



TEMAT: Rajd Safari - stworzenie planszy do gry

- **Potrzebne materiały:**

arkusz papieru, kredki i obrazki: terenowe samochody, 2 słonie, krokodyl, serwis naprawczy, stacja benzynowa. Potrzebny też będzie klocek do odmierzania płytek, nie mniejszy od obrazka z terenowym samochodem.

1. Na pewno słyszeliście w telewizji o wyścigach samochodów na pustyni? Można tam jeździć tylko po wyznaczonych trasach.

2. Narysujcie chodniczek – to będzie trasa wyścigu. Oznaczcie start i metę. Są tam także prostokąty – to boksy. W nich ustawia się samochody przed startem i po ukończeniu wyścigu.

3. Zaraz na początku jest ciemna płytka. Samochód, który stanie w tym miejscu, musi zatankować benzynę, a kierowca traci jeden rzut.

4. Tuż za stacją znajduje się punkt żywienia kierowców. Kto się tam zatrzyma, dostanie napój i może przesunąć się o cztery płytki. Jest to zaznaczone kropkami.

5. Nieco dalej mamy wodne rozlewisko, a w nim krokodyla. Kierowcy muszą go objeżdżać.

6. Potem droga pnie się mocno w górę (sześć zakreskowanych płytek). Kierowcy zwalniają tempo jazdy. Kierowca rzuca kostką i każda liczba kropek zamienia się na jeden. I tak wolniutko, płytka za płytka, jedzie samochód do końca niebezpiecznego odcinka trasy.

7. Na następnym zakręcie są dwa wspaniałe słonie. Każdy musi się zatrzymać, jeżeli stanie na ciemnej płytce. Traci jeden rzut. Tyle kosztuje podziwianie słoni.

8. Teraz jedziemy z górki, a na dodatek wspaniała droga (sześć szarych płytek). Można przyspieszyć. Kierowca rzuca kostką i cokolwiek by nie wyrzucił, zamienia się na sześć.

9. Dalej ciemna płytka. Trzeba wymienić koło. Na szczęście jest serwis. Trwa to krótko. Traci się tylko jeden rzut.

10. Tuż przed metą, jeżeli samochód zatrzymał się na ciemnej płytce, pech. Podziwiając słonie, kierowca zgubił mapę. Musi po nią wrócić. Taką drogą, jaką pokazuje strzałka, a potem podąża do mety.



PROGRAM REGIONALNY
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Podlaskie

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



FUNDUSZE EUROPEJSKIE - DLA ROZWOJU WOJEWÓDZTWA PODLASKIEGO

Po narysowaniu planszy zaproście do gry rodzica lub rodzeństwo.

Rozegrajcie tą grę. Na początku wylosujcie kolejność startu. Rzucajcie kolejno kostką i pędźcie do mety.

W tej grze można zastąpić samochody pionkami. Można też użyć małych samochodów – zabawek.

Może Wam uda się wymyślić inną ciekawą grę matematyczną. Jeśli stworzycie taką grę matematyczną, pochwalcie się nią, zróbcie zdjęcie i prześlijcie mi ją drogą elektroniczną lub na telefon.