GRA PLANSZOWA NA WALENTYNKI

Walentynkowy listonosz – zasady

od 5 lat

Dla kogo i co potrzeba?

2–4 graczy od 5 lat – w klasie, na świetlicy albo w domu. Potrzebne: plansza (s. 2), karty **Miłe słowo** 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 – to walentynkowe listy, które trzeba doręczyć do skrzynki. Każdy gracz stawia pionek na polu START.

2 Jak się gra?

- Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile oczek wypadło.
- ❤️ **Serce** – weź kartę **Miłe słowo** i wykonaj polecenie.
- ⭐ **Gwiazdka** – weź kartę **Zadanie** i wykonaj je.
- 🎈 **Balonik** – lecisz 2 pola do przodu.
- 🌧️ **Deszczowa chmurka** – cofasz się o 2 pola.
- Kto pierwszy dotrze do **Skrzynki**, doręczył list – ale gramy dalej, aż dotrą wszyscy!

3 Warianty

- **Wspólna poczta** (dla najmłodszych): wszyscy przesuwają jeden pionek. Nikt nie przegrywa.
- **Bez czytania**: karty czyta dorosły.
- **Klasowy turniej życzliwości**: zapiszcie na tablicy najmilsze słowa z kart – powstanie klasowy plakat.

Dlaczego warto?

Karty „Miłe słowo” ćwiczą mówienie komplementów i dziękowanie – dzieci uczą się, że walentynki to święto życzliwości, a nie tylko serduszek.

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

GRA PLANSZOWA – PLANSZA

Walentynkowy listonosz

od 5 lat

36	37 –2	38	39	40	SKRZYNKA
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 Miłe słowo · karta Zadanie · balonik: +2 pola · chmurka: –2 pola

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Miłe słowo”

od 5 lat

MIŁE SŁOWO 1 Powiedz graczowi po lewej, co w nim lubisz.	MIŁE SŁOWO 2 Podziękuj komuś przy stole za coś miłego.	MIŁE SŁOWO 3 Powiedz każdemu graczowi jedno miłe słowo.
MIŁE SŁOWO 4 Dokończ zdanie: „Dobry przyjaciel to ktoś, kto...”.	MIŁE SŁOWO 5 Opowiedz, kiedy ktoś ostatnio sprawił ci radość.	MIŁE SŁOWO 6 Powiedz graczowi po prawej, w czym jest naprawdę dobry.
MIŁE SŁOWO 7 Wymień 3 sposoby, jak można pocieszyć smutnego kolegę.	MIŁE SŁOWO 8 Powiedz, za co lubisz swoją klasę albo grupę.	MIŁE SŁOWO 9 Wymyśl miły komplement dla nauczyciela albo rodzica.
MIŁE SŁOWO 10 Opowiedz o swoim najlepszym przyjacielu – nie mów, jak ma na imię!	MIŁE SŁOWO 11 Jak można pomóc nowej osobie w klasie? Podaj 2 pomysły.	MIŁE SŁOWO 12 Powiedz, co sprawia, że się uśmiechasz.
MIŁE SŁOWO 13 Wybierz gracza i powiedz, z czego mógłby być dumny.	MIŁE SŁOWO 14 Jakie miłe słowa najbardziej lubisz słyszeć?	MIŁE SŁOWO 15 Powiedz, co dobrego zrobisz jutro dla kogoś.
MIŁE SŁOWO 16 Dokończ zdanie: „Czuję się dobrze, kiedy...”.	MIŁE SŁOWO 17 Wszyscy mówią po kolei: „Lubię, kiedy...”.	MIŁE SŁOWO 18 Zrób komplement osobie, która ostatnio wygrała.

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Zadanie”

od 5 lat

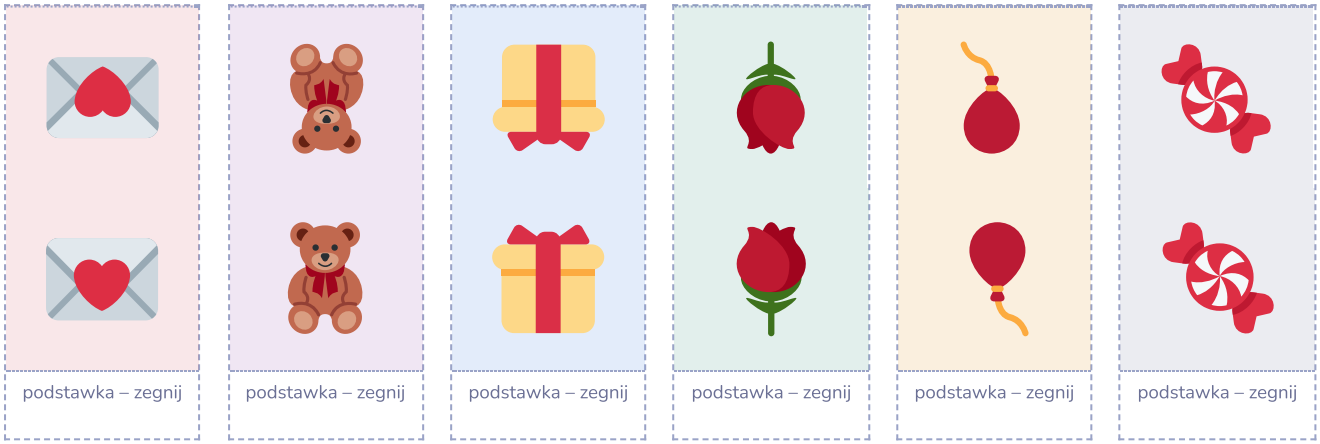
ZADANIE 1 Narysuj palcem w powietrzu serce. Idź 1 pole do przodu.	ZADANIE 2 Zrób 5 podskoków.	ZADANIE 3 Pokaż bez słów radość, zdziwienie i smutek. Inni zgadują kolejność.
ZADANIE 4 Wymień 5 czerwonych rzeczy w 10 sekund.	ZADANIE 5 Ułóż rym do słowa „serce”.	ZADANIE 6 Przybij piątkę wszystkim graczom.
ZADANIE 7 Zanuć melodię – inni zgadują piosenkę.	ZADANIE 8 Rzuć kostką jeszcze raz!	ZADANIE 9 Policz na głos od 20 do 10 i idź 2 pola do przodu.
ZADANIE 10 Powiedz „walentynki” od tyłu. Spróbuj!	ZADANIE 11 Opowiedz zagadkę albo żart.	ZADANIE 12 Pokaż, jak listonosz rozdaje listy. Idź 1 pole do przodu.
ZADANIE 13 Wymyśl zabawne imię dla pionka gracza po lewej.	ZADANIE 14 Zamień się miejscem na planszy z wybranym graczem – jeśli on się zgodzi!	ZADANIE 15 Wszyscy gracze idą 1 pole do przodu – razem raźniej!
ZADANIE 16 Wymień 3 rzeczy, które można dać komuś w prezencie bez wydawania pieniędzy.	ZADANIE 17 Zrób minę jak zakochany kot. Wszyscy się śmieją, ty idziesz 1 pole do przodu.	ZADANIE 18 Poczekaj jedną kolejkę i zrób sobie przerwę na herbatę na niby.

GRA – DO WYCIĘCIA

Pionki i kostka

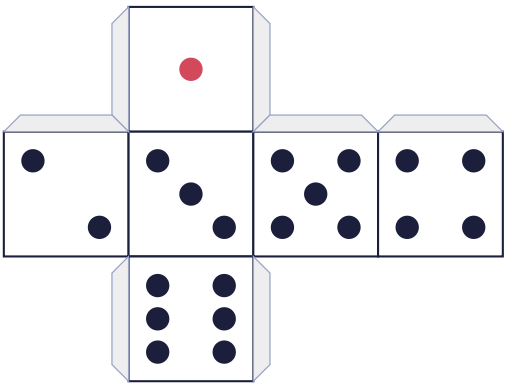
od 5 lat

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!