



GRA PLANSZOWA PRZYGODY BRZYDKIEGO KACZĄTKA



Autorzy: Bartłomiej Biskup, Julia Gala, Zuzanna Gruda, Paweł Kisielewicz, Kalina Kleszczyńska, Piotr Matyja, Piotr Piecyk, Maja Rączka, Mikołaj Rezner, Zuzanna Sawicka, Oskar Szwed, Lena Wołoszyn – uczniowie klasy 1 ze Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Gierątkowie pod opieką Marceliny Król



Zapewne każde dziecko wie, jak długą drogę musiało przebyć łabędzie pisklą, które wykluto się w kaczym gnieździe, by w końcu odnaleźć szczęście. Czy młodzi uczestnicy gry „Przygody brzydkiego kaczątka”, nawiązującej do popularnej baśni Hansa Christiana Andersena, pomogą matemu bohaterowi odszukać łabędzią rodzinę i sprawią, że w końcu poczuje się on akceptowany i kochany? Aby tego dokonać, gracze muszą odpowiedzieć na pytania sprawdzające znajomość baśni „Brzydkie kaczątko” i wykonać zadania o charakterze sprawnościowym i artystycznym.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebne materiały: plansza, pionki (sześć szt.), kostka, jaja mate – 26 szt., jajko duże, dwa woreczki foliowe, karta nr 1, karta nr 2, karta nr 3, pisak suchościeralny, karteczki z zadaniami (27 szt.), karta z opisem zadań i odpowiedziami, instrukcja.

Rozłóż planszę, a następnie wsyp wszystkie jajka do gniazda (środek planszy).



Gra po rozłożeniu

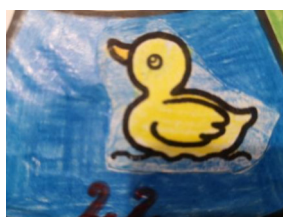


ZASADY I PRZEBIEG GRY

1. Gracze wybierają pionki i ustawiają je na polu „Start”.
2. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kolejni gracze wyznaczeni są zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rzuca kostką i porusza się po ponumerowanych polach planszy.
3. Gracz, którego pionek stanie na polu **ZIEŁONYM**, losuje jajko z numerem pola i wykonuje zadanie (pola zielone – zadania sprawnościowe). Jeżeli zadanie zostanie wykonane nieprawidłowo, gracz stoi jedną kolejkę.



4. Gracz, którego pionek stanie na polu **NIEBIESKIM**, losuje jajko z numerem pola i wykonuje zadanie (pola niebieskie – pytania sprawdzające znajomość lektury). Jeżeli zadanie zostanie wykonane nieprawidłowo, gracz stoi jedną kolejkę.



5. Gracz, którego pionek stanie na polu **POMARAŃCZOWYM**, losuje jajko z numerem pola i wykonuje zadanie (pola pomarańczowe – przemieszczanie się po planszy). Jeżeli zadanie zostanie wykonane nieprawidłowo, gracz stoi jedną kolejkę.





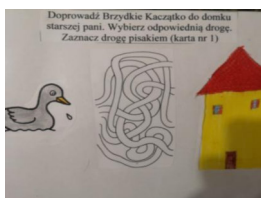
6. Gracz, którego pionek stanie na polu **CZERWONYM**, losuje największe jajko i wykonuje zadanie.



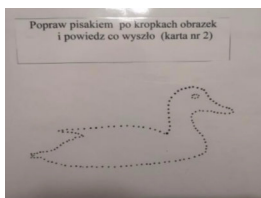
7. Gracz, którego pionek stanie na polu **BIAŁYM**, wykonuje zadanie artystyczne.



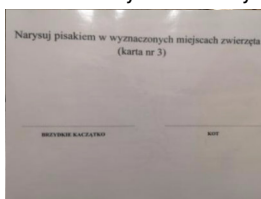
Pole numer 8 – karta nr 1 „Doprowadź brzydkie kaczątko do domku starszej pani. Wybierz odpowiednią drogę. Zaznacz drogę pisakiem”.



Pole numer 12 – karta nr 2 „Popraw pisakiem po kropkach obrazek i powiedz, co wyszło”.



Pole numer 23 – karta nr 3 „Narysuj pisakiem w wyznaczonych miejscach zwierzęta”.



Jeżeli zadania zostaną wykonane nieprawidłowo, gracz stoi jedną kolejkę.

8. Przeczytane zadanie wkładamy z powrotem do jajka, a jajka do woreczka.
9. Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do pola „Meta”. Pozostali gracze grają dalej.
10. Gra kończy się w momencie, gdy ostatni gracz dotrze do mety.

* Gracz, który nie potrafi jeszcze przeczytać pytań, korzysta z pomocy innych.



ARKUSZ 1: ZADANIA I ODPOWIEDZI

Pola niebieskie (zadania sprawdzające znajomość lektury)

2. Kto wysiadywał jajko, z którego wykluło się brzydkie kaczątko? **kaczka**
3. Kto odwiedził kaczkę, która wysiadywała jajko? **stara kaczka**
5. Brzydkie kaczątko wykluło się jako: a) pierwsze **b) ostatnie**
6. Kaczki podejrzewały, że jajo brzydkiego kaczątka należy do: **a) indyka** b) kury
9. O co na kaczym podwórku kłóciły się dwie rodziny? **o głowę węgorza**
11. Kto mieszkał w chatce w baśni „Brzydkie kaczątko”? **starsza pani, kura i kot**
14. Jakiego koloru upierzenie miało kaczątko, gdy przyszło na świat? **szarego**
16. O jakiej porze roku rozpoczyna się opowieść „Brzydkie kaczątko”? **lato**
17. Kto uratował brzydkie kaczątko przed zamrożeniem? **wieśniak**
20. Jak nazywała się kura, która mieszkała w chatce? **krótkonóżka**
22. W jaki sposób kaczka sprawdziła, czy brzydkie kaczątko nie jest indykiem czy kaczką? **zabrała brzydkie kaczątko nad wodę**
26. Kim okazało się brzydkie kaczątko? **łabędziem**
28. Podaj autora „Brzydkiego kaczątka”. **Hans Christian Andersen**
30. W czym brzydkie kaczątko ujrzało swoje odbicie? a) lustrze **b) tafli wody**

Pola pomarańczowe (przemieszczanie się po planszy)

4. Kaczka siedzi jeszcze w gnieździe, cofasz się na pole 1.
7. Po podwórku goni cię kot, przesuwasz się na pole 10.
13. Jesteś w domu starszej pani, idziesz na pole 15.
19. Zamarzłeś na stawie, stoisz jedną kolejkę.
24. W domu wieśniaka jest ci bardzo dobrze, cofasz się na pole 21.
27. Zamieniłeś się w łabędzia, przesuwasz się na pole 29.

Pola zielone (zadania sprawnościowe)

1. Zrób siedem brzuszków.
10. Skocz na prawej nodze pięć razy, a na lewej siedem razy.
15. Zrób osiem skłonów.
21. Zrób 10 przysiadów.
25. Zrób pięć pajacyków.
29. Zrób 10 pompek.

Pola białe (zadania artystyczne)

8. Doprowadź brzydkie kaczątko do domku starszej pani. Wybierz odpowiednią drogę. Zaznacz drogę pisakiem (karta nr 1).
12. Popraw pisakiem po kropkach obrazek i powiedz, co wyszło (karta nr 2).
23. Narysuj pisakiem w wyznaczonych miejscach zwierzęta (karta nr 3).

Pole czerwone (przemieszczanie się po planszy)

18. Przesuwasz się na pole numer 25.