Instrukcja dla prowadzącego

5–6 lat

Czas gry	Gracze	Zagadki
20–30 minut	2–5 dzieci w grupie	5 kopert

1 Co przygotować

- wydruk stron 3–10 dla każdej grupy (wiadomość, Karta kodów, koperty, dyplom)
- 5 kopert z numerami 1–5
- kredki lub ołówki
- opcjonalnie: pudełko z misiem lub drobnymi zabawkami – „skrzynia” do otwarcia na koniec

2 Przygotowanie (10 minut)

1. Włóż strony z zagadkami do kopert: koperta 1 = strona 5 … koperta 5 = strona 9.
2. Klucz rozwiązań (ostatnia strona) zostaw u siebie.
3. Przygotuj „skrzynię”: pudełko przewiązane wstążką albo zamknięte kłódką szyfrową z kodem 352.
4. Usiądź z dziećmi przy stole – w tym wieku gra najlepiej działa w małych grupach z dorosłym.

3 Przebieg gry

1. Przeczytaj wiadomość od misia Tuptusia (strona 3). Pokaż dzieciom Kartę kodów.
2. Otwórz kopertę 1 i przeczytaj polecenie. Dzieci liczą i wskazują odpowiedź.
3. Pomóż wpisać liczbę na Karcie kodów (dzieci mogą też narysować kropki). Dobra odpowiedź = następna koperta.
4. Po kopercie 5 otwórzcie razem „skrzynię”. Wręcz dyplomy.

Podpowiedzi i wersja dla nauczyciela

4 Podpowiedzi – dawaj po jednej, gdy drużyna utknie na dłużej niż 5 minut

Koperta 1	Liczcie palcem i zaznaczajcie kreską każdego policzonego misia.
Koperta 2	W pierwszym rzędzie są owoce – co jest inne?
Koperta 3	Prowadźcie palec bardzo powoli i nie skaczcie na inną drogę na skrzyżowaniu.
Koperta 4	Patrzcie na kształt: latawiec ma ogonek, kaczka – dziób.
Koperta 5	Powiedzcie rytm na głos: czerwony, niebieski, czerwony, niebieski…

5 Wersja dla nauczyciela przedszkola (zajęcia 30 minut)

Cel lekcji: dziecko liczy przedmioty w zakresie 5, dostrzega różnice i klasyfikuje obrazki, kontynuuje rytm, śledzi linię wzrokiem i dopasowuje kształty, współpracuje w małej grupie.

5 minut	Powitanie misia (pluszak lub obrazek), przeczytanie wiadomości, podział na grupy.
20 minut	Zagadki 1–5 z pomocą dorosłego w każdej grupie.
5 minut	Otwarcie „skrzyni”, zabawa misiami, dyplomy.

Wiadomość od misia Tuptusia





Cześć, dzieci! Jestem miś Tuptuś.

Wszystkie zabawki z naszej sali schowały się do wielkiej skrzyni i… zatrzasnęły wieko! Skrzynia ma pięć zamków. Żeby je otworzyć, trzeba rozwiązać pięć zagadek.

Pomożecie mi? Pani albo pan przeczyta Wam każdą zagadkę. Wy patrzcie, liczcie i szukajcie. Za każdą rozwiązaną zagadkę dostaniecie następną kopertę.

Dziękuję! Ściskam Was mocno!
Miś Tuptuś

Dla dorosłego: czytaj polecenia na głos i pozwól dzieciom samodzielnie szukać odpowiedzi. Gra trwa 20–30 minut.

Karta kodów

Po każdej zagadce wpiszcie liczby do okienek albo narysujcie tyle kropek.

1 

2 

3 

4 

5 



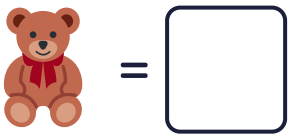
Hura! Skrzynia otwarta – zabawki są uratowane!

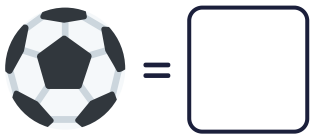
Policz zabawki

Kłódka 1

Ile jest **misiów**, **piłek** i **autek**? Policz i zaznacz każdą zabawkę kreską.



 = ☐

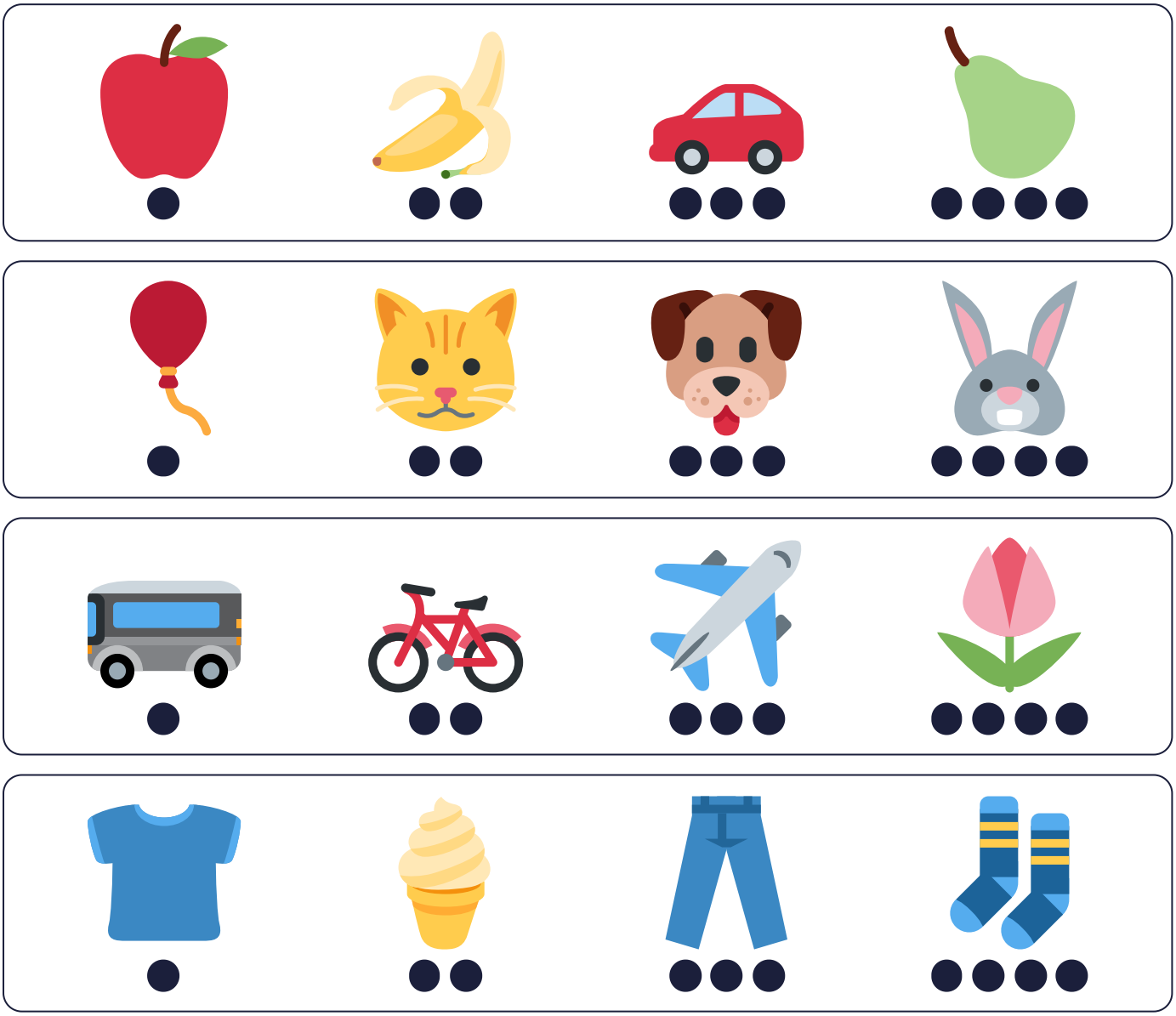
 = ☐

 = ☐

Co tu nie pasuje?

Kłódka 2

W każdym rzędzie jeden obrazek nie pasuje do reszty. Otocz go kółkiem. Policz kropki pod nim i wpisz liczbę.

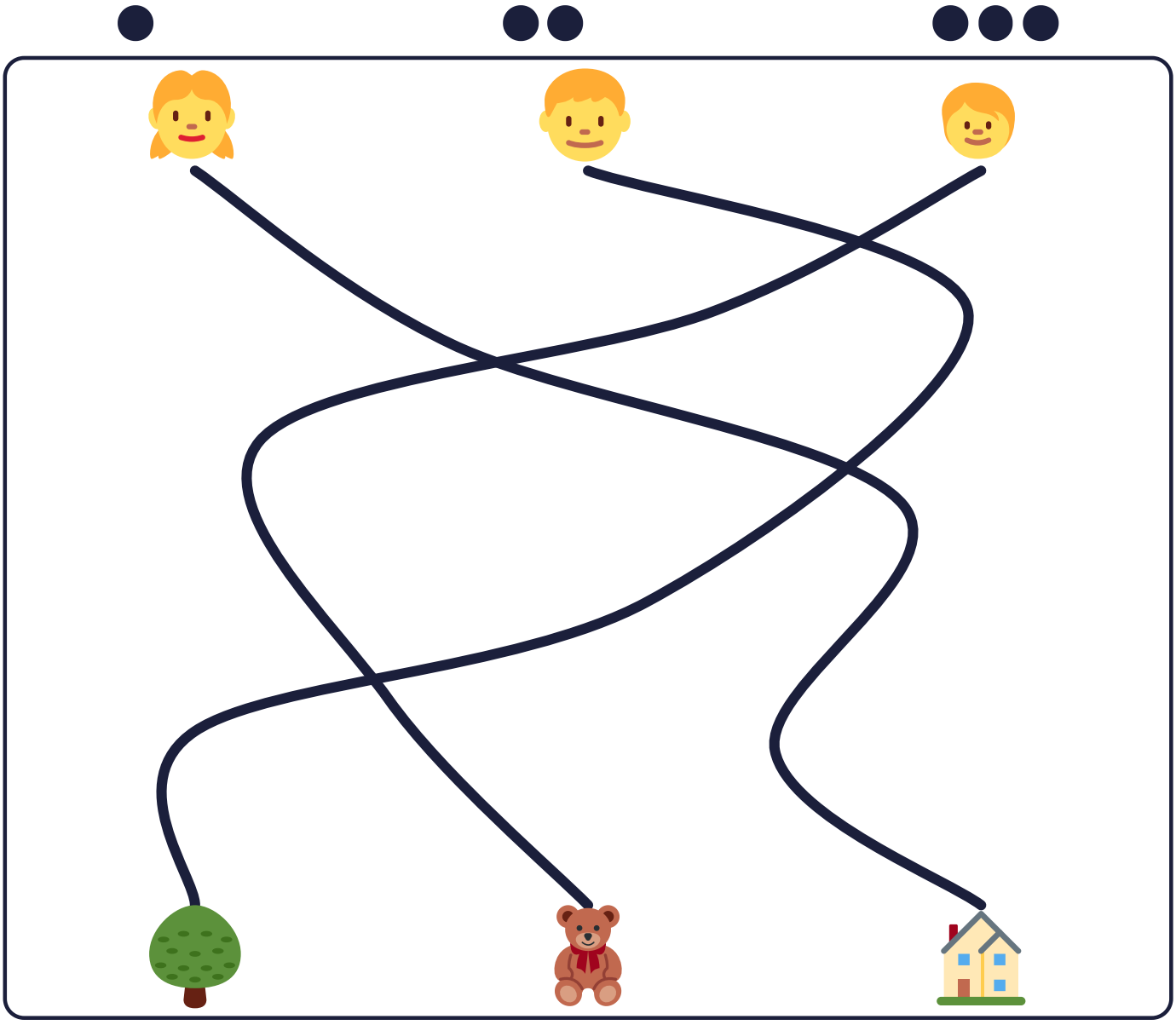


rząd 1 ☐ rząd 2 ☐ rząd 3 ☐ rząd 4 ☐

Kto znajdzie misia?

Kłódka 3

Każde dziecko idzie po swojej drodze. Przejedź palcem po każdej drodze od dziecka do końca. Które dziecko dojdzie do **misia**?

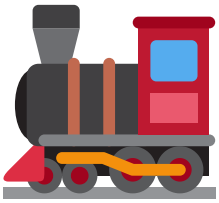
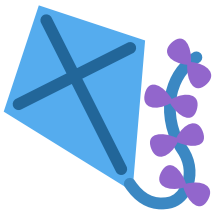
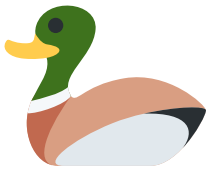


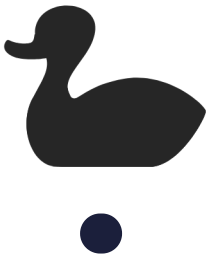
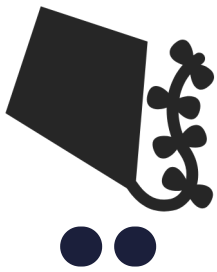
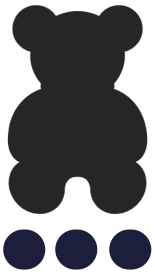
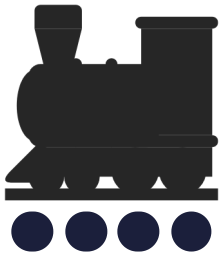
Ile kropek jest nad tym dzieckiem? Wpisz liczbę: ☐

Czyj to cień?

Kłódka 4

Zabawki zgubiły swoje cienie. Połącz każdą zabawkę z jej cieniem. Policz kropki pod cieniem i wpisz liczbę pod zabawką.

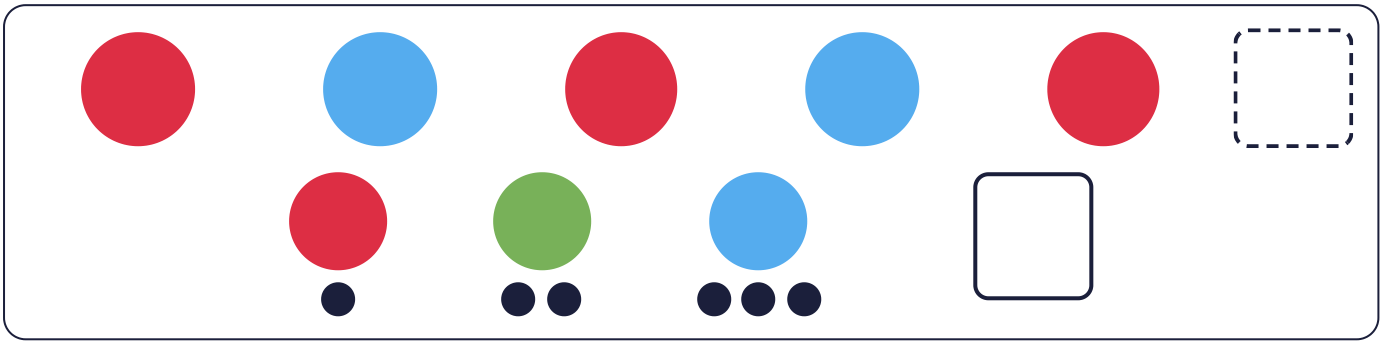





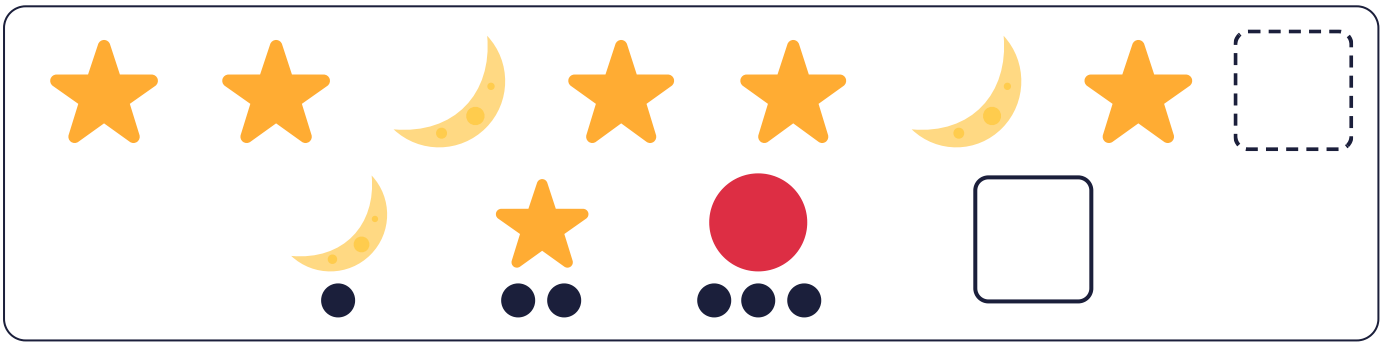





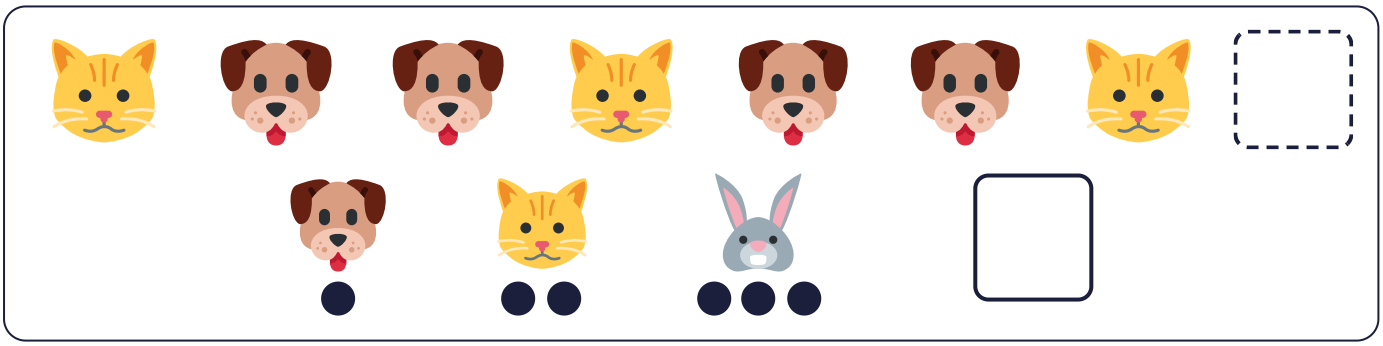
Co będzie dalej?

Kłódka 5

Obrazki ułożyły się w rytm. Co powinno być w pustym okienku?
Wybierz jeden obrazek z dołu i policz pod nim kropki.







Zaginione zabawki · przedszkole 5–6 lat

Dyplom bohatera



Drużyna

_____

w składzie:

_____

_____

_____

pomogła misiowi Tuptusiowi otworzyć skrzynię i uratowała wszystkie zabawki!

_____	_____	_____
czas ucieczki (min)	data	podpis prowadzącego

Klucz – rozwiązania

Koperta 1 – policz zabawki: 3 · 5 · 2

3 misie, 5 piłek, 2 autka (do tego 2 latawce i 2 puzzle – tych nie liczymy).

Koperta 2 – co nie pasuje: 3 · 1 · 4 · 2

Rząd 1: auto wśród owoców (3 kropki). Rząd 2: balonik wśród zwierząt (1). Rząd 3: tulipan wśród pojazdów (4). Rząd 4: lody wśród ubrań (2).

Koperta 3 – droga do misia: 3

Do misia prowadzi droga trzeciego dziecka (3 kropki). Pierwsze dziecko dochodzi do domu, drugie – do drzewa.

Koperta 4 – cienie: 3 · 4 · 2 · 1

Miś – cień z 3 kropkami, lokomotywa – 4, latawiec – 2, kaczka – 1.

Koperta 5 – rytmy: 3 · 2 · 1

Rząd 1: niebieskie kółko (3). Rząd 2: gwiazdka (2). Rząd 3: piesek (1).

Karta kodów

352 · 3142 · 3 · 3421 · 321

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0.