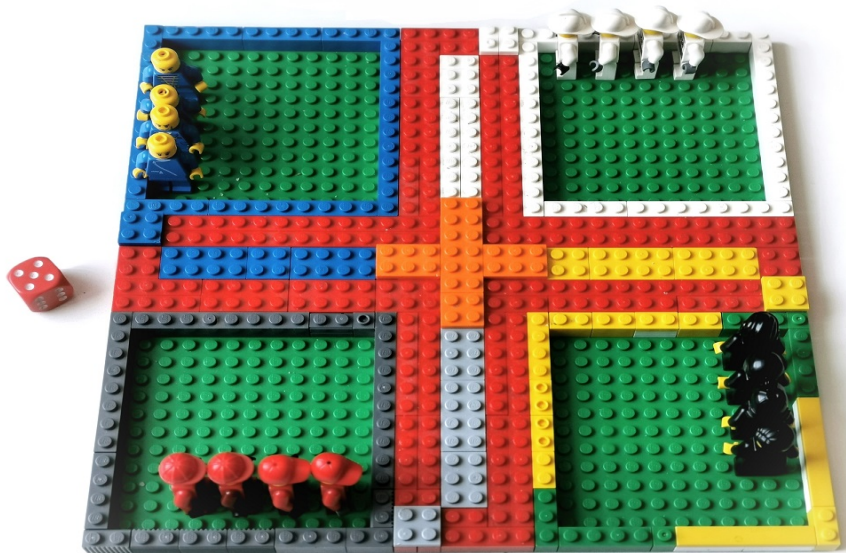
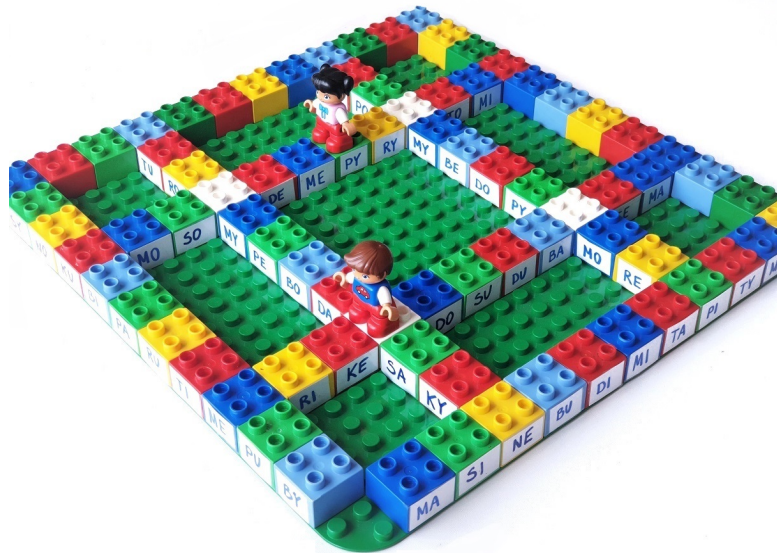


Propozycja dla miłośników klocków Lego. W zabawie można je wykorzystać na wiele sposobów, np. tworząc gry planszowe. Poniżej przedstawiamy inspiracje, ale powodzeniem możecie wymyślić i zbudować taką grę samodzielnie. Podzielcie się z nami swoimi pomysłami i prześlijcie zdjęcia wraz z opisem na adres email: [patrycja.jaszczyk@leba.edu.pl](mailto:patrycja.jaszczyk@leba.edu.pl)

### Klasyczny Chińczyk



### Sylabowa gra planszowa



Do wykonania planszy można użyć dużej płytki oraz klocków 2x2 z naklejonymi sylabami. Zamiast naklejać karteczki, możecie też napisać sylaby mazakiem suchościernym bezpośrednio na klockach. Na dużej planszy przypinamy klocki z sylabami, tak aby utworzyć kilka ścieżek. Oznaczamy miejsce startu ale... mety w tej grze nie znajdziecie ;) Na planszy umieszczamy też kilka klocków, które będą jokerami i zastąpią każdą dowolną sylabę, mogą to być np. białe klocki. Za pionki posłużą ludziki.

Przed rozgrywką gracze muszą przygotować sobie też kartki papieru, coś do pisania i jedną kostkę do gry. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób i ma dwa warianty.

### **Wariant I gry sylabowej - dla nowicjuszy**

W tym wariacie utrwalamy i rozpoznajemy sylaby.

Gracz rzuca kostką i przesuwa się w dowolnym kierunku o ilość pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek, a następnie głośno czyta sylabę na jakiej stanął. Jeśli przeczyta ją prawidłowo to może ją zapisać na swojej kartce, a sylaba będzie się liczyła jako jeden zdobyty punkt. Jeśli natomiast popełni błąd to punkt przepada.

Każda sylaba punktuje tylko raz dlatego warto mądrze podejmować decyzje, w którym kierunku pójdziemy. Gdy gracz trafi na jokera to sam może wybrać jaką sylabę zapisze w swojej tabeli punktów. Gramy 10 rund i na koniec zliczamy kto zapisał najwięcej różnych sylab a co za tym idzie, wygrał grę.

### **Wariant II gry sylabowej - dla zaawansowanych**

Rzucamy kostką i przesuujemy się w dowolnym kierunku o ilość pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Możemy stawać na polach zajętych już przez przeciwnika.

Na kartce każdy z graczy zapisuje sobie sylaby, na jakich stanął. Gramy 10 rund czyli do momentu gdy każdy z graczy zdobędzie po 10 sylab.

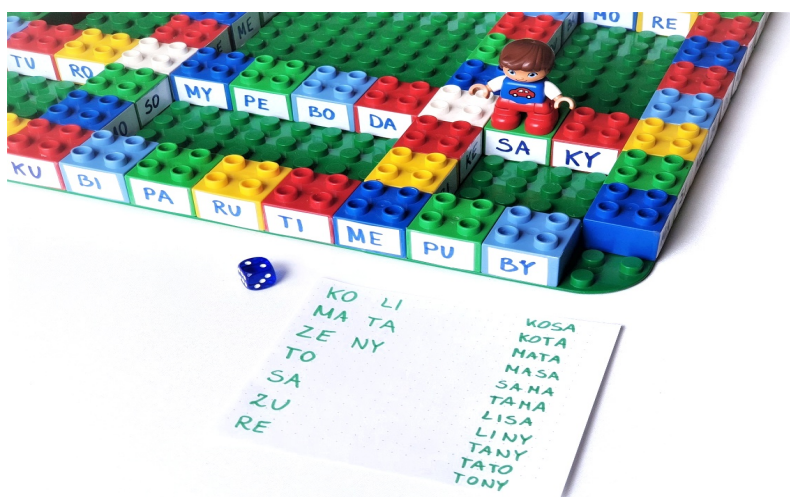
Na koniec następuje faza budowania wyrazów. Ze zdobytych sylab gracze tworzą jak największą liczbę prawidłowych wyrazów. Im dłuższy wyraz, tym lepiej punktowany.

Jak liczymy punkty:

- za każdy wyraz jednosylabowy otrzymujemy 1 punkt
- za każdy wyraz dwusylabowy otrzymujemy 2 punkty
- za każdy wyraz trzysylabowy otrzymujemy 4 punkty
- za każdy wyraz czterosylabowy otrzymujemy 7 punktów

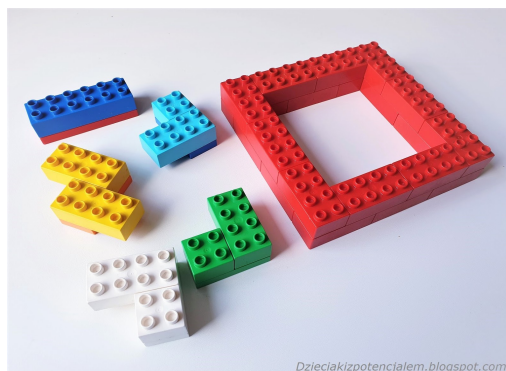
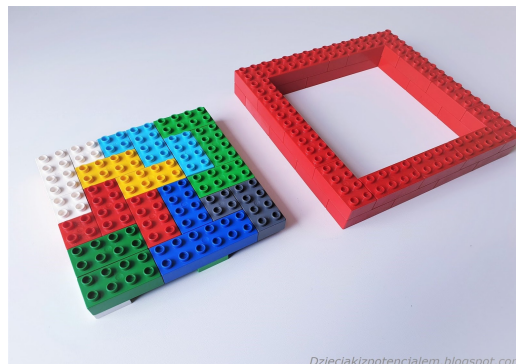
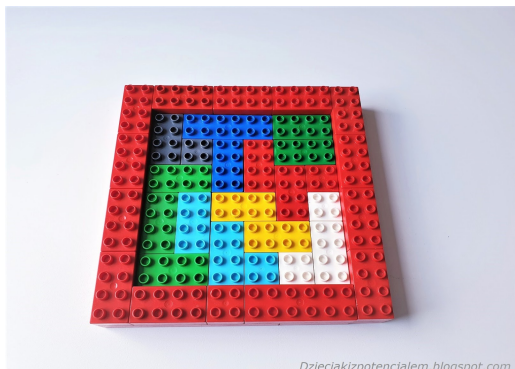
Jeśli umiejętności graczy w zakresie czytania znacznie się różnią to umawiamy się tylko na tworzenie wyrazów jedno i dwusylabowych. Możemy się też umówić, czy każdej z wylosowanych sylab używamy tylko raz czy wielokrotnie.

**UWAGA** - klocki to tylko urozmaicenie ale jeśli ich nie macie to nic straconego! Grę możecie sami narysować na kawałku brystolu, rozłożonej papierowej teczce czy po prostu na sklejonych dwóch kartkach papieru lub skorzystać z **gotowego wzoru do wydrukowania**.



## Układanka Lego

Zabawa ta polega na tworzeniu układanki na wzór Pentomino, ale z elementami dowolnej wielkości i o rozmaitych kształtach. Zabawa uczy cierpliwości, doskonali spostrzegawczość i orientację przestrzenną. Stopień trudności zależy od wielkości naszej układanki, wielkości poszczególnych elementów oraz ich kształtu (nie da się ukryć, że zestaw kwadratów i prostokątów będzie łatwiej umieścić w ramach niż elementy o wymyślnych kształtach).



\* Ponad to w załączeniu przesyłam do wydruku łamigłówki matematyczne o zróżnicowanym stopniu trudności.