

# DOKOŁA ŚWIATA

AUTOR	Dorota Gąsior
TYTUŁ	Dookoła świata – gra planszowa. Wersja łatwiejsza.
EDUKACJA	wczesnoszkolna
CENTRUM AKTYWNEJ EDUKACJI	matematyczno - przyrodnicze
CELE EDUKACYJNE	Uczeń: - rozpoznaje środowisko, w którym żyją określone gatunki roślin i zwierząt - opisuje życie na wybranych kontynentach
TAGI HASŁA KLUCZOWE	Kontynenty, świat
OPIS ĆWICZENIA WSKAZÓWKI AUTORA	Typowa gra planszowa, ściganka. Uczniowie przesuwają się pionkami po oznaczonej trasie. Po drodze napotykają różne niespodzianki.

W grze bierze udział dowolna ilość graczy.

Niezbędne będą pionki oraz kostka do gry.

Planszę do gry należy wydrukować na formacie A3.

## Zasady gry

Grę rozpoczynamy na dużym czerwonym polu. Na tym polu znajduje się również meta. Gracz rusza w momencie wyrzucenia 6 oczek na kostce do gry. Przemierzamy się w kierunku Europy, dalej przez Azję, Australię, Afrykę, Amerykę Południową i Północną oraz Grenlandię. Gracz przeskakuje kolejno o tyle pól ile wylosował przy pomocy kostki. W momencie najechanie na pomarańczowe pole obok którego z rysunków odpowiednio:

- wieża Eiffla - wjechałeś na górę aby podziwiać piękne widoki. Czekasz jedną kolejkę.
- krówka - mleko od krowy dodało Ci siły. Przeskakujesz o dwa miejsca do przodu.
- kościół - zatrzymujesz się, aby zwiedzić kościół prawosławny. Czekasz jedną kolejkę.
- las - boisz się wejść do gęstego lasu - cofasz się o jedno pole.
- mur chiński - musisz jednym susem przeskoczyć mur chiński. Bierzesz rozbieg i przeskakujesz jedno pole do przodu.
- panda - panda poczęstowała Cię liśćmi bambusa. Przesuwasz się o jedno pole do przodu.
- kangur - kangur pozwolił Ci wsiąść do swojej torby i przeskoczył z Tobą o dwa pola do przodu.
- koala - koala chciał się do Ciebie przytulić. Czekasz jedną kolejkę.
- pingwin - musisz przywitać się ze starym znajomym. Cofasz się o jedno pole.
- małpa - małpa pokazała Ci drogę na skróty przez las. Przechodzisz dwa pola do przodu.
- żyrafa- żyrafa pokazała Ci gdzie możesz napić się wody. Dzięki temu przeskakujesz o jedno pole do przodu.

- **wielbłąd** - wielbłąd namówił Cię do zwiedzenia piramid. Cofasz się o jedno pole.
- **ośmiornica** - ze strachu przed ośmiornicą uciekasz szybko do przodu. Przesuwasz się o dwa pola.
- **tygrys** - wystraszyłeś się tygrysa. Cofasz się o dwa pola do tyłu.
- **papuga** - papuga pomogła Ci przefrunąć kawałek drogi. Przesuwasz się o jedno pole.
- **kaktusy** - wpadłeś w kaktusy. Czekasz jedną kolejkę.
- **wieżowce** - z wysokości zobaczyłeś drogę na skróty. Przesuwasz się o jedno pole do przodu.
- **igloo** - Eskimosi zaproponowali Ci nocleg w ich igloo. Czekasz jedną kolejkę.
- **miś polarny** - w obawie przed miśmiem polarnym biegniesz jedno pole do przodu.



