

Marchewkowe pole



Proponuję Wam dzisiaj wykonanie gry planszowej.

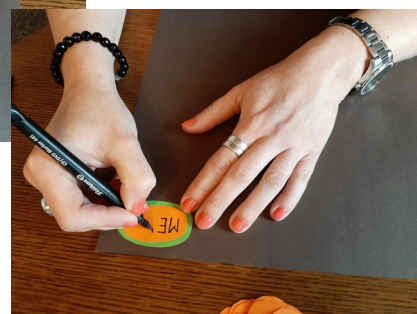
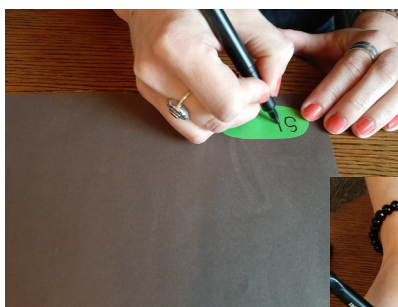
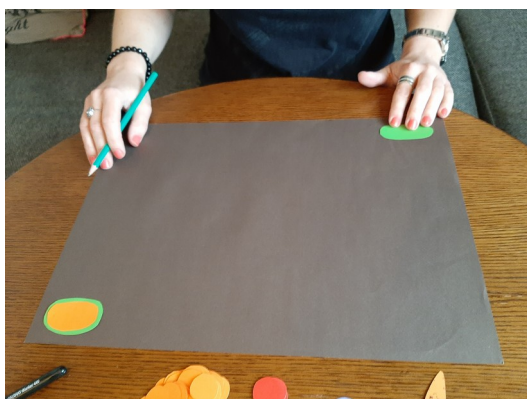
Potrzebne będą: kartka A3, papier kolorowy, klej, ołówek, czarny pisak, nożyczki.

Zaczynamy:

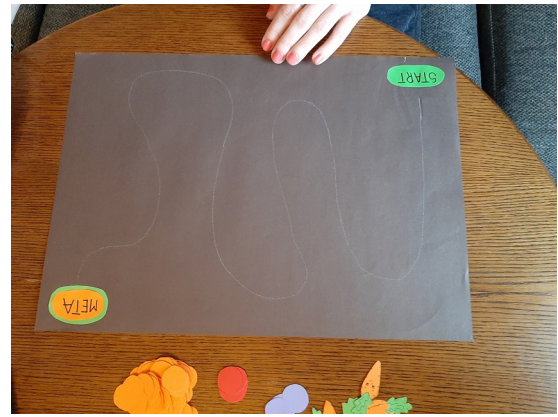
Zaczynamy od przygotowania wszystkich potrzebnych elementów. Z papieru kolorowego wycinamy kółeczka w kolorach: pomarańczowy, czerwony, zielony, fioletowy (jako szablonu użyłam monety 2 zł) oraz elementy, które będą w grze wyznaczały pola START I META (dowolnego kształtu). Następnie szykujemy ozdoby dla naszej gry, czyli marchewki :)



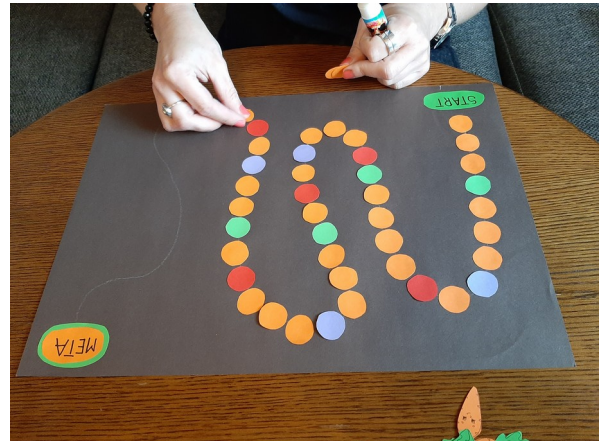
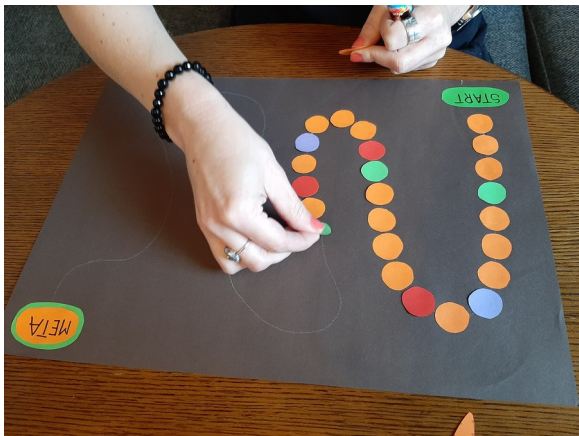
Na początku wyznaczamy miejsca, gdzie będą znajdować się pola START I META, przyklejamy przygotowane elementy i podpisujemy.



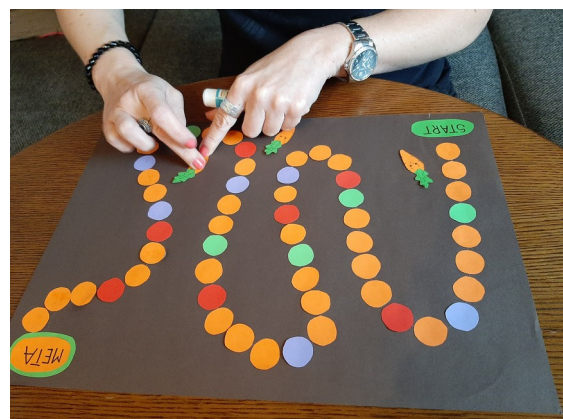
Ołówkiem lub białą kredką (jeżeli rysujemy na ciemnej kartce) wyznaczamy trasę gry - łączymy pola START I META.



Teraz przystępujemy do wyklejania pól gry. Po wyznaczonej trasie przyklejamy kółeczka pomarańczowe, co jakiś czas wstawiając kółeczko/pole specjalne w innym kolorze: czerwonym, zielonym i fioletowym.



Gdy dokończymy wyklejanie trasy, czyli kolorowych kółeczek, ozdabiamy naszą grę. Przyklejamy przygotowane wcześniej marchewki.



Gra „Marchewkowe pole” gotowa, czas wymyślić zasady gry.



Poniżej moja propozycja, możecie ją zmienić.

Zasady gry:

Grę zaczyna najmłodszy zawodnik.

Każdy gracz rzuca kostką, ilość oczek wskazuje, o ile pól gracz przesuwa się do przodu.

Pola pomarańczowe są polami zwykłymi, stając na nich gracz „uprawia swoje marchewki”.

Pola specjalne:

Pole zielone – zyskujesz nawóz, marchewki szybciej rosną, przesuwasz się dodatkowo o 4 pola do przodu.

Pole czerwone – szkodniki na Twoim polu, cofasz się o 6 pól.

Pole fioletowe – rzucasz kostką, ilość oczek wskazuje numer zadania do wykonania, za prawidłowo wykonane zadanie przesuwasz pionek 5 pól do przodu, jeżeli nie wykonasz zadania cofasz się o 5 pól.

Zadania:

1. Rośliny lubią, gdy o nie dbasz. Zaśpiewaj im piosenkę lub powiedz wierszyk.
2. Rolnik musi być sprawny fizycznie – wykonaj 10 przysiadów.
3. Rolnik musi żyć w zgodzie z sąsiadami – powiedz coś miłego każdemu z graczy.
4. Rolnik powinien znać się na roślinach – wymień 3 różne warzywa.

5. Każdy, kto uprawia marchewki powinien wiedzieć co można z nich ugotować – wymień 2 potrawy, do których dodaje się marchew.

6. Kto uprawia marchewki lubi kolor pomarańczowy – wymień 2 inne rzeczy koloru pomarańczowego.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do mety.

To była moja propozycja gry planszowej, możecie ją zmienić według własnego pomysłu, np. zrobić wyścigi samochodowe lub sklep (trasa od wejścia do kasy) –

Miłej zabawy!

Kącik taneczny:

<https://youtu.be/jjkYHr94wnc>

https://youtu.be/7hGtE3mG_g

https://youtu.be/A-dtvDa_IWc

