

"Jeden, dwa, sześć- gra planszowa na jej cześć"

Przeczytaj dokładnie tytuł naszego zadania? Czy już go rozszyfrowałeś/łaś? To teraz do dzieła.

Świetliczak zagubił się murach naszej szkoły. Pomóż mu znaleźć drogę do wyjścia, ale tak aby poznał zakamarki naszej szkoły. Zaprojektuj grę planszową, gdzie na wybranych polach nasz bohater zatrzyma się, lub zdobędzie dodatkowe punkty i dotrze do mety. Start możesz zaplanować w swojej klasie. Świetliczak chętnie zawita do biblioteki, gabinetu pani pielęgniarki, do sali informatycznej itp.

A może... pierwszą niespodzianką będzie **sala gimnastyczna**, gdzie za wykonanie ćwiczenia nasz bohater **przesunie się o 2 pola do przodu**.

A może... **zatrzyma się 2 kolejki**- w trakcie, kiedy będzie pił wodę z **dystrybutora**.

A może...zawita **do świetlicy**, pomoże przyjacielowi w odrobieniu lekcji i **przesunie się o 5 pól do przodu**.

A może... zaproponuj takie niespodzianki i zadania aby pomieszczenia naszej szkoły były trasą do wspaniałej przygody. Twoja gra planszowa będzie inspiracją na zbliżający się jubileusz szkoły.

Zasady:

Zadanie skierowane jest do dzieci uczęszczających do świetlicy szkolnej.

Technika prac dowolna.

Grę planszową należy podpisać: tytuł zadania lub nazwa gry, imię, nazwisko, klasa.

Prace przynosimy po powrocie do szkoły.

Wszystkie prace będą zaprezentowane na wystawie (korytarz obok sal świetlicowych).

Organizator konkursu: p. Kinga i p. Iwona.

