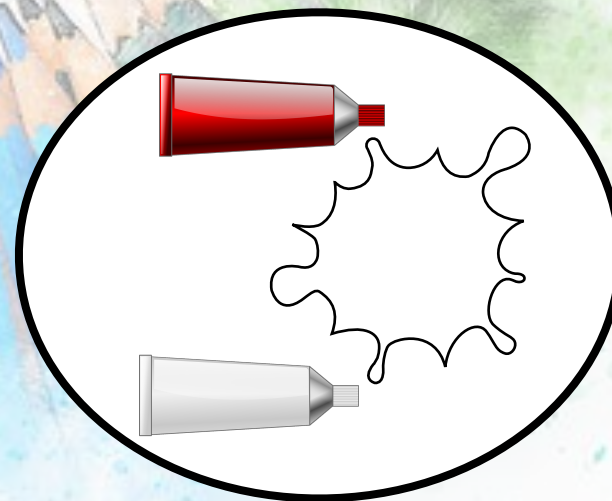
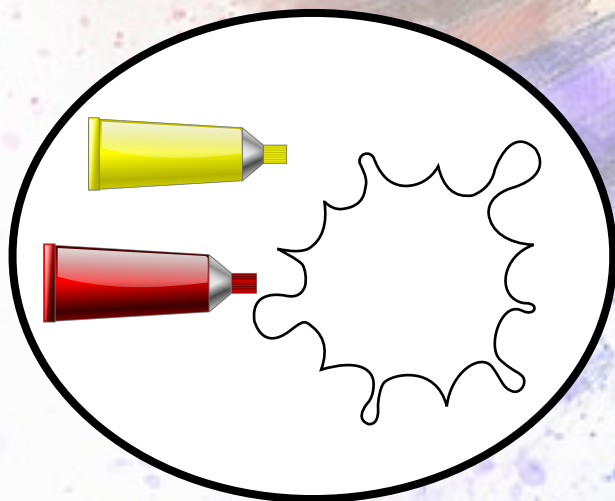
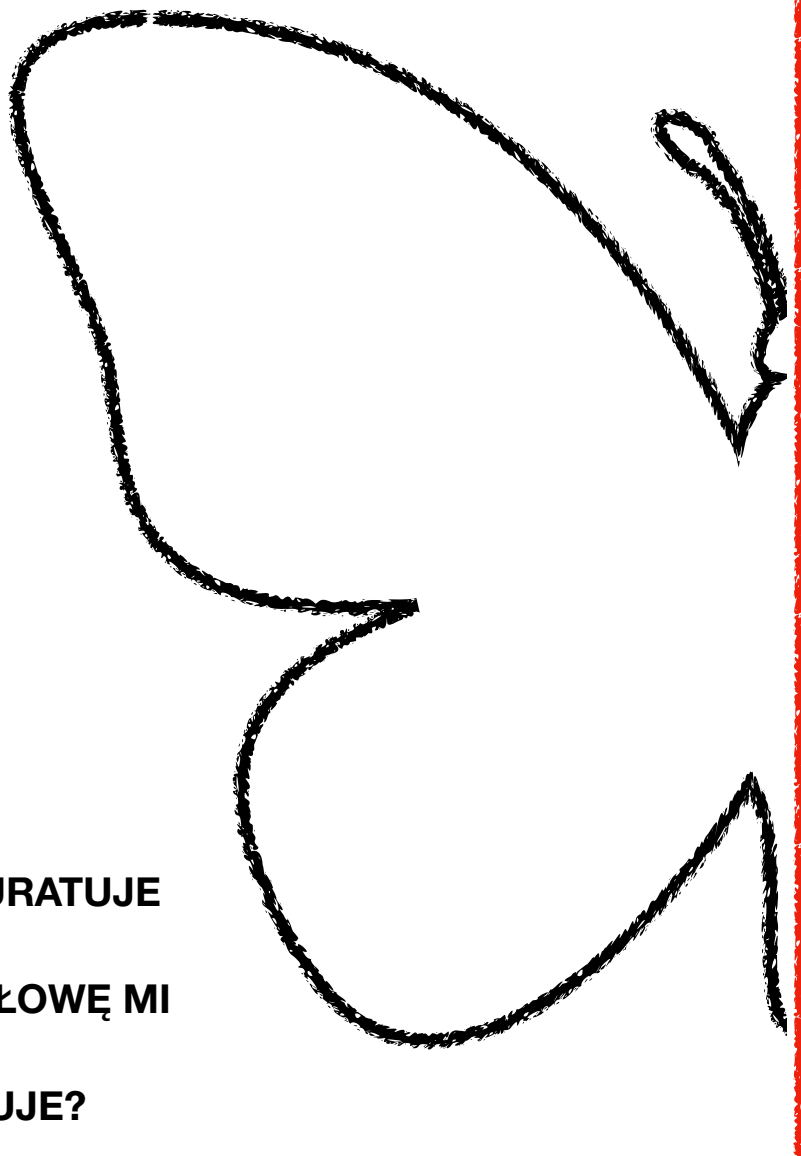
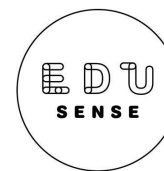


**JAKĄ BARWĘ OTRZYMAMY,
GDY KOLORY POMIESZAMY?**

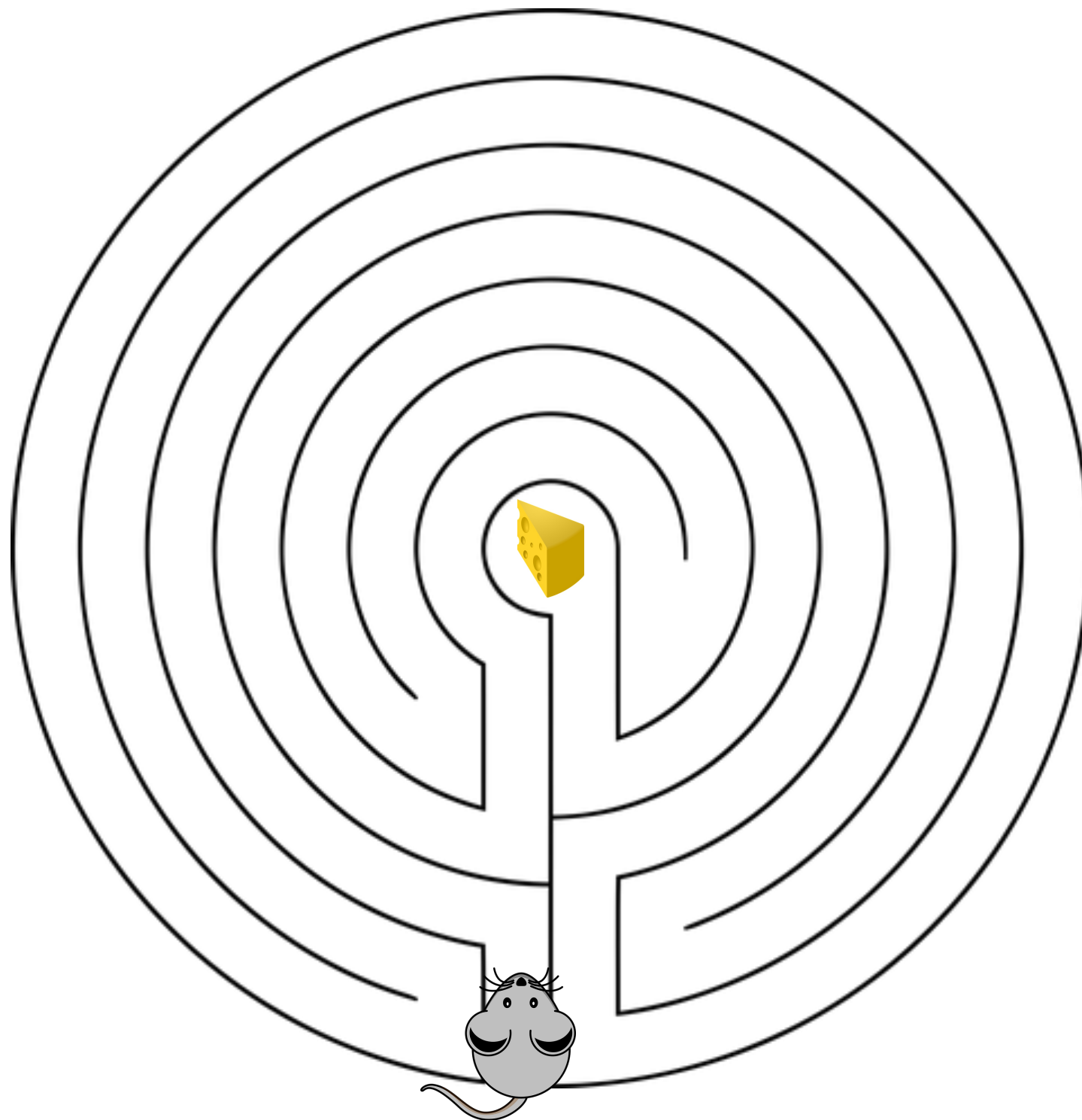
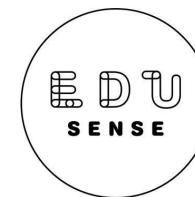
POKOLORUJ PLAMY

ODPOWIEDNIMI BARWAMI





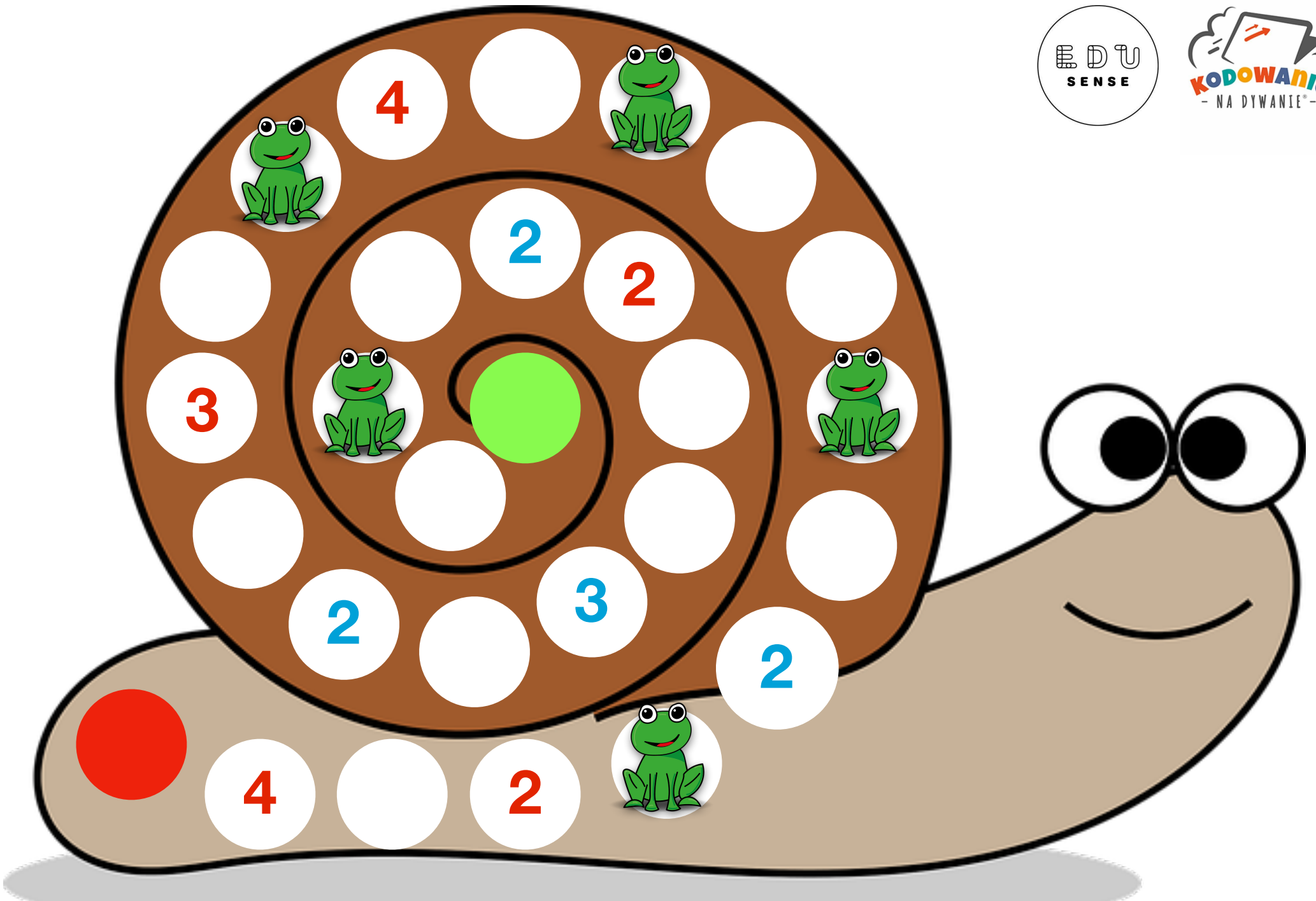
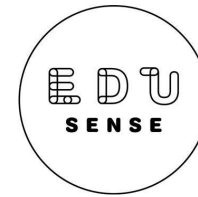
**KTO MNIE URATUJE
I DRUGĄ POŁOWĘ MI
DOMALUJE?**



POMÓŻ ZNALEŹĆ

MYSZCE DROGĘ

DO SERA



„Ślimakowa gra...”



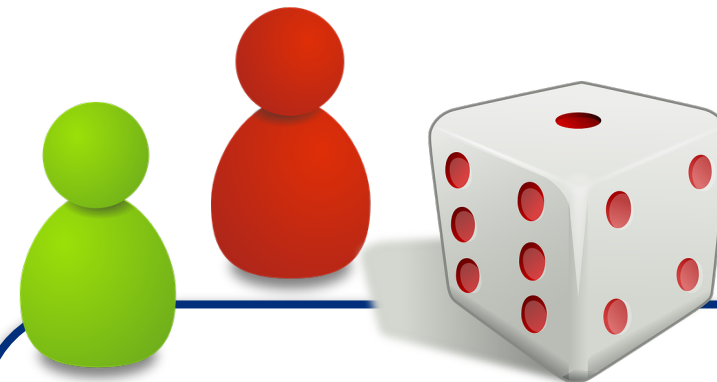
5 PODSKOKÓW

2

**COFASZ SIĘ TYLE
PÓL, ILE
WSKAZAŁA
CYFRA**

3

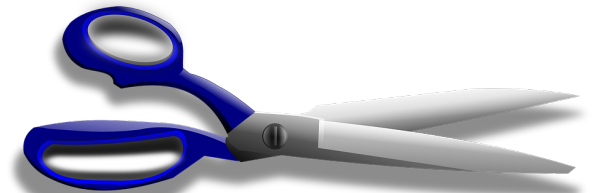
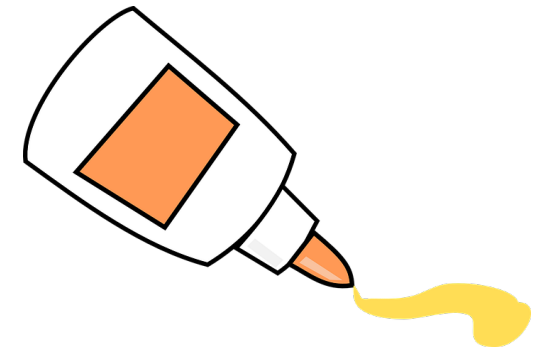
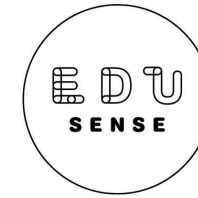
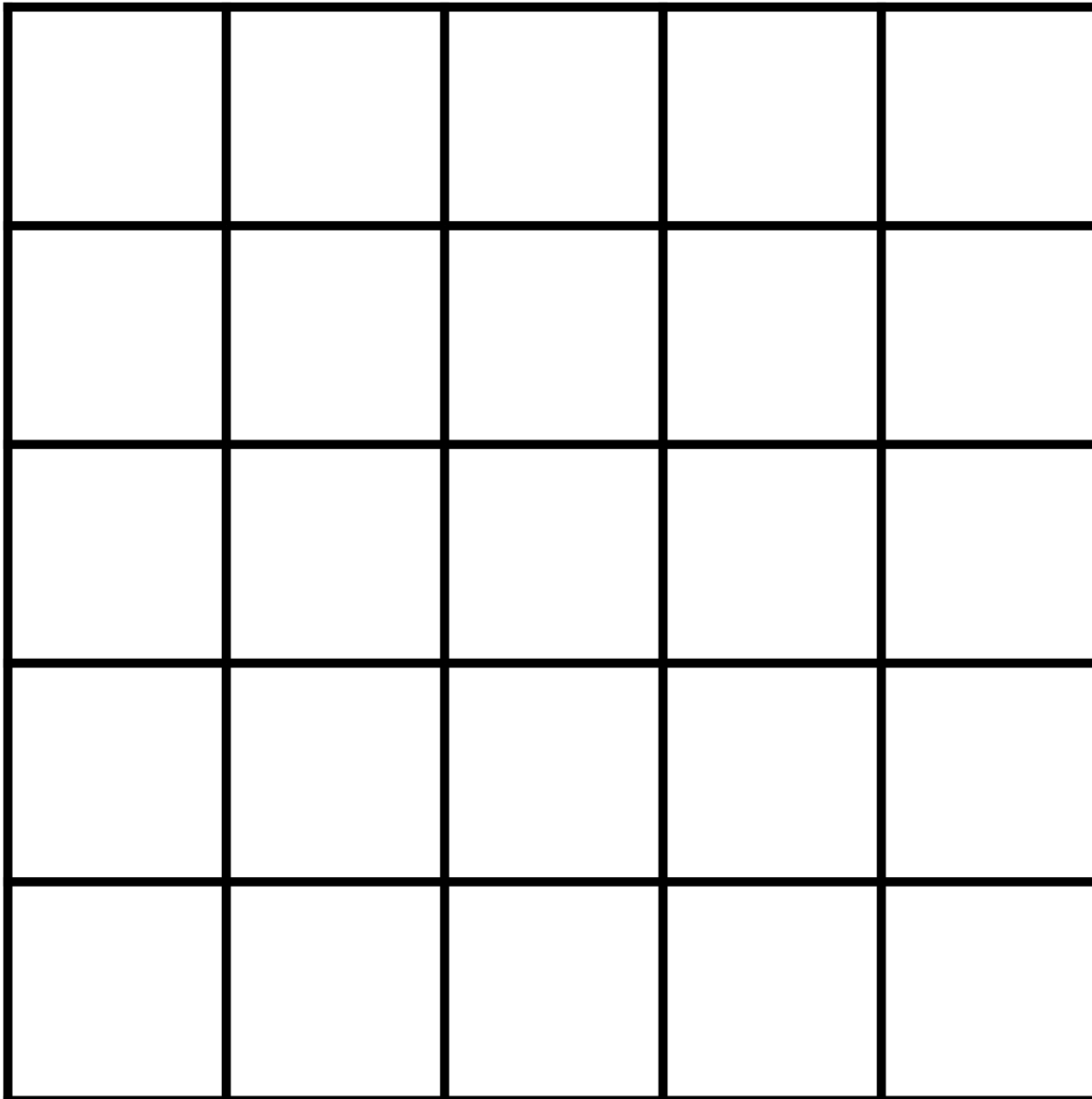
**PRZESUWASZ SIĘ
TYLE PÓL DO
PRZODU, ILE
WSKAZAŁA CYFRA**



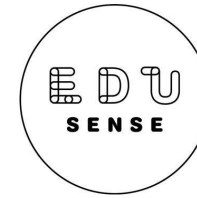
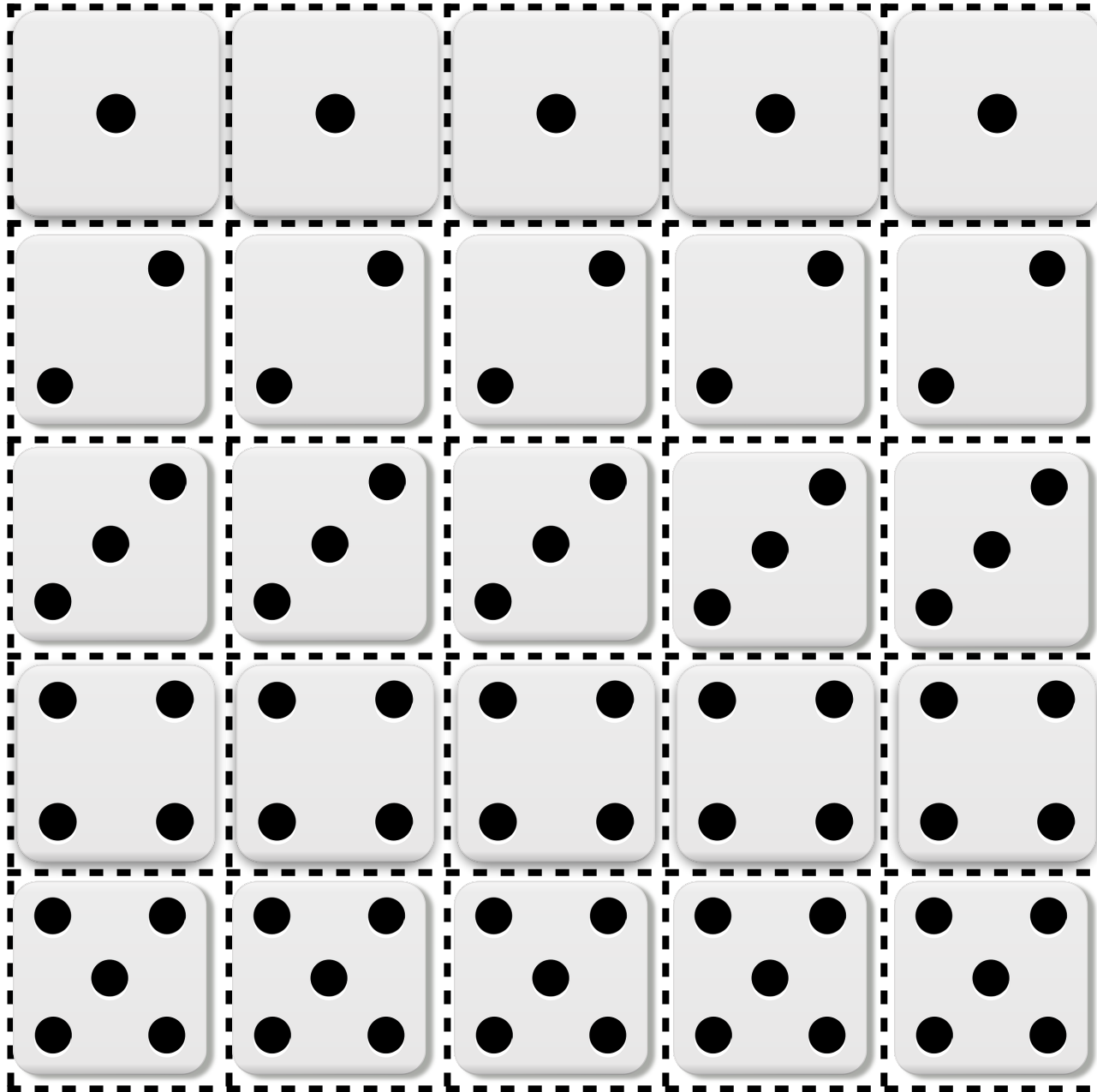
Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na czerwoną kropkę

- Każdy gracz otrzymuje pionki w innym kolorze,
- Ustawiamy pionki na polu startowym (zielona kropka),
- Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się tyle pól ile wypadło oczek na kostce,
- Jeśli rzut kostką zaprowadzi gracza na pole funkcyjne, to postępuje zgodnie z legendą umieszczoną obok.

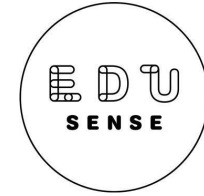
„Kostki, kostki...w sudoku zamienione”



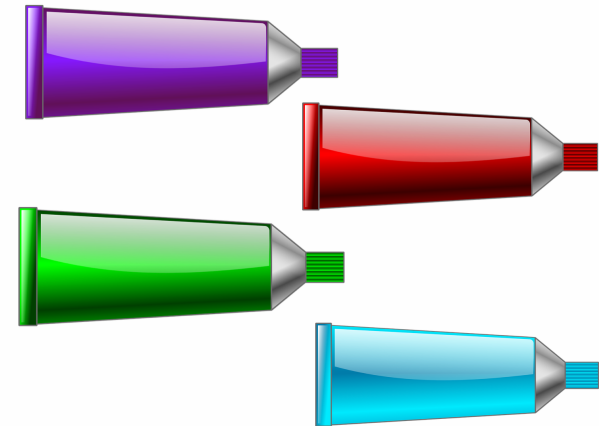
Wytnij obrazki znajdujące się na kolejnej stronie, a następnie przyklej je na planszę w taki sposób, żeby dany obrazek nie powtórzył się ani w linii pionowej, ani w linii poziomej.



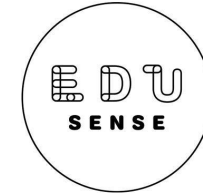
„Wiosenna łąka w instrukcji słownej ukryta”



| | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |



**Posłuchaj rymowanki
znajdującej się na kolejnej
stronie,
Pokoloruj pola zgodnie z
kodem w niej
umieszczonym.**



Usłyszał malarz szept rozejrzył się dookoła
Chodź do mnie... Co to? To wiosna go woła.
Do wspólnej, kolorowej zabawy wnet go zaprosiła,
bo piękną pachnącą łąkę sobie wymarzyła.

Sztalugę i kolorowe farby zaraz przygotuję.
Chwila pracy i kwietną łąkę w mig tu wyczaruję.
Teraz my wachlarza szybciotko się zamienimy,
a matę i kubeczki piękny obraz z łatwością przemienimy

Potrzebna będzie kratownica i kubki w czterech kolorach,
bardzo ważne jest też skupienie jeśli chcemy zadaniu podołać.
Swoj obraz zacznijmy tworzyć na samym dole,
zrobmy całą linię zieloną nie może zostać nawet jedno puste pole.

Teraz wzniesiemy się wyżej pierwszą kratkę od lewej strony pustą zostawimy,
następnie zielony kubek ustawimy.
Idąc w prawą stronę jeszcze 4 razy to samo wykonamy,
pusta kratka, kubek zielony...nasze działanie w pętłę będzie wpisane.

Na kolejnym poziomie nowe kolory się pojawiają,
oprócz zielonego niebieski i fioletowy na macie się ustawiają.
Zrobmy to dokładnie, popatrzmy w lewą stronę, a będzie kolorowo,
jedno pole puste, kolejne zielone, znowu puste a zanim niebieski ustawia się wesoło.

Kolejne pole znowu puste zostawimy, a zanim zielony kubek dostawiamy.

Kierujemy się w prawo znowu pusta krateczka a potem fioletowy kubek lub fioletowa karteczka.

Za fioletowym kubkiem ostatnie puste pole zostawimy w tej linii a zanim zielony szybko stanie, nie zastanawiając się ani chwili.

Wznieśmy się na czwarty poziom od dołu na drugim polu z lewej fioletowy kubek ustawimy

Potem trzy pola przerwy i zielony tutaj dołożymy.

Kolejne trzy puste kratki to przerwa zrobiona a na czwartej niebieska niezapominajka zostanie stworzona.

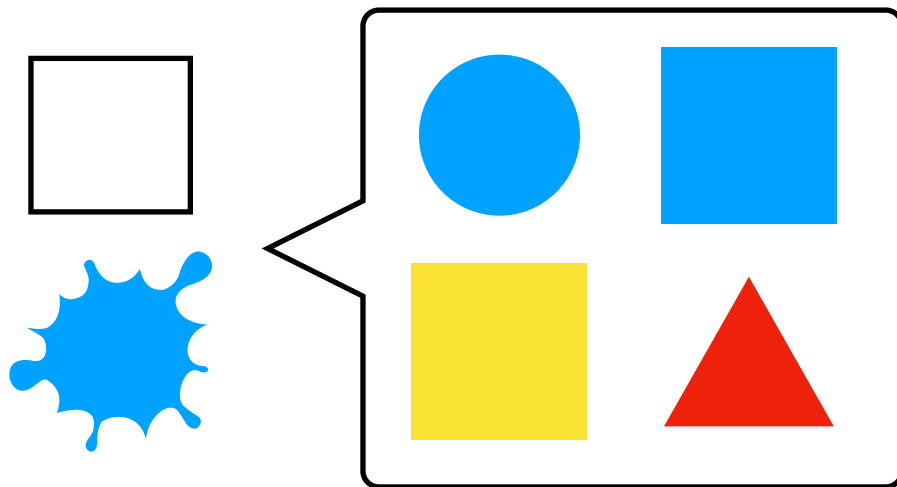
Został nam do postawienia kubek czerwony,

nie będzie miał on kolegów ani z lewej ani z prawej strony.

Na piąty poziom od dołu się wniesiemy i licząc od lewej na szóstym polu dla niego miejsce znajdziemy.

Cała praca została już wykonana.

Teraz powinna się ukazać łąka z kolorów utkana.



Przyjrzyj się uważnie, popatrz co symbolika wskazuje,
A następnie zakreśl w każdym okienku
figurę, która tam pasuje.

