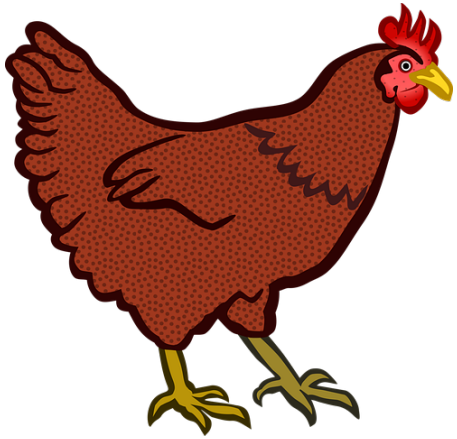
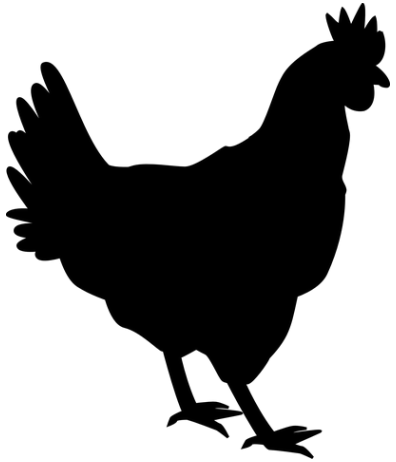
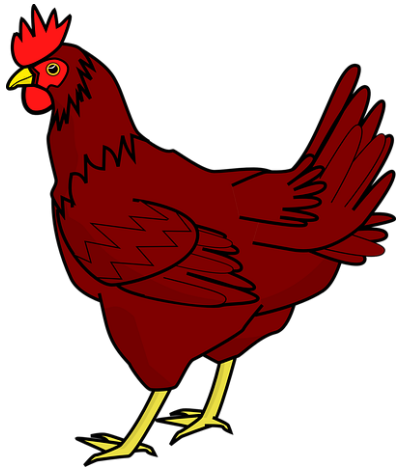
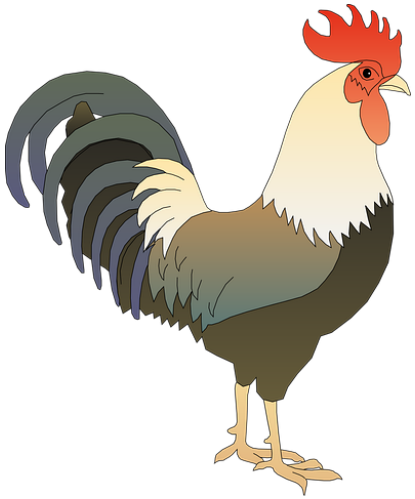
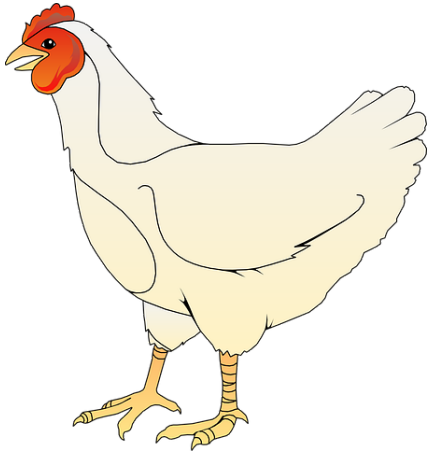
1. Do kogo należy ten cień? Połącz cień z jego właścicielem.



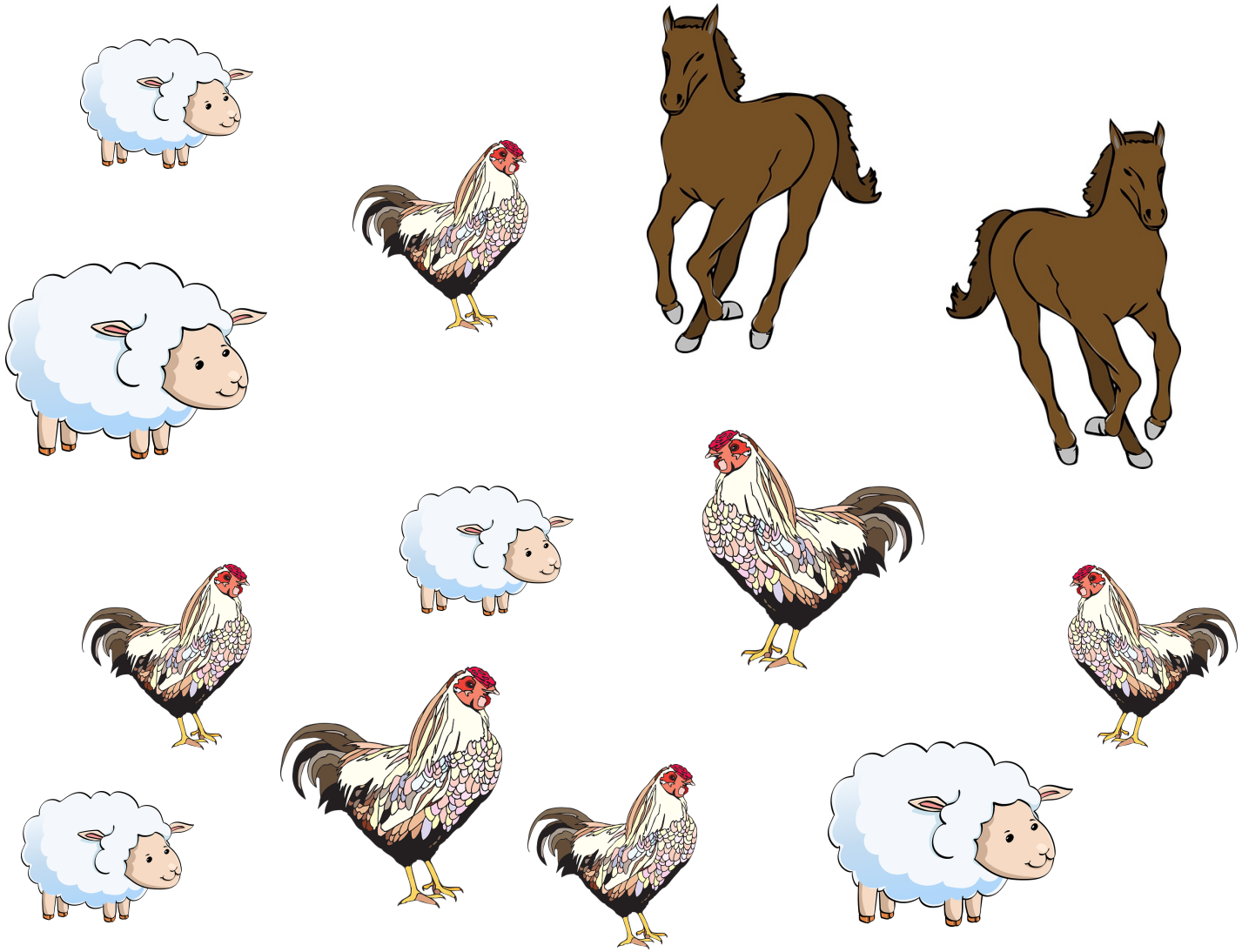


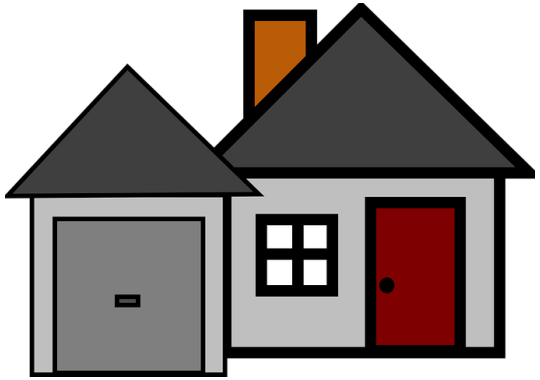


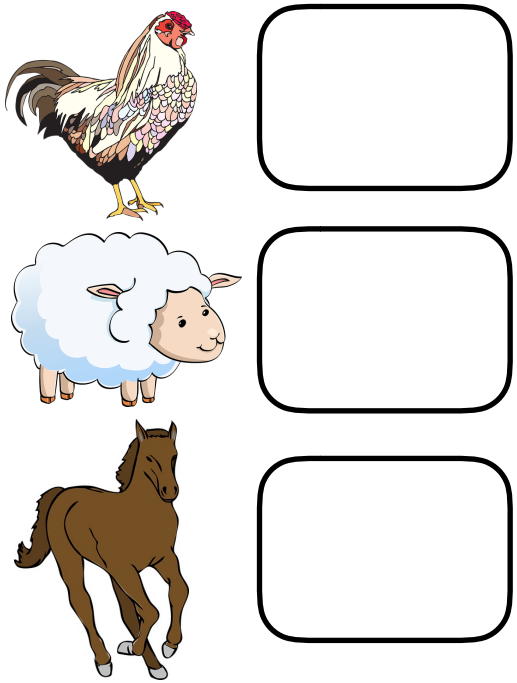


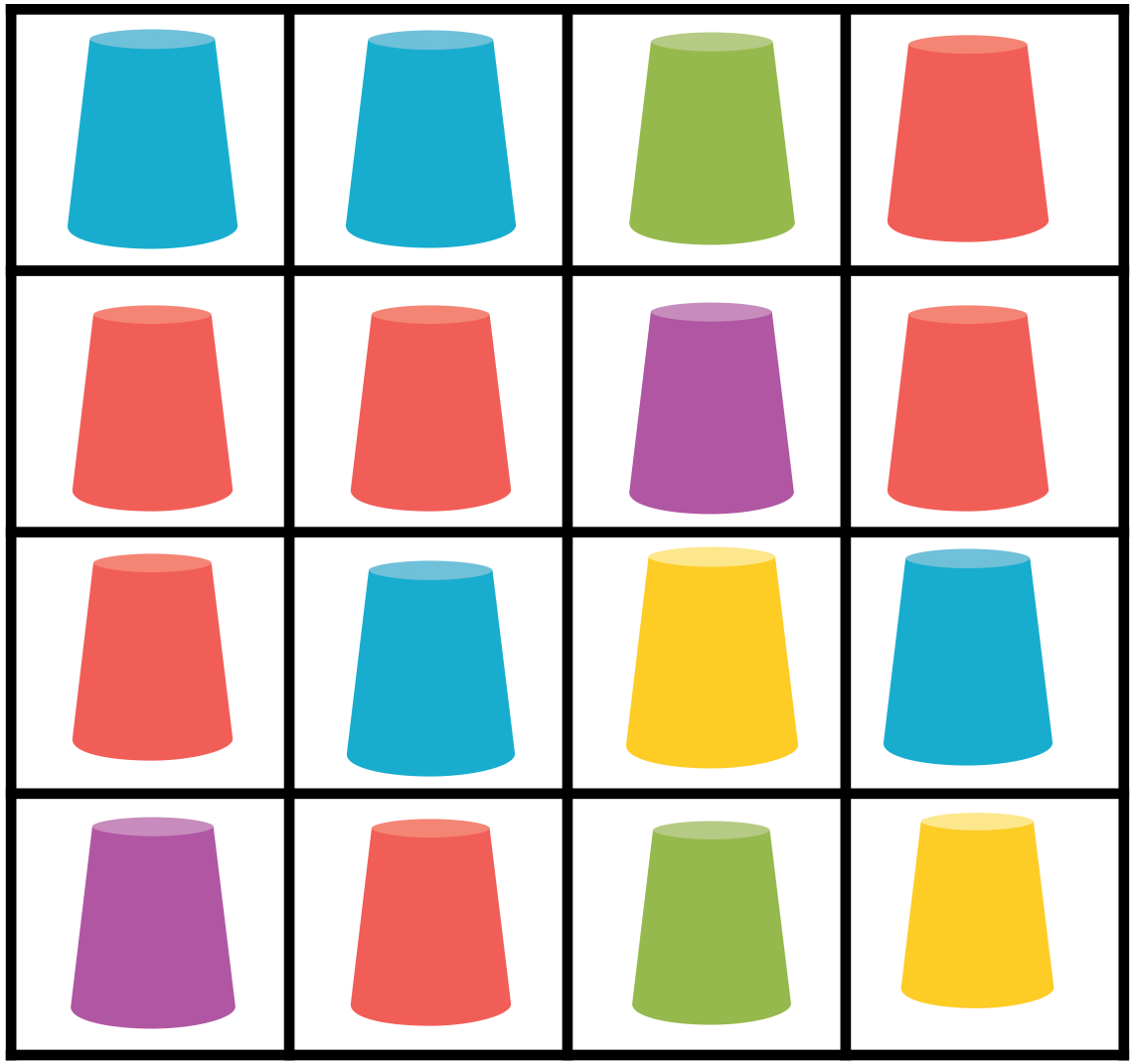


2. Policz zwierzęta, wpisz w okna odpowiednie cyfry.

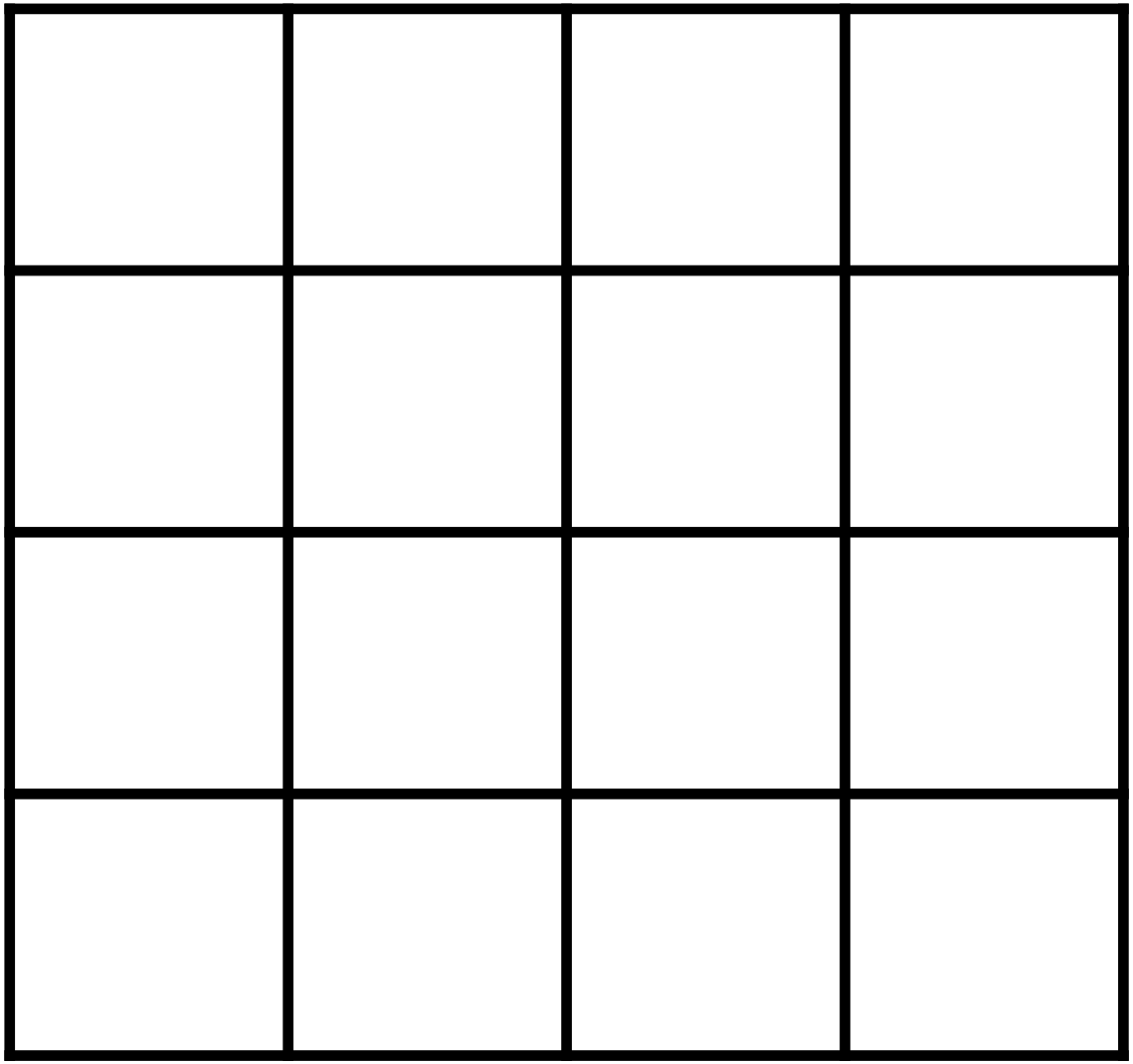


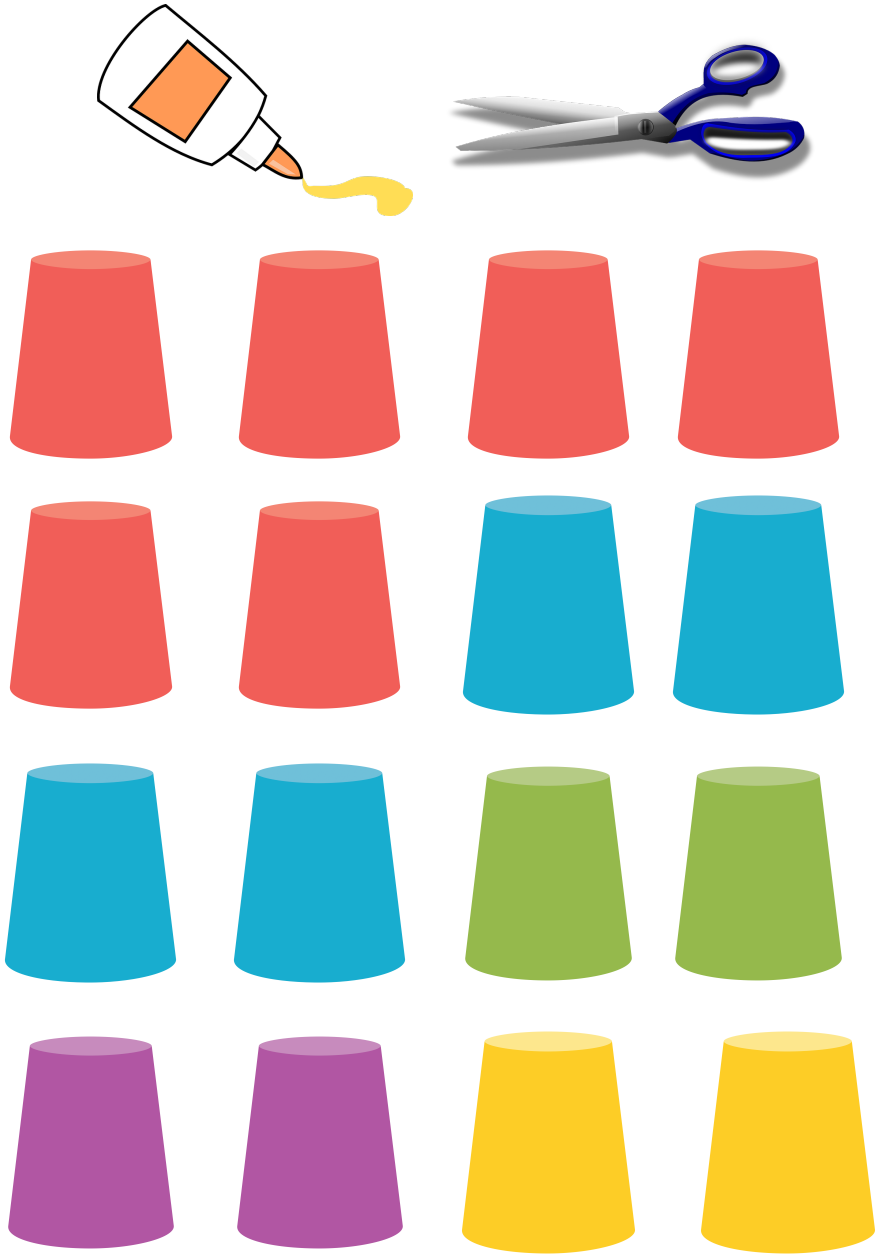


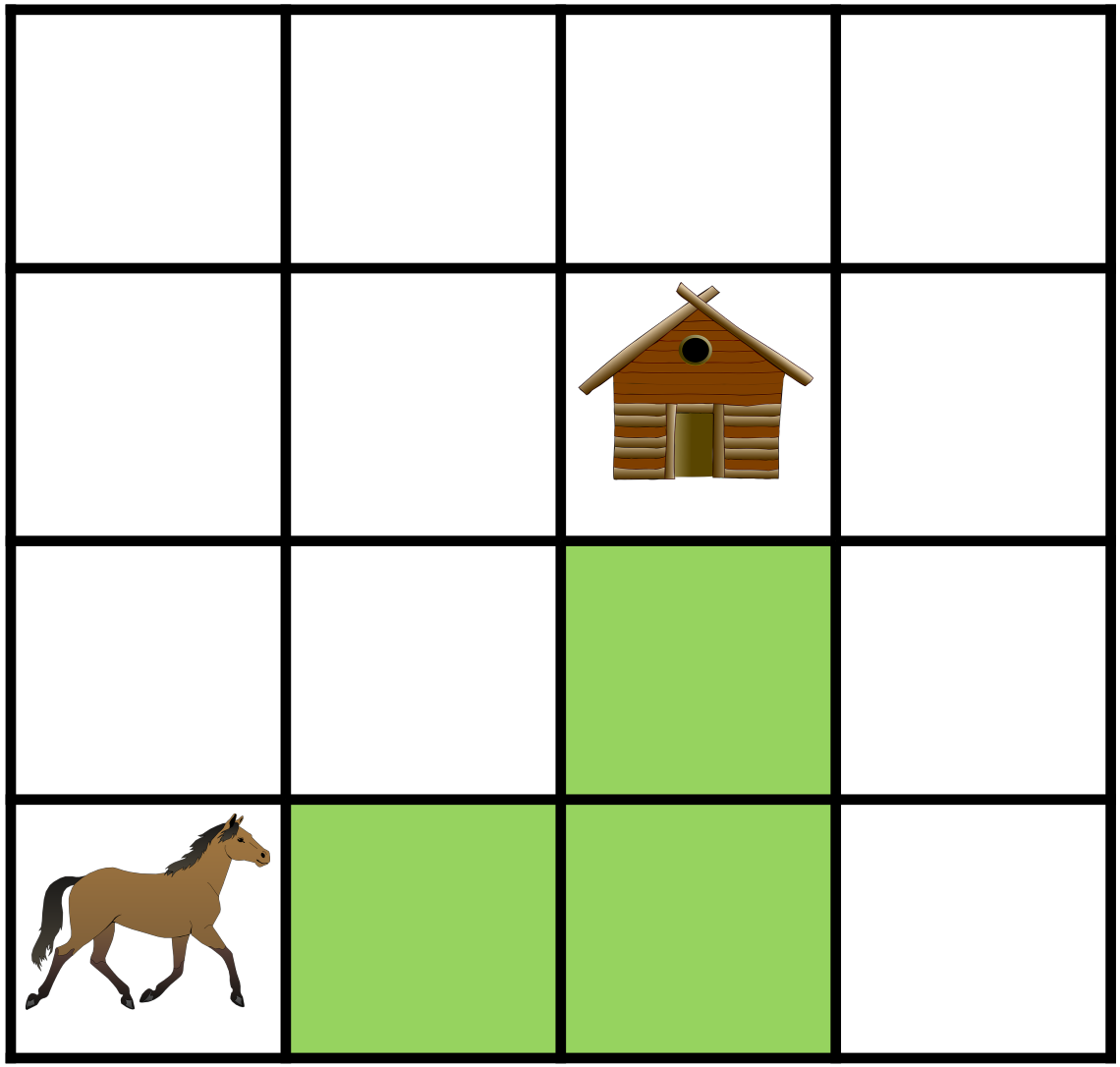




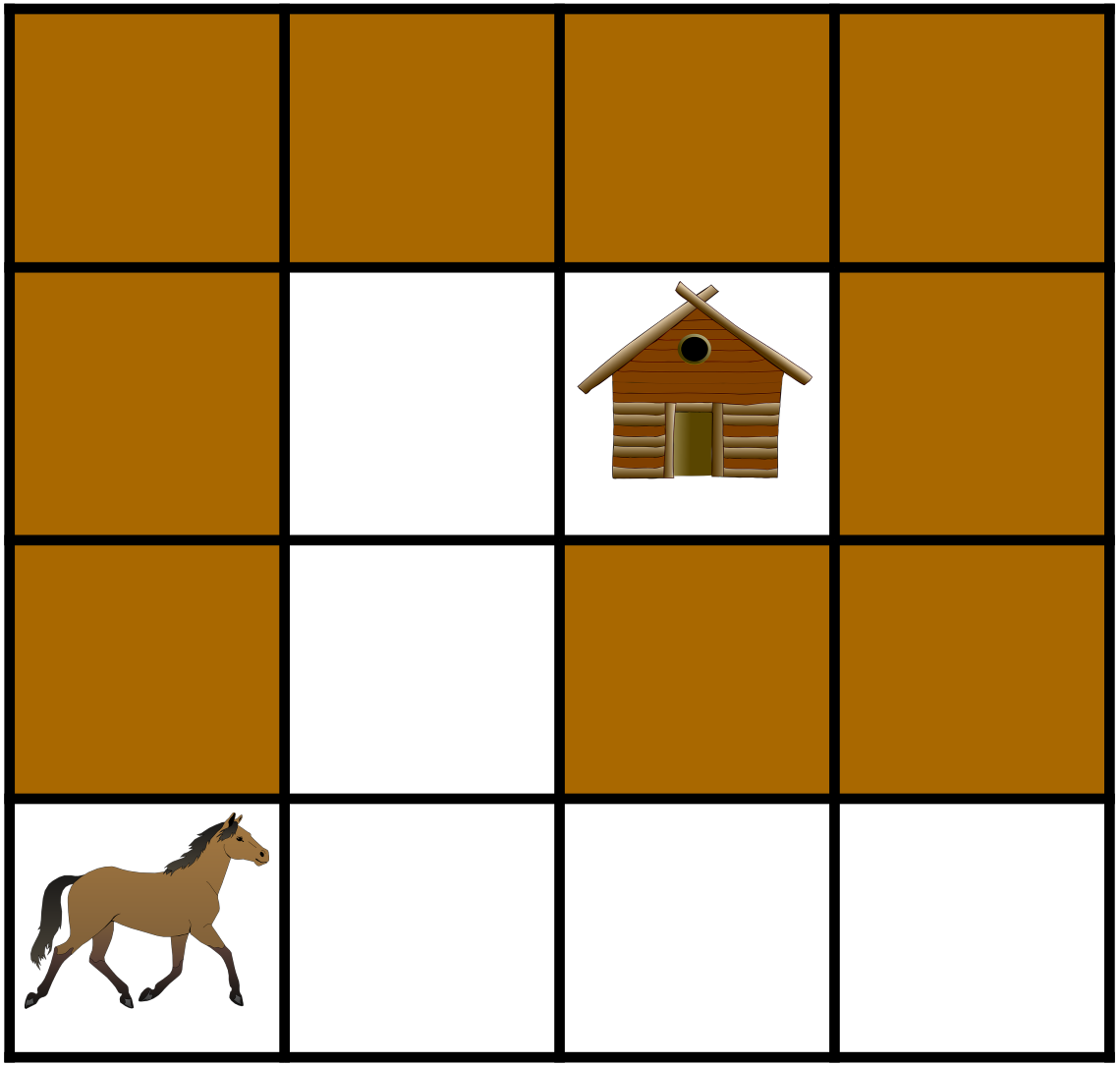
Wytnij kubki znajdujące się na następnej stronie.
Przyklej je na kratownicy, w taki sposób, żeby wyglądała tak samo, jak ta na wzorze



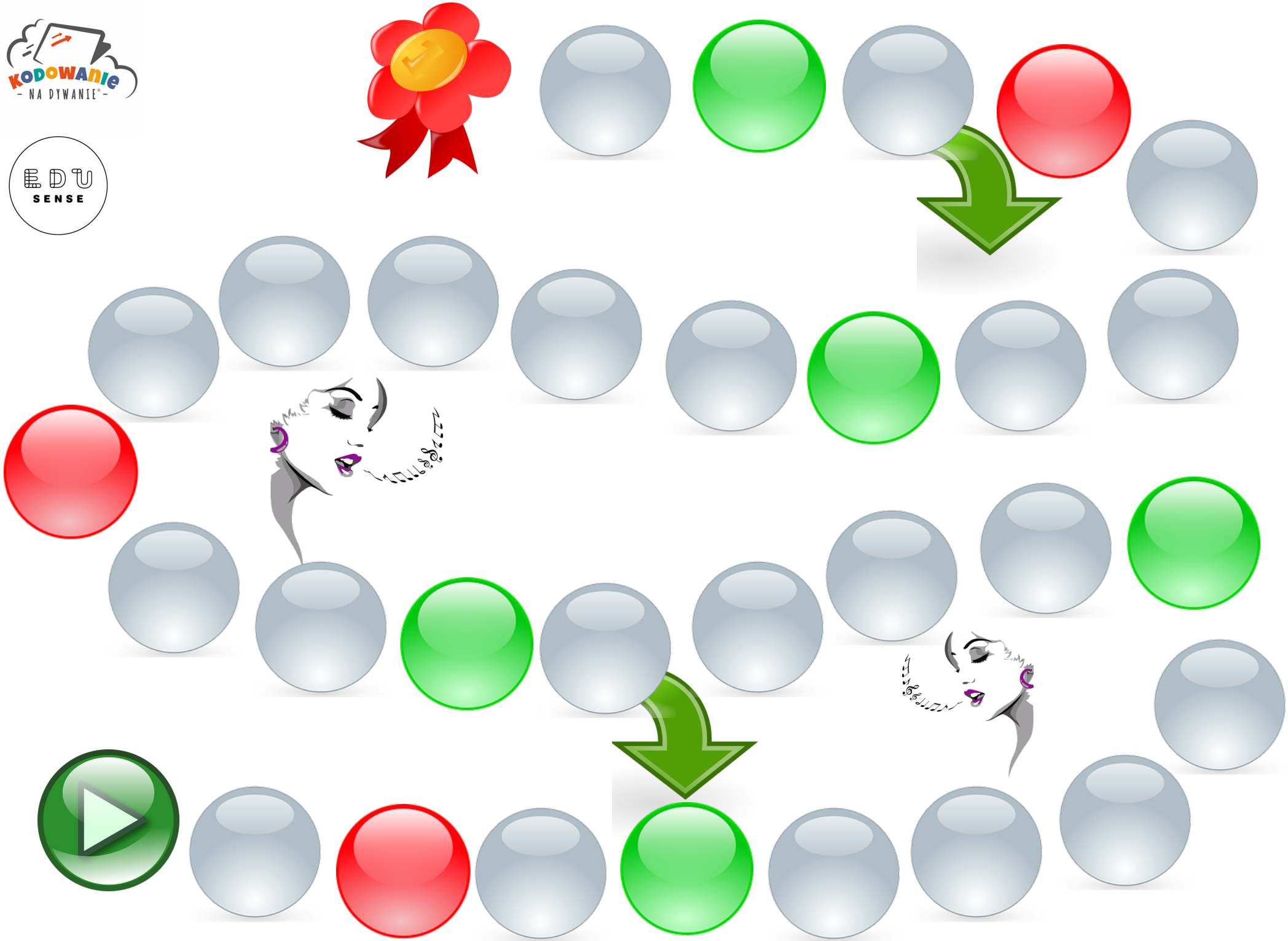




Stwórz kod, który zaprowadzi konia do stajni po zaznaczonej na zielono trasie. Pamiętaj, że koń porusza się: „do przodu”, „obróć się w prawo”, „obróć się w lewo”, nie przesuwa się bokiem. Zwróć uwagę, jak ustawiony jest koń na polu startowym. Komendę „do przodu” zaznacz strzałką skierowaną w górę.



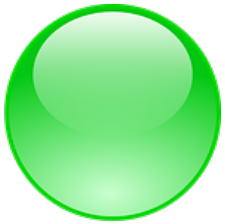
Stwórz kod, który zaprowadzi konia do stajni po zaznaczonej na brązowo trasie. Pamiętaj, że koń porusza się: „do przodu”, „obróć się w prawo”, „obróć się w lewo”, nie przesuwa się bokiem. Zwróć uwagę, jak ustawiony jest koń na polu startowym. Komendę „do przodu” zaznacz strzałką skierowaną w górę.

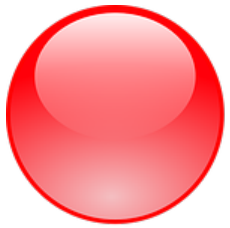

KODOWANIE
NA DYWANIE
EDU
SENSE

„ZATAŃCZ I ZAŚPIEWAJ” - GRA PLANSZOWA

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na metę

- Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze,
- Przesuwamy pionek na planszy tyle pól, ile wskaże rzut kostką,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na zielonej kropce, to gracz śpiewa wybraną przez siebie piosenkę,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na czerwonej kropce, to gracz tańczy do fragmentu swojej ulubionej muzyki,
- Jeżeli pionek zatrzyma się na kropce przy której znajduje się strzałka, to cofa się na wskazane przez tą strzałkę pole,
- Wygrywa ten gracz, który pierwszy trafi na metę. Możemy postawić pionek na mecie, tylko jeśli na niej zakończy się ruch pionka, jeśli liczba wyrzuconych oczek będzie zbyt duża, to stoimy w miejscu i próbujemy szczęścia w następnej kolejce.





START

META

„W DRODZE DO WIOSNY” - GRA PLANSZOWA

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do wiosny. Zanim dotrzemy na metę musimy zebrać wszystkie oznaki wiosny (czyli stanąć na polach z wiosennymi grafikami)

- Do gry potrzebna będzie nam plansza, pionki i dwie kostki,
- Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze,
- Gracz rzuca kostkami, wyniki może dodać lub odjąć (decyzja zależy od niego, wybierze działanie, które będzie dla niego korzystniejsze),
- Pionek może poruszać się do przodu lub do tyłu,
- Ważne w grze jest to, że każdy gracz musi stanąć na wszystkie pola z oznakami wiosny, jeśli rzut zaprowadzi go dalej, to musi wrócić (przykładowo jeśli stoimy na starcie i wyrzucimy 4 i 1, to jeśli wybierzemy dodawanie, to przebiśnieg zostanie ominięty, wybierając odejmowanie zatrzymamy się na polu z przebiśniegiem).