

Temat: W świecie zwierząt - zakodowane aktywności

Drodzy Rodzice,

W tym tygodniu na dzieci czekają zadania tematycznie związane ze zwierzętami. Przygotowaliśmy grę planszową, w którą możecie zagrać całą rodziną i mapę świata, którą dzieci uzupełnią grafikami zwierząt.

Wybierzcie jedną z tych aktywności lub zróbcie obydwie. Koła ze zwierzętami możecie wykorzystać dodatkowo do innych zabaw: sudoku (należy wydrukować tyle egzemplarzy, ile zostanie wykorzystanych w zabawie grafik zwierząt, jeśli zdecydujecie się na sudoku z 4 obrazków, to każdy obrazek należy wydrukować 4 razy, jeśli z 6, to 6 itp.), memory (należy każdy obrazek wydrukować dwa razy), bystre oczko.

Autor: Anna Świć

Korzyści dla dziecka:

- Planuje swoje działania, sprawdza ich efekt,
- Szuka rozwiązań postawionego przed nim problemu,
- Ćwiczy skupienie uwagi i spostrzegawczość,
- Cieszy się zarówno ze swojej wygranej w grze, jak i wygranej innych osób,
- Stosuje zasady fair play.

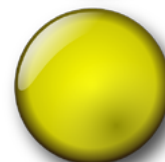
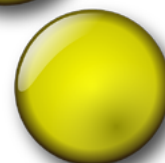
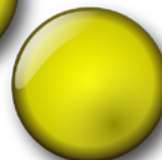
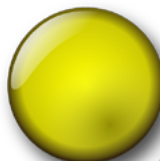
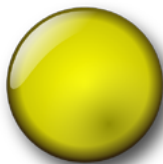
Co będzie potrzebne :

- Nożyczki i klej,
- Kostka do gry i pionki,
- Wydrukowane załączniki (plansze z poszczególnymi zadaniami).

Propozycje aktywności:

- **Odgłosy zwierząt - gra planszowa** (zanim zaczniemy grać należy połączyć w całość dwie części planszy do gry, czyli załączniki: gra planszowa 1/2 i gra planszowa 2/2; zasady gry umieszczone są na planszy),
- **Mapa świata** (w proponowanej aktywności należy wyciąć grafiki, czyli załącznik: zwierzęta kolor lub zwierzęta czarno-białe, a następnie nakleić je na mapę świata, kierując się miejscem występowania danego gatunku; planszę ze zwierzętami można wydrukować w kilku egzemplarzach).

Życzymy udanej zabawy!

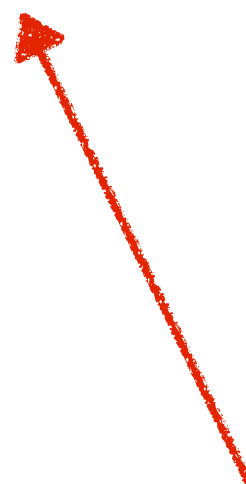
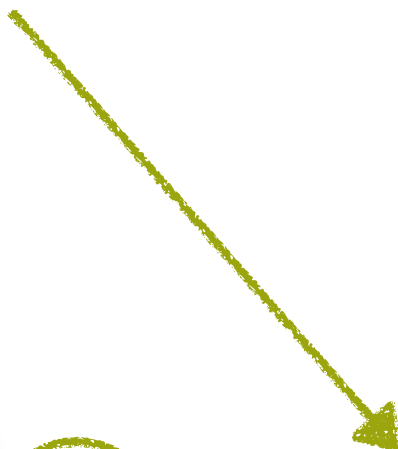
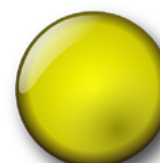
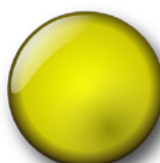
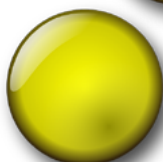
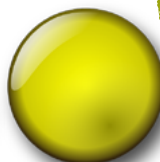
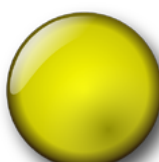


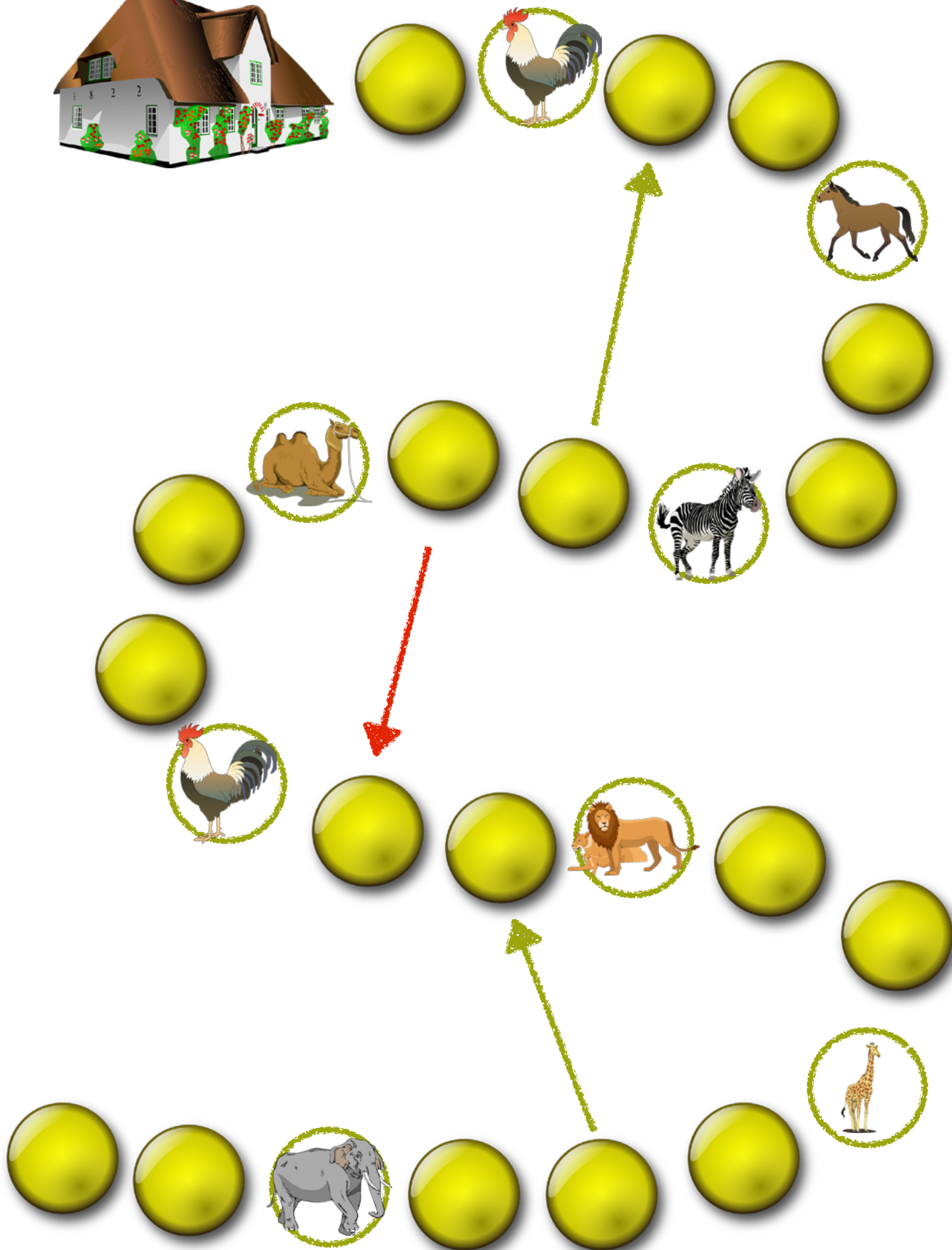
WYGRYWA GRACZ, KTÓRY JAKO PIERWSZY DOTRZE DO METY (DOMEK).

GRACZ PORUSZA SIĘ O TYLE PÓL (MOŻE ZDECYDOWAĆ, CZY PORUSZY SIĘ DO PRZODU, CZY DO TYŁU), ILE WSKAŻE RZUT KOSTKĄ.

ZANIM GRACZ DOTRZE NA METĘ, MUSI ODWIEDZIĆ WSZYSTKIE ZWIERZĘTA (STANAĆ NA KAŻDYM POLU, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ ZWIERZĘ).

KIEDY GRACZ STANIE NA POLU Z RYSUNKIEM ZWIERZĘCIA, TO NAŚLADUJE TO ZWIERZĘ.







Ogólnopolski
program

UCZYMY DZIECI PROGRAMOWAĆ

Mapa świata 1/2

W świecie zwierząt





