Smart Plac

INSTRUKCJE DLA GRY

ŻÓŁW 1-21 #37

Żółw to plansza, na której dzieci mogą ćwiczyć swoje umiejętności i wiedzę z zakresu matematyki, a także kreatywność oraz wyobraźnię.

Idzie żółw

Wyznacz jedno dziecko, które będzie opowiadało historyjkę o żółwiu, który przemierza kolejne pola planszy. Dziecko używając takich zwrotów np. jak: żółw idzie dwa pola do przodu, po czym cofa się o jedno. Idzie kolejne sześć do przodu i dwa do tyłu. Itd..
Do którego pola na planszy doszedł żółw? Pozostałe dzieci w myślach śledząc trasę podawaną przez narratora wskazują liczbę, na której wg. nich powinien znajdować się żółwik. Wygrywa to dziecko, które wskaże poprawną liczbę.

Wyścig pionków

Przygotuj: kostkę do gry oraz pionki, kapsle czy korki od butelek.
Gracze rzucają kostką,
po czym przesuwają swój pionek o tyle pół ile wskazała kostka.
Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze do numerka 21.

Kręgle

Przygotuj: kręgle (plastikowe butelki) i piłkę.
Na poszczególnych liczbach planszy ustaw kręgle.
(plastikowe butelki).
Wyznacz miejsce, z którego dzieci będą strącać kręgle.
Poproś dzieci, by sumowały ilość zebranych punktów po każdym rzucie.

Smart Plac

Smart Plac Sp. z o.o.
ul. Raciborska 86
44-200 Rybnik
www.smartplac.pl

Biuro
+48 668 882 376
biuro@smartplac.pl

Dział sprzedaży
+48 668 882 351
sprzedaz@smartplac.pl

NIP: 642-319-01-17
REGON: 361476390