GRA PLANSZOWA NA DZIEŃ POSTACI Z BAJEK

Bajkowa wędrówka – zasady

od 5 lat

Dla kogo i co potrzeba?

2–4 graczy od 5 lat – w przedszkolu, w szkole albo w domu. Potrzebne: plansza (s. 2), karty **Bajkowa zagadka** i **Czary** (s. 3–4), pionki i kostka (s. 5) albo zwykła kostka do gry.

1 Przygotowanie

Wytnij karty i potasuj je w dwóch osobnych stosach, napisem do dołu. Karty zagadek mają dwa poziomy: ★ – dla dzieci 5–6 lat (pytanie czyta dorosły), ★★ – od 7 lat. Z przedszkolakami grajcie tylko kartami ★. Wytnij i sklej pionki. Każdy gracz stawia pionek na polu START – wyruszacie z domu do Bajkowego Zamku.

2 Jak się gra?

- Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile oczek wypadło.
- 📖 **Książka** – gracz po lewej czyta ci kartę **Bajkowa zagadka**. Zgadnij, z jakiej to bajki (odpowiedź jest na dole karty).
- ⭐ **Gwiazdka** – weź kartę **Czary** i wykonaj zadanie.
- 🪄 **Różdżka** – czary przenoszą cię 2 pola do przodu.
- 🐺 **Wilk** – uciekasz 2 pola do tyłu.
- Kto pierwszy dotrze do **Bajkowego Zamku**, wygrywa – ale gramy dalej, aż dotrą wszyscy!

3 Warianty

- **Wspólna wędrówka** (dla najmłodszych): wszyscy przesuwają jeden pionek i razem zgadują zagadki.
- **W przebraniach**: na Dzień Postaci z Bajek każdy gra jako postać, za którą się przebrał.
- **Bez czytania**: karty czyta dorosły.

Zagadki dotyczą dawnych baśni i legend (Perrault, bracia Grimm, Andersen, Puszkin, baśnie ludowe).

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0. Materiał: glowkowniadruk.pl – do użytku domowego i szkolnego.

GRA PLANSZOWA – PLANSZA

Bajkowa wędrówka

od 5 lat

36 ⭐	37 🐺 −2	38	39 📖	40	BAJKOWY ZAMEK 🏰
35	34	33 📖	32 🪄 +2	31	30 ⭐
24 ⭐	25 🐺 −2	26	27 📖	28	29
23	22	21 📖	20 🪄 +2	19	18 ⭐
12 ⭐	13 🐺 −2	14	15 📖	16	17
11	10	9 📖	8 🪄 +2	7	6 ⭐
START 🏠	1	2	3 📖	4	5

📖 karta Bajkowa zagadka · ⭐ karta Czary · 🪄 różdżka: +2 pola · 🐺 wilk: −2 pola

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Bajkowa zagadka”

od 5 lat

BAJKOWA ZAGADKA ★ 1

Dziewczynka w czerwonej czapeczce niosła babci koszyk z jedzeniem.

Z jakiej to bajki? **Czerwony Kapturek**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 2

Dziewczyna o północy uciekła z balu i zgubiła pantofelek.

Z jakiej to bajki? **Kopciuszek**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 3

Rodzeństwo zgubiło się w lesie i trafiło do domku z piernika.

Z jakiej to bajki? **Jaś i Małgosia**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 4

Trzy prosiaczki budowały domki: ze słomy, z patyków i z cegieł.

Z jakiej to bajki? **Trzy świnki**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 5

Sprytny kot w butach pomógł swojemu panu zostać bogaczem.

Z jakiej to bajki? **Kot w butach**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 6

Zła królowa pytała lustro, kto jest najpiękniejszy.

Z jakiej to bajki? **Królewna Śnieżka**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 7

Smok mieszkał w jamie pod zamkiem w Krakowie.

Z jakiej to bajki? **Smok Wawelski**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 8

Szare pisklę, z którego śmiały się kaczki, wyrosło na pięknego łabędzia.

Z jakiej to bajki? **Brzydkie kaczątko**

BAJKOWA ZAGADKA ★ 9

Królewna ukłuła się wrzecionem i zasnęła na sto lat.

Z jakiej to bajki? **Śpiąca królewna**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 10

Malutka dziewczynka nie większa od kciuka urodziła się w kwiecie.

Z jakiej to bajki? **Calineczka**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 11

W mroźny wieczór dziewczynka sprzedawała na ulicy zapałki.

Z jakiej to bajki? **Dziewczynka z zapałkami**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 12

Rybak złowił rybkę, która spełniała życzenia.

Z jakiej to bajki? **O rybaku i złotej rybce**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 13

Osioł, pies, kot i kogut postanowili zostać muzykantami.

Z jakiej to bajki? **Muzykanci z Bremy**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 14

Dziewczynka weszła do domu trzech niedźwiedzi i zjadła owsiankę.

Z jakiej to bajki? **Złotowłosa i trzy niedźwiedzie**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 15

Cynowy żołnierzyk na jednej nodze dzielnie stał na straży.

Z jakiej to bajki? **Dzielny cynowy żołnierzyk**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 16

Księżniczka nie mogła spać, bo pod materacami leżało ziarnko grochu.

Z jakiej to bajki? **Księżniczka na ziarnku grochu**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 17

Chłopiec wspiął się po wielkiej łodydze fasoli aż do chmur.

Z jakiej to bajki? **Jaś i magiczna fasola**

BAJKOWA ZAGADKA ★★ 18

Dziewczyna z bardzo długim warkoczem mieszkała w wieży bez drzwi.

Z jakiej to bajki? **Roszpunka**

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Czary”

od 5 lat

CZARY 1 Zamień się w żabkę: skacz 5 razy w miejscu.	CZARY 2 Pokaż bez słów postać z bajki. Kto zgadnie, idzie 1 pole do przodu.	CZARY 3 Powiedz „Dawno, dawno temu...” i dokończ zdanie.
CZARY 4 Zarycz jak smok przez 3 sekundy.	CZARY 5 Zaczarowany sen! Czekasz jedną kolejkę.	CZARY 6 Wróżka daje ci drugi rzut kostką!
CZARY 7 Wymień 3 postacie z bajek, które są zwierzętami.	CZARY 8 Ukłoń się jak na królewskim balu. Idź 1 pole do przodu.	CZARY 9 Powiedz miłe słowo graczowi po prawej – jak dobra wróżka.
CZARY 10 Pokaż, jak skrada się wilk.	CZARY 11 Policz na głos od 1 do 10 i idź 2 pola do przodu.	CZARY 12 Wymyśl zaklęcie, które sprząta pokój.
CZARY 13 Wszyscy gracze idą 1 pole do przodu – bajkowa drużyna trzyma się razem!	CZARY 14 Wymyśl rym do słowa „smok”.	CZARY 15 Opowiedz, jak skończyła się twoja ulubiona bajka.
CZARY 16 Zamień się miejscem na planszy z wybranym graczem – jeśli on się zgodzi!	CZARY 17 Zatańcz jak Kopciuszek na balu.	CZARY 18 Wymień 3 bajkowe przedmioty, np. różdżka.

GRA – DO WYCIĘCIA

Pionki i kostka

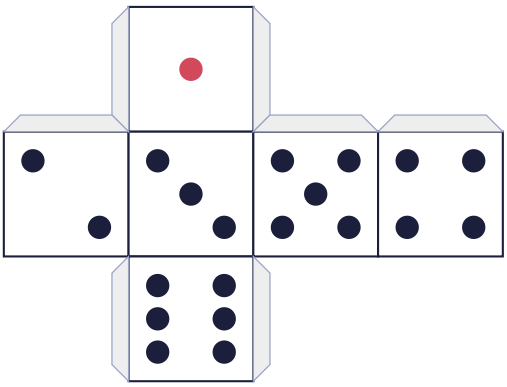
od 5 lat

1 Pionki – wytnij, zegnij na kropkowanych liniach i sklej górę.



podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij

2 Kostka do sklejenia – wytnij, zegnij i sklej szare zakładki.



Przeciwległe ścianki kostki zawsze dają razem 7 oczek: 1 i 6, 2 i 5, 3 i 4. Sprawdź po sklejeniu!