Memory: 12 par do wycięcia

od 3 lat

korona

gwiazda

wielbłąd

dar

Kacper

Melchior

Baltazar

świeca

dom

księżyc

kolęda

dzwonek

korona

gwiazda

wielbłąd

dar

Kacper

Melchior

Baltazar

świeca

dom

księżyc

kolęda

dzwonek

Bingo Trzech Króli: 4 plansze

od 3 lat

BINGO · plansza 1

wielbłąd	świeca	dar
Kacper	Baltazar	kolęda
Melchior	gwiazda	korona

BINGO · plansza 2

księżyc	dom	wielbłąd
dzwonek	korona	Kacper
Melchior	gwiazda	dar

BINGO · plansza 3

Baltazar	Melchior	gwiazda
księżyc	korona	kolęda
Kacper	świeca	dzwonek

BINGO · plansza 4

gwiazda	Baltazar	korona
dzwonek	księżyc	kolęda
świeca	Melchior	Kacper

Karty do losowania – wytnij:

korona	gwiazda	wielbłąd	dar	Kacper	Melchior
Baltazar	świeca	dom	księżyc	kolęda	dzwonek

Gra planszowa „Droga do Betlejem”

od 3 lat

1 START 	2	3  Gwiazda świeci jasno – idź 2 pola do przodu.	4	5	6
12	11  Wielbłąd odpoczywa – cofnij się o 2 pola.	10	9	8	7  Burza piaskowa – tracisz jedną kolejkę.
13	14	15  Zaśpiewaj fragment kolędy – rzucasz jeszcze raz.	16	17	18
24	23 Noc na pustyni – tracisz kolejkę.	22	21	20	19  Pałac Heroda – wróć na pole 16.
25	26  Gwiazda zatrzymała się nad Betlejem – idź na pole 28.	27	28	29	30 META  Betlejem

Pola idą „wężykiem”: w pierwszym rzędzie od lewej do prawej, w drugim od prawej do lewej itd.

Pionki do wycięcia (zagnij na pół, żeby stały):



Zasady gier

od 3 lat

Memory (strona 1) – 2–4 graczy, od 3 lat

Wytnij 24 karty – każdy obrazek jest na kartce dwa razy. Najlepiej drukować na grubszym papierze, żeby obrazki nie przeświwywały. Połóż karty obrazkiem do dołu. Gracz odkrywa dwie karty – jeśli są takie same, zabiera parę i gra dalej. Wygrywa osoba z największą liczbą par. Młodsze dzieci mogą zacząć od 6 par.

Bingo (strona 2) – 2–4 graczy lub cała klasa

Każdy dostaje jedną planszę. Prowadzący wycina 12 kart do losowania, losuje po jednej i mówi nazwę (albo pokazuje obrazek). Gracze zakrywają pole żetonem lub skreślają. Kto pierwszy zakryje cały rząd (poziomo, pionowo albo po skosie), woła „Bingo!”. Dla dłuższej gry – cała plansza.

Gra planszowa „Droga do Betlejem” (strona 3) – 2–3 graczy, od 5 lat

Potrzebna kostka do gry. Każdy wybiera pionek-króla. Gracze rzucają po kolei i przesuwają pionek o tyle pól, ile oczek wypadło. Na polach specjalnych wykonuje się polecenie. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do Betlejem (pole 30). Nie trzeba trafić dokładnie – wystarczy dojść albo przejść pole 30.

Co ćwiczą gry?

Pamięć i koncentrację (memory), słuchanie i spostrzegawczość (bingo), liczenie oczek i czekanie na swoją kolej (planszówka). Przy okazji dzieci poznają słowa związane ze świętem: mędrcy, dary, gwiazda, orszak, kolęda.



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