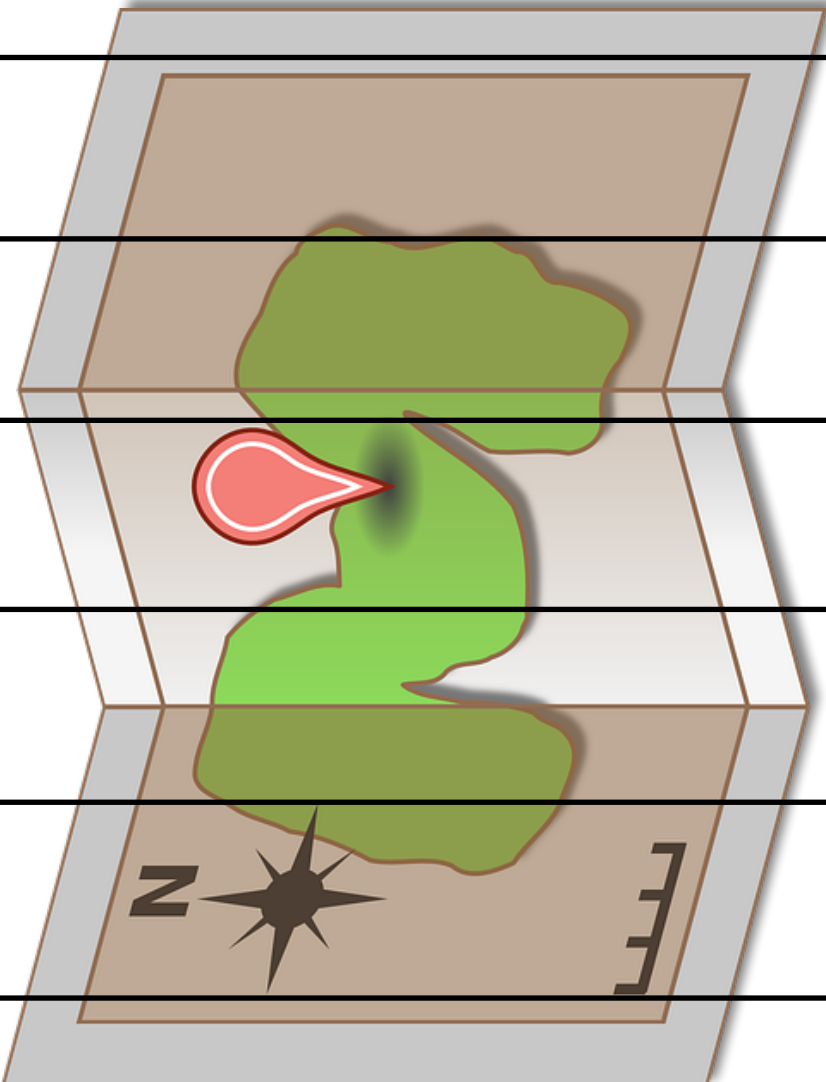
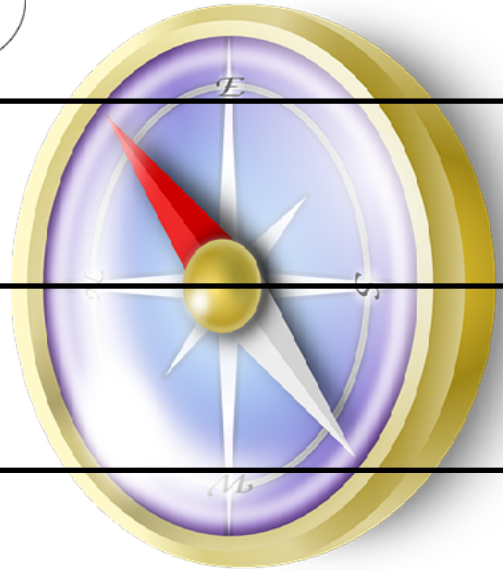


PROWADŹ PODRÓŻNIKA PO  
PLANSZY STOSUJĄC KOMENDY  
„PÓŁNOC”, „POŁUDNIE”,  
„WSCHÓD”, „ZACHÓD”.

JEŚLI PODRÓŻNIK OPUŚCI  
PLANSZĘ POWIEDZ „DOTARŁ  
DO CELU”

JEŚLI PODRÓŻNIK STANIE NA  
POLU ZE SKARBEM POWIEDZ  
„HURA SKARB!”



									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10