

ZZZ: ZAGRAJ-ZROZUM-ZAPAMIĘTAJ, CZYLI NOWOCZESNA EDUKACJA W KOLORACH TĘCZY



Co to
za seria?

ZZZ

1 gra
= 1 problem
= 1 przedmiot
= 1 etap edukacyjny

Kim jest
Spryčiuła?

1 przedmiot
= 1 kolor tęczy

Nowa seria edukacyjna, która wspiera uczniów, rodziców i nauczycieli dzięki sprytniej metodzie ZZZ: *Zagraj-Zrozum-Zapamiętaj*. Znajdziemy w niej gry i pomoce dydaktyczne o różnym stopniu trudności. Każda z nich sprawdzi się na danym etapie edukacyjnym: od wczesnoszkolnego (klasy 0–3) aż do poziomu szkół ponadpodstawowych.

Każda gra w serii pomaga opanować 1 zagadnienie lub rozwiązać 1 problem z 1 przedmiotu szkolnego, np. nauka liczenia do 20 (klasy 0–3 szkoły podstawowej) czy odmiana przez przypadki (klasy 4–6 szkoły podstawowej). Wszystkie propozycje gier i zabaw sprawdzą się i w szkole, i w domu.

Spryčiuła jest uczniem, który nie lubi się uczyć. Dlatego szuka sprytnych sposobów na szybkie i skuteczne przyswojenie wiedzy. Wciągająca rozgrywka z przyjaciółmi zamiast wkuwania regułek z podręcznika? Zdaniem Spryčiuły nie ma nic lepszego!

Każdy przedmiot szkolny w serii ma swój kolor i swojego zwierzęcego eksperta z danej dziedziny wiedzy. Niezwykli przyjaciele Spryčiuły znają wyjątknie sprawdzone sposoby na szkolne problemy. Z tą ekipą wiedza sama wchodzi do głowy! I to bez podręczników!

Poznajcie Spryčiułę i pierwsze 2 przedmioty,
czyli 2 kolory naszej edukacyjnej tęczy!



Spryčiuła i jego ekspercka ekipa zwierzątek pomagają rozwiązywać szkolne problemy. Uczą nie tylko tego, czego trzeba się uczyć, lecz także tego, jak to robić. Zamiast tradycyjnych podręczników proponują wciągające gry i zabawy. Dzięki temu nauka przestaje być przykrą koniecznością i zmienia się w kolorową przygodę pełną emocji!

**EKI PAŁ
RZECZOWNIKA**

NA MARGINESIE
ZAPISUJ TO, CO
WAŻNE W TEKŚCIE
NOTATKI OBOK.

SŁOWA KLUCZOWE

PYTANIA

HASKA

By dobrze notować,
tabeli nie musisz rysować.
Mozesz polegać na moim
sprycie! Wykorzystaj
margines w zeszycie!

Wszystkie przewodniki do gier w tej serii są tworzone za pomocą metody Cornella. Brzmi poważnie? A jest banalnie proste i ułatwia szkodne zycie. To taki sprytny sposób notowania, który możesz przetestować na lekcjach i w domu. Zobacz, jak tworzyć notki, dzięki którym zapamiętasz nowe treści już w trakcie ich zapisywania.

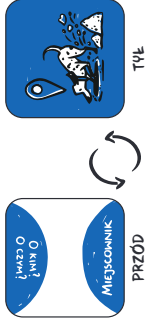
NOTATKA
TUTAJ POWINNA SIĘ ZNALEŻĆ TWOJA WŁASNA NOTATKA.

**PODSUMOWANIE, WNIOSKI
NA DOLE ZAPISUJ TO, CO NAJWAŻNIEJSZE I WARTO ZAPAMIĘTAŃ. WIEDZA W PIGUŁCE.**

2

**CO WARTO WIEDZIEĆ
O NIEPRZYPADKOWYCH KAFELKACH
DO NAUKI PRZYPADKÓW?**

Kafelki Gramatykuzycza przedstawiają nazwę przypadku i jego pytania pomocnicze, a na odwrocie – obrazek, który pomaga skojarzyć nazwę przypadku z przedmiotami lub sytuacjami z naszego świata. No kafelki biernika zostają powiązany z leniuchowaniem, czyli biernością Gramatykuzycza na fotelu a kafelek mieszcownika z miejscem, w którym rozmawiamy przyjacieli. Sprzyjuli zakup swój największy starb. Kafelków można używać jako materiału dydaktycznego do wprowadzania wiedzy o przypadkach oraz jako ściągły w czasie gry. Każdy przypadek ma swój kolor a ich kolejność nie jest przypadkowa.



Dzięki takiemu sposobowi graficznego przedstawienia wszystkich przypadków (tytułowej) ekipy rzeczownika uczniowie mogą szybciej i skutecznie zapamiętać ich nazwy i kolejność oraz samodzielnie sprawdzać, czy znają pytania pomocnicze.

7 PRZYPADKÓW

= 7 KOLORÓW TĘCZY

ЈАК ТО ЗАПАМИЈЕТАС:



2

kafelki Spryciuli =
z poziomu trudności

Co się znajduje
na kafelkach
Spryciuli?

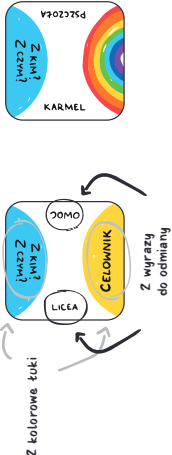
Jak odróżnić
trudniejsze kafelki
Spryciuli od
łatwiejszych?

sposoby prezentacji
słów na kafelkach
Spryciuli

Kafelki Spryciuli mają 2 poziomy: łatwiejszy i trudniejszy. Układ kafelków jest taki sam, a treści różnią się stopniem trudności. Kafelki można dowolnie mieszać i dobierać do możliwości uczniów. Na przeciwległych bokach każdego kafelka znajdują się:

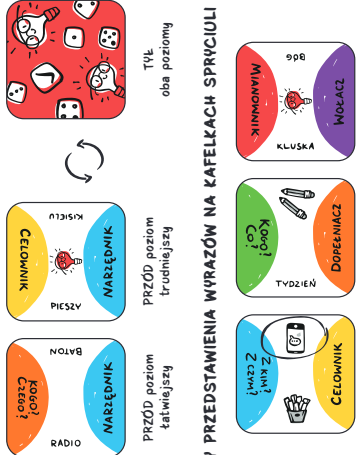
- **Z kolorowe** tłu z nazwą danego przypadku i pytaniami pomocniczymi,
- **Z wyrazy** do odniamy, zapisane słownie lub wyrażone obrazkiem.

UWAGA!
Na niektórych kafelkach zamiast tuku w 1 kolorze znajduje się tuc we wszystkich kolorach tyczy, który oznacza, że gracz samodzielnie wybiera kolor (przypadek).



Na kafelkach z poziomem trudniejszego:

- nie pojawiają się pytania pomocnicze przypadku,
- oprócz zręczników mogą pojawić się czasowniki, które w trakcie gry trzeba powiązać z danym przypadkiem lub właściwie odmienionym wyrazem. Dodatkowo na środku kafelka znajduje się ikona **zardwki** , by podkreślić trudniejszy poziom słów do odniamy oraz układów elementów do rozgrywki (i punktowanie).



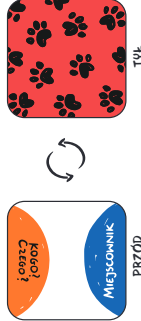
3 SPOSOBY PRZEDSTAWIENIA WYRAZÓW NA KAFELKACH SPRYCIULI

Dzięki graficznemu sposobowi prezentacji niektórych słów możemy dodatkowo się bawić w skojarzenia i wzbogacać słownictwo, odmienając przez przypadki więcej niż 1 słowo, np. smartfon może być interpretowany jako „telefon”, „internet”, „aplikacja”, „SMS”, „rozmowa” itp.

WSKAZÓWKA:

Kafelki Spryciuli można też wykorzystywać jako materiał powtórkowy lub sprawdzający wiedzę. Wystarczy, że każdy uczeń wylosuje po 1 kafelku Spryciuli i odniami znajdujące się na nim wyrazy przez przypadki widoczne na Z kolorowych tuchach.

W zestawie znajdują się 4 kafelki startowe, których będziemy używać w zabawie na stronie 12



oraz 9 kafelków akcji, dzięki którym możemy zmienić jej przebieg.

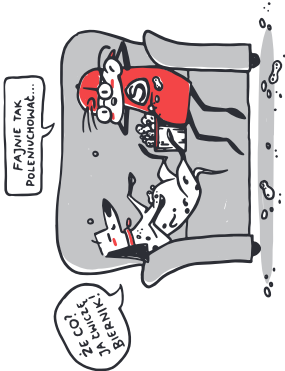
AKCJA	CO ROBI GRACZ?
	wymienia się swoimi kafelkami z dowolnie wybraną osobą
	może dobrać dodatkowy kafelek w swojej turze
	oddaje 1 dowolny kafelek ze swojego zestawu innemu graczowi lub oddaje go na spód zakrytego stosu
	dobiera Z kafelki z zakrytego stosu lub od innego gracza i przekazuje je wybranemu graczowi
	dokłada kafelek w dowolnym miejscu, odmienając własne słowo w dowolnym przypadku

W zestawie znajdziemy 4 rodzaje kafelków. Można używać ich na różne sposoby, nie tylko w czasie gier i zabaw. Doskonale uzupełniają treści zawarte w podręcznikach, zeszytach ćwiczeń czy na kartkach pracy poświęconych odniamaniu przez przypadki. Umożliwiają zastosowanie zdobytej wiedzy w praktyce.

CZY JEST COŚ OPRÓCZ NIEPRZYPADKOWYCH KAFELKÓW?

Orzeszki to ulubiony przysmak Spryculi i Gramatyczki. Dlatego w zestawie znajdziemy ich aż 100! Są dobre dla mózgu, ale trzeba uważać na to, ile zjadamy ich naraz. Szczególnie Gramatyczkę miewa po nich bolesne wzdęcia. Orzeszków można używać do punktowania np. w zabawie na stronie 12.

100 orzeszków
do liczenia punktów



Kostka przypadków przyda się nam np. w zabawie na stronie 10. Trzeba ją stworzyć przed rozpoczęciem gry. Wystarczy naćkać po 1 naklejkę na każdą ściankę drewnianej kostki. Sposób naklejania jest dowolny.

kostka przypadków



x 100

1 kolor =
1 przypadek

1 tęcza =
dowolny przypadek
Lub wszystkie
przypadki

Oprócz kafelków w zestawie znajdują się orzeszki, czyli ulubiony przysmak Spryculi i Gramatyczki, oraz kostka przypadków. Można używać ich na różne sposoby, wprowadzając do gry element losowości. Lub punktowania.

JAK INTERPRETOWAĆ SYMBOLE NA KOSTCE PRZYPADKÓW?

SYMBOL NA KOSTCE	CO ROBI GRACZ?
MIEJSCOWNIK LUB DOPEŁNIACZ	
MIANOWNIK LUB NARZĘDNIK	wybiera przypadek i odmienia w nim któres ze słów
CELOWNIK LUB BIERNIK	
NARZĘDNIK, MIEJSCOWNIK, BIERNIK LUB DOPEŁNIACZ	
	musi jak najszybciej zauważyć, że wypadł orzeszek (symbol wołacza w tej grze), i zawołać „O! Orzeż ty, orzeszku!” (jeśli zrobi to jako pierwszy, nie musi odmieniać żadnego wyrazu przez przypadek i zdobywa wszystkie kafelki odkryte w danej rundzie)
WOŁACZ „OZEŻ TY, ORZESZKU!”	
	wersja tańwiejsza: wybiera dowolny przypadek (musi go nazwać) i odmienia w nim któreś ze słów na kafelku LUB wersja trudniejsza: odmienia któreś ze słów na kafelku przez wszystkie przypadki
DOWOLNY PRZYPADEK LUB WSZYSTKIE PRZYPADKI	

ZABAWA 1. JEDEN NA JEDNEGO

stopień trudności: 3
 liczba graczy: 2–4

JAKI JEST CEL GRU?

- Poprawnie odmienną wyrazu przez przypadek, by zdobyć jak najwięcej kafelków.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 70 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy i/lub poziom trudniejszy)
- 7 kafelków Gramatyczyka (opcjonalnie, jako ściągą)

CO ROBIMY?

KROK 1: Uczestnicy wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnił funkcję prowadzącego (najlepiej kogoś, kto dobrze odmienną wyrazu przez przypadek).

KROK 2: Prowadzący miesza kafelki Spryciuli i układa je zakryte w rozsypance (obrazkiem do góry), a kafelki Gramatyczyka kładzie dowolną stroną obok w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich.

WSKAZÓWKI:

W zabawie nie trzeba używać wszystkich kafelków. O ich liczbie i typie (poziom łatwiejszy czy trudniejszy) decyduje prowadzący. Wszystko zależy od potrzeb i wiedzy uczestników. Ważne, by na każdy osobę przypadało co najmniej 5 kafelków np. jeśli w zabawie uczestniczy 4 graczy, na stole powinno leżeć minimum 20 kafelków.

KROK 3: Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który poprawnie odmienną wyraz „orzesek” przez przypadek. Odkrywa 1 kafelek i kładzie go w taki sposób, by był dobrze widoczny dla uczestników, a następnie musi odmienić kłóres ze słów widocznych na kafelku przez któregoś przypadek (spośród tych znajdujących się na kolorowych tutek) albo dopasować słowo już odmienione do właściwego przypadek.

KROK 4: Gdy gracz wykona to zadanie poprawnie, zachowuje kafelek jako punkt. Jeśli jednak popełni błąd, uczestnik, który wychwyci to jako pierwszy, może zrobić to za niego i zdobyć punkt poza swoją kolejką.

KROK 5: Następuje tura kolejnego uczestnika, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (powtarzamy kroki 3–4).

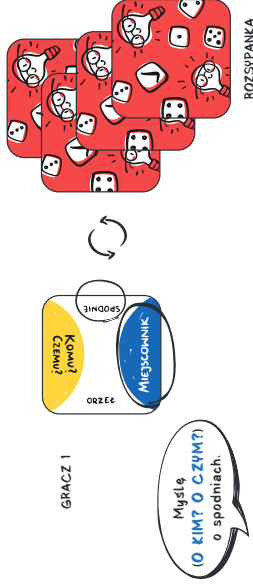
cel gry =
 jak najwięcej
 kafelków

70 kafelków
 Spryciuli do wyboru

rozsypanka
 z zakrytych
 kafelków Spryciuli

minimum 5 kafelków
 na każdego gracza

1 kafelek na
 1 gracza = odmianna
 1 wyrazu przez
 1 przypadek



UWAGA!

O poprawności wykonania zadania decyduje prowadzący. W razie wątpliwości uczestnicy wspólnie sprawdzają poprawność odmiany w słowniku gramatycznym języka polskiego czy w innych w wiarygodnych źródłach.

KTO WYGRYWA?

Gra trwa do wyczerpania kafelków. Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu odbywa się runda rozstrzygająca. Prowadzący wkłada 1 kafelek i gracz, który jako pierwszy poprawnie wykona zadanie, zostaje zwycięzcą.

PRZYPADNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:

1. W czasie odmiany przez przypadek gracz może pomocniczo dopowiadać słowa, których nie ma na kafelku, żeby zbudować pełne zdanie ułatwiające wykonanie zadania.

2. Jeśli uczestnicy dobrze sobie radzą z odmianą wyrazów przez przypadek, możemy wprowadzić dodatkowe zasady utrudniające wykonanie zadania, np. konieczność odmiany obu wyrazów przez oba przypadki znajdujące się na odkrytym kafelku, ułożenie zdania z danym wyrazem w obu przypadkach itp.

Prosta gra na rozgrzewkę, która pozwala poznać odmianę przez przypadek w praktyce. Wygrywa ten, kto zrobi to poprawnie i zdobędzie najwięcej kafelków.

ulubiony scenariusz
Babę od polskiego

cel gry = zdobyć
jak najwięcej
kafelków

40 kafelków
Spryciuli + kostka
przypadków

rozsypanka
z zakrytych
kafelków Spryciuli

rzut kostką
przypadków
+ równocześnie
odkrycie
po 1 kafelku

TRENING GRAMATYCZNY – POZIOM ŁATWIEJSZY

ZABAWA 2. TURLANE PRZYPADKI

stopień trudności: 3
Liczba graczy: 2–4

JAKI JEST CEL GRY?

- Jak najszybciej poprawnie odmieniać wyrazy przez przypadki, by zdobyć jak najwięcej kafelków.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 40 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy)
- kostka przypadków
- 7 kafelków Gramatykczyka (opcjonalnie, jako ściaga)

CO ROBIMY?

KROK 1: Uczestnicy wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnił funkcję prowadzącego (najlepiej kogos, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki).

KROK 2: Prowadzący miesza kafelki Spryciuli i układa je zakryte w rozsypance (obrazkiem do góry), a kafelki Gramatykczyka kładzie dowolną stroną obok w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich.

KROK 3: Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który ostatnio jadt orzeszki. Wykonuje rzut kostką.

KROK 4: Kiedy kostka się zatrzyma, uczestnicy jednocześnie odsłaniają po 1 kafelku. Ich zadaniem jest odmieniać któreś ze słów (widocznych na odkrytych kafelkach) przez któryś przypadek wskazany na kostce lub dopasować już odmieniony wyraz do właściwego przypadku. Osoba, która pierwsza wykona zadanie, wygrywa rundę (zbiera wszystkie biorące w niej udział kafelki na swój stos). Jeśli gracz odmieni słowo niepoprawnie, uczestnik, który wychwyci błąd, może zrobić to za niego i wygrać daną rundę (poza swoją kolejką).

UWAGA!

Znaczenie symboli na kostce przypadków znajduje się na stronie 7.

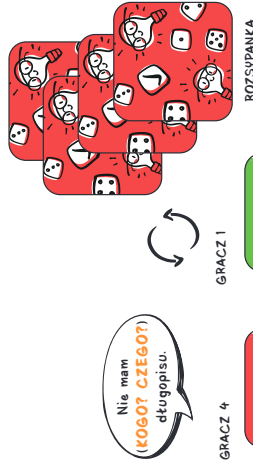
Trening gramatyczny dla początkujących z kafelkami Spryciuli i kostką przypadków. Cwiczymy odmianę przez przypadki w praktyce. Wygrywa ten, kto zrobi to poprawnie i szybciej niż inni.

najszybsza
i poprawna odmiana
= wygrana

KROK 5: Następuje nowa runda (powtarzamy krok 4), w której rzut kostką wykonuje kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

KTO WYGRYWA?

Gra trwa do wyczerpania kafelków. Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu odbywa się runda rozstrzygająca, która decyduje o tym, kto zostaje zwycięzcą.



GRACZ 3

GRACZ 2

Po rzucie kostką przez GRACZA 1 najszybciej zareagować GRACZ 4, wybierając DOPEŁNIAJĄCY na kostce przypadków i odmieńając słowo DŁUGOPIS przez ten przypadek. Poprawna odmiana oznacza wygraną i możliwość zabrania na swój stos wszystkich kafelków.

TRENING GRAMATYCZNY – POZIOM TRUDNIEJSZY

ZABAWA 3. (NIE)PRZYPADKOWA UKŁADANKA

stopień trudności: 3-4

Liczba graczy: 2-4

JAKI JEST CEL GRU?

- Poprawnie odmieniać przez przypadki i jak najszybciej pozbyć się kafelków.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 70 kafelków Spryciuli (poziom łatwiejszy i/lub poziomy trudniejszy)
- 4 kafelki startowe
- 9 kafelków akcji
- orzeszki do liczenia punktów (opcjonalnie)

cel gry = jak najszybciej pozbyć się kafelków

3 rodzaje kafelków do wyboru + opcjonalnie orzeszki do punktowania

po 5 kafelków na 1 gracza + minimum 8 dodatkowych w stosie zakrytym (do dobierania)

1 kafelek startowy na środek

Jak dokładać kafelki Spryciuli?

CO ROBIMY?

KROK 1: Uczestnicy gry wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnić funkcję prowadzącego (najlepiej kogos, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki).

KROK 2: Prowadzący odkłada 4 kafelki startowe na bok, a potem miesza pozostałe biorące udział w zabawie (kafelki Spryciuli + kafelki akcji) i rozdaje każdemu graczowi po 5 kafelków. Resztę układa w zakrytym stosie (obrazkiem do góry).

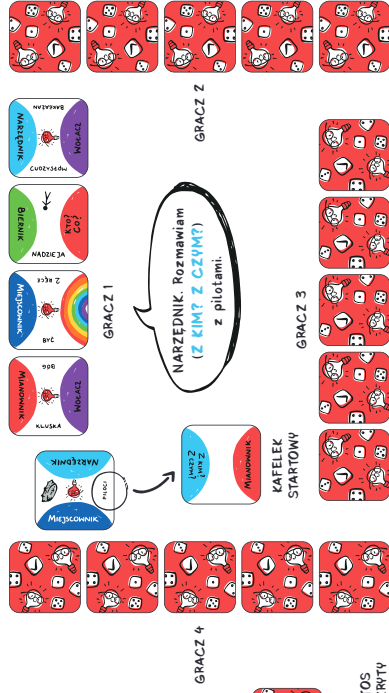
WSKAZÓWKA:

W zabawie nie trzeba używać wszystkich kafelków. O ich liczbie i typie (poziom łatwiejszy czy trudniejszy) decyduje prowadzący. Wszyscy zależą od potrzeb i wiedzy uczestników. Ważne, by na każdą osobę przypadła przynajmniej po 5 kafelków oraz by w stosie zakrytym znajdowało się co najmniej 8 dodatkowych kafelków do dobierania. Jeśli w grze uczestniczy np. 4 graczy, na stole powinno leżeć minimum 20 kafelków graczy + 8 w zakrytym stosie.

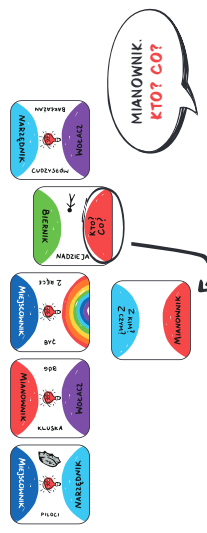
KROK 3: Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który poprawnie odmieni wyraz „orzeszek” przez przypadki. Losuje 1 kafelek startowy i wyklada go na środek. Następnie wykonuje ruch w swojej turze.

KROK 4: Zadaniem graczy jest dotożyć swój kafelek w taki sposób, by sasiadował bokiem przynajmniej z 1 kafelekiem znajdującym się w grze. Kafelki można dokładać w dowolnych kierunkach. Ważne, by stykające się boki do siebie pasowały, a pasują tylko wtedy, gdy gracz:

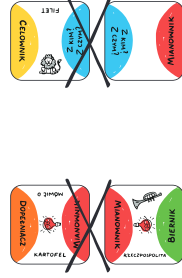
- prawidłowo odmieni wyraz (widoczny na boku dokładanego kafelka) przez przypadek (widoczny na kolorowym żuku na kafelku już wyłożonym).



- dopasuje nazwę przypadku do jego pytań pomocniczych (albo odwrotnie),



- Dokładając kafelki, można je dowolnie obracać i dopasowywać więcej niż 1 bokiem. Nie można jednak:
 - obracać ani przenosić w inne miejsca kafelków już dotożonych,
 - dopasowywać bokami kafelków, na których widnieje ta sama nazwa, np. MIANOWNIK.



- dopasuje czasownik do przypadku lub prawidłowo odmienionego wyrazu (dotyczy trudniejszych kafelków Spryciuli).

zagranie kafelkiem
akcji zamiast
dotożenia kafelka
Spryciuli

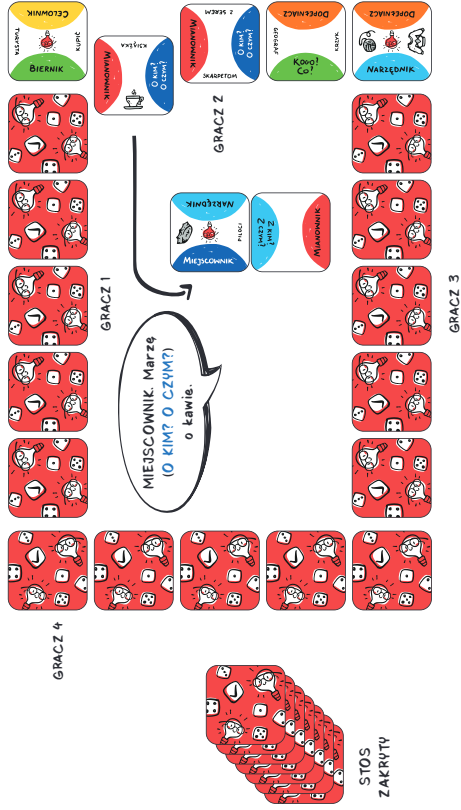
strata kolejki
= gracz nie dokłada,
ale dobiera

UWAGA!

Każdy gracz po wykonaniu swojego ruchu dobiera 1 kafelek z zakrytego stosu (az do ich wyczerpania). Wyjątek stanowi zagranie kafelkiem akcji. Wówczas gracz tego nie robi, lecz wykonuje działanie zgodnie z informacjami o danym kafeleku w tabeli na stronie 5.

Gdy uczestnik próbuje błędnie dotożyć kafelek Spryciuli (niepoprawnie odniamia wyraz) lub nie może go dopasować (np. nie ma odpowiedniego kafełka w swoim zestawie), traci kolejkę. Wówczas nie dokłada kafełka ze swojego zestawu, ale dobiera 1 z zakrytego stosu.

KROK 5: Następuje tura kolejnego gracza (powtarzamy kroki 3–4), która przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto poprawnie odniamia przez przypadki i najszybciej pozbędzie się swoich kafełków.

Ważne wskazówki

1. W czasie zabawy może się zdarzyć, że gracz będzie miał w swoim zestawie mniej lub więcej niż 5 kafełków, np. gdy ktoś zagra kafełkiem akcji lub gdy wyczerpią się kafełki z zakrytego stosu.
2. Gracz, który w swojej turze chce użyć kafełka akcji, dokłada go do dowolnego boku kafełka Spryciuli znajdującego się już w grze i interpretuje zgodnie

z tabelą na stronie 5. **UWAGA!** Do już dotożonych kafełków akcji nie można dokładać innych kafełków!

3. Aby utrudnić zabawę, gracze mogą wprowadzać dodatkowe, samodzielnie wymyślone zasady, np. „dać bana mianownikowi”, czyli umówić się, że w czasie rozgrywki nie można odniamiać wyrazów przez najłatwiejszy przykład.

WARIANT Z PUNKTOWANIEM

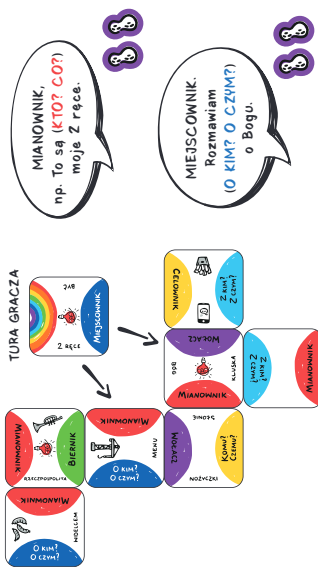
Do zabawy możemy wprowadzić punktowanie. Wówczas po dotożeniu kafełka gracz otrzymuje orzeszki (punkty) za poprawną odniamę przez przypadki (i dopasowanie). Na koniec zabawy wygrywa ten, kto ma ich najwięcej.

JAK PUNKTUJEMY?

ILE PUNKTÓW?	ZA CO?
3	poprawne dotożenie kafełka Spryciuli z poziomu łatwiejszego i boki
3	poprawne dotożenie kafełka Spryciuli z poziomu trudniejszego i boki

UWAGA!

Gracz, który dokłada kafełek, może dopasować go więcej niż 1 boki do kafełków znajdujących się w grze. Wówczas za każdy poprawnie odniamiony wyraz (dopasowany bok) gracz otrzymuje 1 lub 2 punkty (orzeszki) w zależności od rodzaju kafełka (poziom łatwiejszy lub trudniejszy). Dzięki temu wykonując 1 ruch, może zdobyć więcej punktów i zwiększyć swoje szanse na wygraną.



Trening gramatyczny dla bardziej zaawansowanych z kafełkami akcji oraz dodatkową opcją zajądania orzeszków (liczenia punktów).

SPRYTNE SPOSOBY GRAMATYŃCZYKA

TEMAT I KOŃCÓWKA

Z CZEGO SKŁADA SIĘ FORMA GRAMATYCZNA WYRAZU?



DEKLINACJA

DEKLINACJA TO ODMIANA WYRAZÓW PRZEZ PRZYPADKI I LICZBY.



Zapraszamy
do naszej
EDUKAWIARENKI!

To tylko niektóre pomysły na zabawy
z wykorzystaniem tego zestawu edukacyjnego.
Zachęcamy do wymyślania własnych scenariuszy!
Więcej inspirujących pomysłów na sprytne gry
i zabawy edukacyjne znajdziesz tutaj:

