

Wyprawa do głębin oceanu

Gra planszowa dla uczniów klas 1-4

Gra planszowa przeznaczona dla uczniów klas 1-4.

Może w niej wziąć udział do 4-6 graczy.

Gra ma na celu rozwijanie twórczego myślenia, współpracy, myślenia logicznego oraz inteligencji emocjonalnej.

Instrukcja:

Pola zielone – dają bonus w postaci ruchu pionkiem do przodu o kilka pól

Pola czerwone – mają na celu rozwój inteligencji emocjonalnej poprzez szukane przyczyn danego samopoczucia i/lub sposobów radzenia sobie

Pola niebieskie – niezależnie od tego, który z graczy wchodzi na to pole to musi poprosić o pomoc wszystkich innych graczy. Na tym polu rozwijamy umiejętność współpracy oraz twórcze myślenie

Pola żółte – napotykamy na morskie zagadki, które musimy rozwiązać

Pola czarne – na te pola nie chcemy trafić, gdyż wiążą się z cofaniem się jednocześnie uczą nas radzenia sobie z porażką/trudnością.

1 – Gratulacje! Żółwie morskie pomogły Ci szybko pokonać ten odcinek – przeptyń 4 pola do przodu.

2 – A co to tam na dnie? To trampek w wodorostach! Wszyscy gracze muszą wspólnie zastanowić się do czego może przydać się ten przedmiot. Podajcie 3 kreatywne pomysły. Jeżeli Wam się nie uda – każdy z graczy cofa się o 2 pola.

3 – Zagadka: W środku perłowa, głos morza chowa. Przyłóż do ucha, morza posłuchasz.

4 – Płynąc dalej napotykasz kraba, który płacze i jest smutny. Pomyśl o 3 sposobach radzenia sobie ze smutkiem. Jak możesz pocieszyć go? Jeżeli uda Ci się to możesz rzucić jeszcze raz kostką.

5 – Cóż za piękna muszla! Na pewno w środku ma perłę! Ale momencik... To nie perła, tylko łyżka! Zastanówcie się wspólnie do czego może przydać się łyżka, oprócz do jedzenia. Podajcie 3 kreatywne pomysły. Jeżeli Wam się nie uda – każdy z graczy cofa się o 3 pola.

6 – Zagadka: Kiedy ten drapieżnik morski zbliża się do jakiejś plaży, ludzie z wody wyskakują, jakby ich zaczęła parzyć.

7 – Co za frajda! Delfiny podrzucają Cię 6 pól do przodu.

8 – Zauważyliście rybę zaplątaną w sieć rybacką. Natychmiast ruszacie jej do pomocy. Gdy już ją oswobodziliście chcecie zabrać sieć ze sobą, ale najpierw zastanówcie się wspólnie, jak moglibyście wykorzystać sieć rybacką w inny sposób. Podajcie 3 pomysły albo cofnijcie się 3 pola.

9 – Napotykasz przestraszoną małą orkę, która się zgubiła i nie chce wypłynąć z morskiej jaskini. Podaj 3 sposoby na to jak można ją uspokoić i pomóc jej poradzić sobie ze strachem. Jeżeli uda Ci się to możesz rzucić jeszcze raz kostką.

10 – Zagadka: Ma futerko, w wodzie pływa, lecz to wcale nie jest ryba!

11 – Razem z przyływem i falami płyniesz 2 pola do przodu.

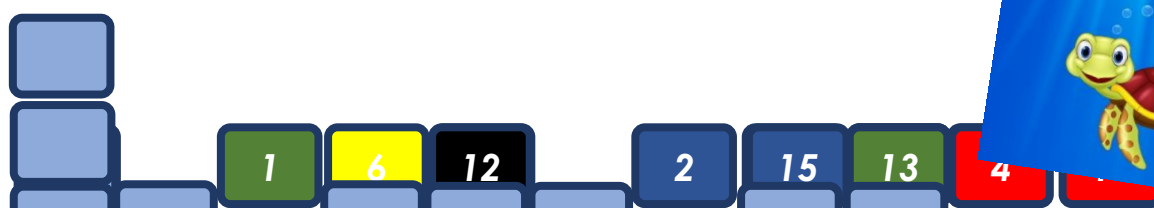
12 – O nie! To wir morski, który teleportował Cię na pole startu!

13 – Razem z ławicą płyniesz 5 pól do przodu.

14 – Co za czerń! Co to takiego? To zezłoszczona ośmiornica pluje atramentem. Podaj 4 sposoby radzenia sobie ze złością i rzuć kostką jeszcze raz.

15 – Jesteś już blisko celu podróży, lecz po drodze zaplątujesz się w glony. Jak za pomocą łopatk oraz grabi do zabawy w piasku możesz się oswobodzić?

START





META