

## LEŚNE ŚCIEŻKI

AUTOR	Dorota Gąsior
TYTUŁ	Leśne ścieżki – gra planszowa
EDUKACJA	wczesnoszkolna
CENTRUM AKTYWNEJ EDUKACJI	matematyczno - przyrodnicze
CELE EDUKACYJNE	Uczeń: - rozpoznaje środowisko, w którym żyją określone gatunki roślin i zwierząt - opisuje życie w lesie - wie, jakie warunki są potrzebne do rozwoju roślin i zwierząt
TAGI HASŁA KLUCZOWE	las
OPIS ĆWICZENIA WSKAZÓWKI AUTORA	Grę rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci 6 oczek, następnie zgodnie z ilością wyrzuconych oczek. Gracz, który stanie na polu z elementem lasu wybiera sobie numer pytania i odpowiada na nie. Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktem. Gracz może w sposób losowy stanąć na kolorowym polu, wtedy czerwone pole – traci jedną kolejkę żółte pole – przesuwa się do przodu na najbliższe pole z elementem lasu – szansa na dodatkowy punkt czarne pole – przesuwa się do tyłu o 2 pola zielone pole – zyskuje dodatkowy rzut. Królem lasu zostaje ten gracz, który nazbiera najwięcej punktów. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że będzie taka sama liczba punktów wygrywa gracz, który pierwszy stanął na mecie.

W grze bierze udział dowolna liczba graczy.

Potrzebne są: pionki – tyle ile jest graczy, kostka do gry.

Plansza do gry składa się z pustych pól, pól z elementem lasu, pól oznaczonych kolorami: czerwonym, zielonym, żółtym, czarnym. Planszę układamy w dowolny sposób – robią to samodzielnie uczniowie.

Celem gry jest utrwalanie i powtórzenie wiadomości o lesie.

### Zasady gry

Grę rozpoczyna ten gracz, który wyrzuci 6 oczek, następni zgodnie z ilością wyrzuconych oczek. Gracz, który stanie na polu z elementem lasu wybiera sobie numer pytania i odpowiada na nie. Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktem. Gracz może w sposób losowy stanąć na kolorowym polu, wtedy:

- **czerwone pole** – traci jedną kolejkę;
- **żółte pole** – przesuwa się do przodu na najbliższe pole z elementem lasu – szansa na dodatkowy punkt;
- **czarne pole** – przesuwa się do tyłu o 2 pola;
- **zielone pole** – zyskuje dodatkowy rzut.

Królem lasu zostaje ten gracz, który nazbiera najwięcej punktów. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że będzie taka sama liczba punktów wygrywa gracz, który pierwszy stanął na mecie.

PYTANIA	ODPOWIEDZI
1. Mam kolce.	1. Jeż
2. Rosnę na mchu i stoję na jednej nodze.	2. Grzyb
3. Jestem długa i zwinna, mogę być niebezpieczna.	3. Żmija
4. Zawsze i wszędzie noszę swój domek.	4. Ślimak
5. Dobrze widzę w nocy.	5. Sowa
6. Jestem rudy i mam długą kitę.	6. Lis
7. Jestem małym bezradnym ptaszkiem.	7. Pisklę
8. Jestem ssakiem, bardzo lubię żołądzie.	8. Dzik
9. Ogon pomaga mi utrzymać równowagę przy przeskakiwaniu z drzewa na drzewo.	9. Wiewiórka
10. Nazywają mnie „lekarzem drzew”.	10. Dzięcioł
11. Miękkie, zielone, poduszeczki.	11. Mech

12. Często jestem mylony ze zmiją.	12. Zaskroniec
13. Jesteśmy bardzo pracowite, sprzątamy las.	13. Mrówki
14. Jest nas w lesie bardzo dużo.	14. Drzewa
15. Jakie owoce w lesie mają własne czapeczki?	15. Żołędzie
16. Z moich owoców dzieci robią korale.	16. Jarzębina
17. Sosnowy, dębowy, stary lub młody, rosną w nim grzyby oraz jagody.	17. Las
18. Jest nas dużo w koronach drzew.	18. Ptaki
19. Co wiewiórki gromadzą na zimę?	19. Zapasy
20. Rosną na niej orzechy laskowe.	20. Leszczyna
21. Najniższa warstwa roślinności w lesie.	21. Ściółka
22. Najwyższa warstwa roślin- ności w lesie.	22. Korony drzew
23. W tej warstwie roślinności rosną jeżyny i maliny	23. Podszyt



