GRA PLANSZOWA NA DZIEŃ PLUSZOWEGO MISIA

Misiowa wyprawa – 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 **Misiowa rozmowa** i **Zadanie** (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. Wytnij i sklej pionki. Każdy gracz stawia pionek na polu START – misie wyruszają z domu do miodowego drzewa.

2 Jak się gra?

- Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile oczek wypadło.
- 🍯 **Miód** – weź kartę **Misiowa rozmowa** i odpowiedz na pytanie.
- ⭐ **Gwiazdka** – weź kartę **Zadanie** i wykonaj je.
- 🎈 **Balonik** – lecisz 2 pola do przodu.
- 🐝 **Pszczoły** – uciekasz 2 pola do tyłu.
- Kto pierwszy dotrze do **Miodowego drzewa**, wygrywa – ale gramy dalej, aż dotrą wszyscy!

3 Warianty

- **Wspólna wyprawa** (dla najmłodszych): wszyscy przesuwają jeden pionek. Nikt nie przegrywa.
- **Z własnym misiem**: zamiast pionków użyjcie małych pluszaków.
- **Bez czytania**: karty czyta dorosły. Odpowiedzi do pytań wiedzowych są w nawiasach na kartach.

Na Dzień Pluszowego Misia

Na 25 listopada: dzieci grają ze swoimi misiami i ćwiczą liczenie oraz mówienie.

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

GRA PLANSZOWA – PLANSZA

Misiowa wyprawa

od 5 lat



karta Misiowa rozmowa · karta Zadanie · balonik: +2 pola · pszczoły: –2 pola

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Misiowa rozmowa”

od 5 lat

MISIOWA ROZMOWA 1 Jak ma na imię twój miś albo ulubiona przytulanka? Skąd się u ciebie wziął?	MISIOWA ROZMOWA 2 Gdyby twój miś umiał mówić, co by powiedział jako pierwsze?	MISIOWA ROZMOWA 3 Dokąd chciałbyś zabrać swojego misia na wycieczkę?
MISIOWA ROZMOWA 4 Co lubi jeść miś? Wymień 3 rzeczy.	MISIOWA ROZMOWA 5 Opowiedz, jak twój miś spędza noc.	MISIOWA ROZMOWA 6 Jaki prezent dałbyś misiowi na urodziny?
MISIOWA ROZMOWA 7 Pokaż, jak przytulasz misia, gdy jest smutny.	MISIOWA ROZMOWA 8 Jak po angielsku jest miś? (teddy bear)	MISIOWA ROZMOWA 9 Ile łapek ma miś? A ile łapek mają 3 misie?
MISIOWA ROZMOWA 10 Wymień 3 bajki albo książki, w których jest miś.	MISIOWA ROZMOWA 11 Co robią prawdziwe niedźwiedzie zimą? (śpią snem zimowym)	MISIOWA ROZMOWA 12 Wymyśl misiowi nowe, zabawne imię.
MISIOWA ROZMOWA 13 Gdzie mieszkają prawdziwe niedźwiedzie w Polsce? (w górach, np. w Tatrach i Bieszczadach)	MISIOWA ROZMOWA 14 Jakiego koloru bywają misie? Wymień 4 kolory.	MISIOWA ROZMOWA 15 Kiedy jest Dzień Pluszowego Misia? (25 listopada)
MISIOWA ROZMOWA 16 Opowiedz o najśmieszniejszej przygodzie z twoim misiem.	MISIOWA ROZMOWA 17 Czy dzikiego niedźwiedzia można przytulić? Dlaczego nie?	MISIOWA ROZMOWA 18 Za co lubisz swoją przytulankę?

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Zadanie”

od 5 lat

ZADANIE 1 Pokaż, jak miś budzi się ze snu zimowego. Idź 1 pole do przodu.	ZADANIE 2 Zrób 5 misiowych przysiadów.	ZADANIE 3 Zamrucz jak miś przez 5 sekund.
ZADANIE 4 Pokaż bez słów, jak miś wyjada miód z beczki. Inni zgadują.	ZADANIE 5 Przejdź jak miś na czworakach do drzwi i z powrotem.	ZADANIE 6 Rzuć kostką jeszcze raz!
ZADANIE 7 Wymień 3 zwierzęta, które śpią zimą.	ZADANIE 8 Zaśpiewaj fragment ulubionej piosenki. Idź 1 pole do przodu.	ZADANIE 9 Powiedz miłe słowo graczowi po lewej.
ZADANIE 10 Przytul swojego misia (albo poduszkę) i powiedz „dobranoc”.	ZADANIE 11 Policz na głos od 1 do 10 i idź 2 pola do przodu.	ZADANIE 12 Pokaż, jak niedźwiedź łowi rybę w rzece.
ZADANIE 13 Wszyscy gracze idą 1 pole do przodu – misie trzymają się razem!	ZADANIE 14 Wymyśl rym do słowa „miś”.	ZADANIE 15 Opowiedz zagadkę albo żart.
ZADANIE 16 Zamień się miejscem na planszy z wybranym graczem – jeśli on się zgodzi!	ZADANIE 17 Pokaż, jak tańczy miś na balu.	ZADANIE 18 Poczekaj jedną kolejkę – miś ucina sobie drzemkę.

GRA – DO WYCIĘCIA

Pionki i kostka

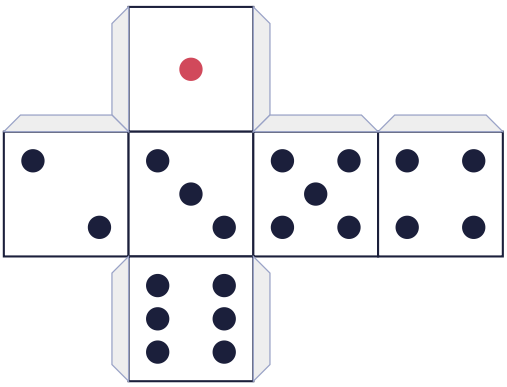
od 5 lat

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!