

Zawartość



X 4

X 1



X 4



X 32



X 16

Pary

Wiosna



Lato



Jesień



Zima



Święta

Wielkanoc



Festiwal muzyczny



Halloween



Boże Narodzenie



Zasady gry

EduLudo Pory Roku zawiera gry, który pomogą dzieciom w poznaniu i nauce o porach roku.

Dzieci poznają:

- Kolejność pór roku
- Cykle natury
- Najważniejsze święta

1 „Pory roku” bingo 1 do 4 graczy – od 3 lat

Cel edukacyjny: Połączyć pasujące obrazki (kojarzenie)

Cel gry: Uzupelnic całą kartę.

Przygotowania: Ułóż wszystkie okrągłe karty na stole, obrazkami do dołu. Każdy z uczestników bierze jedną lub więcej plansz i kładzie je przed sobą, częścią z porą roku do góry.

1 gracz: dziecko bierze wszystkie plansze; **2 graczy:** 2 plansze na osobę; **3 lub 4 graczy:** 1 plansza na osobę (przy 3 graczach należy odłożyć na bok 1 planszę oraz odpowiadające jej okrągłe karty)

Jak grać:

Dzieci po kolei odkrywają okrągłe elementy i pokazują je pozostałym uczestnikom. Ten z graczy, który ma na swojej planszy identyczny obrazek, bierze odkryty element i układa na planszy. Kiedy któryś z uczestników zapełni całą planszę, wtedy krzyczy BINGO i zostaje zwycięzcą.

2 "Zapamiętaj Pory Roku" 1 to 4 graczy – od 3 lat

Cel edukacyjny:

- Połączyć obrazki w pary (kojarzenie)
- Zapamiętać ukryte obrazki (pamięć oraz usytuowanie przestrzenne)

Cel gry: Stwórz pary (Pary przedstawione są na stronie 1. Każda para ma takie samo obramowanie)

Przygotowania:

Potasuj karty i ułóż je w kilku rzędach na stole, obrazkami do dołu.

Jak grać: Pierwszy gracz odwraca 2 wybrane przez siebie karty, pokazuje wszystkim, a następnie odkłada na miejsce, obrazkiem do dołu. Następny gracz robi to samo. Kiedy ktoś znajdzie parę, wtedy zatrzymuje te karty i odwraca kolejne. Kiedy już wszystkie karty zostaną odkryte, gracz z największą liczbą par zostaje zwycięzcą.



Zasady gry

3 "Koło Pór Roku" 2 do 4 graczy - od 5 lat

Cel edukacyjny:

- Ułożyć pory roku w odpowiedniej kolejności w kole (pojęcie struktury czasu)
- Wykonywać odpowiednie ruchy w oparciu o wynik rzutu kostką; zdobyć 4 drzewa, aby wygrać wyścig (rozumienie prostych reguł; umiejętność liczenia)

Cel gry:

Jako pierwszy ułóż wszystkie pory roku z 4 drzewkami na planszy.

Przygotowania:

Posortuj karty według pór roku, a następnie ułóż je w dużym kole odpowiedniej kolejności: wiosna (zielone karty), lato (żółte), jesień (pomarańczowe), zima (białe).



Karta „Nowy Rok” musi być pierwszą kartą w Zimie.

Pozostałe karty mogą być ułożone w dowolnej kolejności w odpowiadających im porach roku. Posortuj drzewka według pór roku i ułóż w 4 stosach na środku koła.

Każdy z graczy bierze jedną planszę i kładzie ją przed sobą, częścią z 4 porami roku do góry.

Jak grać:

Każdy z graczy ustawia swój pionek na karcie „Nowy Rok”, a następnie każdy w swojej kolejce rzuca kostką:

- **Jeżeli na kostce wypadnie symbol drzewa**, gracz bierze z puli drzewko odpowiadające porze roku karty, na której się znajduje i układa na planszy.
- **Jeżeli na kostce wypadnie cyfra**, gracz przesuwa pionek o liczbę pól odpowiadających cyfrze na kostce. Ruch jest wykonywany w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli pionek zatrzyma się na karcie:
 - **drzewa:** gracz bierze ze środka koła drzewko z odpowiedniej pory roku i układa na swojej planszy
 - **postać** (poza wiedźmą oraz Świętym Mikołajem): gracz ponawia rzut kostką
 - **święta** (strona 1): gracz przesuwa pionek na drugą kartę święta tej samej pory roku (jeżeli ta karta znajduje się za pionkiem, wtedy musi się cofnąć).

Uwaga: Aby móc przejść do kolejnej pory roku, gracz musi zdobyć drzewko pory roku, w której obecnie znajduje się jego pionek. W przypadku, gdy uczestnik nie posiada drzewka, musi pozostać na swoim polu do momentu, gdy wyrzuci kostkę symbole drzewa.

Wygrywa gracz, który jako pierwszy przejdzie przez wszystkie pory roku z 4 drzewkami na planszy.

