

EduGierki

Plansze do grania, rozmowy i skupienia

Gry, które mają swój koniec

Zadania wykonuje się po kolei, strona po stronie.

Nic nie trzeba wycinać. Wystarczy druk A4 i ołówek.

Karty do rozmowy czyta na głos osoba dorosła albo starsze dziecko.

Stan materiału: 23.08.2026

Co jest w środku

Kolor, nie słowo - Zmiana reguły: kolor / słowo - Kształt, nie słowo

Kierunek, nie słowo - Ile, nie jaka cyfra - Wielkość, nie słowo

Powiedz odwrotnie - Nie mów tego! (klasy 1-3 i 4-6)

Pytanie na dziś - Opowiedz dalej - Kalambury na głos

Dorysuj z kształtu - pięć kolorowanek

Kolor, nie słowo

Powiedz na głos, jakim kolorem napisano słowo. Nie czytaj słowa. Idź wiersz po wierszu.

CZERWONY

FIOLETOWY

ZIELONY

NIEBIESKI

ZIELONY

ZIELONY

ŻÓŁTY

NIEBIESKI

FIOLETOWY

NIEBIESKI

RÓŻOWY

FIOLETOWY

ŻÓŁTY

NIEBIESKI

CZERWONY

CZERWONY

CZERWONY

NIEBIESKI

CZERWONY

RÓŻOWY

RÓŻOWY

ŻÓŁTY

NIEBIESKI

ZIELONY

Kolor, nie słowo

Powiedz na głos, jakim kolorem napisano słowo. Nie czytaj słowa. Idź wiersz po wierszu.

NIEBIESKI

CZERWONY

NIEBIESKI

CZERWONY

CZERWONY

CZERWONY

CZERWONY

FIOLETOWY

RÓŻOWY

CZERWONY

NIEBIESKI

CZERWONY

RÓŻOWY

CZERWONY

ZIELONY

RÓŻOWY

NIEBIESKI

NIEBIESKI

RÓŻOWY

RÓŻOWY

CZERWONY

CZERWONY

ŻÓŁTY

ŻÓŁTY

Zmiana reguły: kolor / słowo

Przed każdym słowem jest znak. Koło = powiedz KOLOR liter. Gwiazdka = PRZECZYTAJ słowo.

● **ŻÓŁTY**

★ **NIEBIESKI**

★ **RÓŻOWY**

★ **FIOLETOWY**

★ **NIEBIESKI**

● **FIOLETOWY**

● **FIOLETOWY**

● **NIEBIESKI**

● **ŻÓŁTY**

● **RÓŻOWY**

● **FIOLETOWY**

● **ZIELONY**

★ **FIOLETOWY**

★ **FIOLETOWY**

★ **ZIELONY**

● **ŻÓŁTY**

● **RÓŻOWY**

★ **NIEBIESKI**

★ **FIOLETOWY**

★ **RÓŻOWY**

★ **ŻÓŁTY**

★ **RÓŻOWY**

● **ZIELONY**

★ **RÓŻOWY**

Zmiana reguły: kolor / słowo

Przed każdym słowem jest znak. Koło = powiedz KOLOR liter. Gwiazdka = PRZECZYTAJ słowo.

★ **ŻÓŁTY**

● **NIEBIESKI**

● **CZERWONY**

★ **FIOLETOWY**

★ **ZIELONY**

★ **ŻÓŁTY**

★ **CZERWONY**

★ **RÓŻOWY**

● **FIOLETOWY**

★ **FIOLETOWY**

● **CZERWONY**

● **CZERWONY**

★ **ZIELONY**

● **ZIELONY**

★ **CZERWONY**

★ **CZERWONY**

★ **ZIELONY**

● **CZERWONY**

● **FIOLETOWY**

● **FIOLETOWY**

★ **NIEBIESKI**

★ **RÓŻOWY**

● **RÓŻOWY**

★ **CZERWONY**

Kształt, nie słowo

W środku kształtu jest nazwa innej figury. Powiedz, jaki kształt naprawdę widzisz.



KOŁO



TRÓJKĄT



GWIAZDA



TRÓJKĄT



KWADRAT



KOŁO



KOŁO



KWADRAT



TRÓJKĄT



KOŁO



GWIAZDA



GWIAZDA



KWADRAT



TRÓJKĄT



GWIAZDA



KWADRAT

Kształt, nie słowo

Trudniejsza wersja: koło przed rzędem = kształt, gwiazdka = przeczytaj napis.



SERCE



KWADRAT



KWADRAT



SERCE



KWADRAT



KOŁO



KOŁO



TRÓJKĄT



TRÓJKĄT



KOŁO



SERCE



KOŁO



KWADRAT



TRÓJKĄT



GWIAZDA



SERCE

Kierunek, nie słowo

Powiedz, w którą stronę pokazuje strzałka. Napis pod strzałką mówi co innego.



PRAWO



GÓRA



PRAWO



PRAWO



PRAWO



DÓŁ



DÓŁ



DÓŁ



PRAWO



PRAWO



LEWO



PRAWO



GÓRA



LEWO



GÓRA



GÓRA

Kierunek, nie słowo

Zmiana reguły: koło przed rzędem = kierunek strzałki, gwiazdka = przeczytaj napis.



PRAWO



GÓRA



DÓŁ



LEWO



PRAWO



PRAWO



DÓŁ



PRAWO



LEWO



LEWO



DÓŁ



LEWO



DÓŁ



PRAWO



LEWO



LEWO

Ile, nie jaka cyfra

Powiedz, ile jest znaków w rzędzie. Nie czytaj, jaka to cyfra.

5 5 5 5 5 5 5

1 1 1 1 1 1 1 1

8 8 8

6 6 6 6 6 6 6 6

2 2 2 2 2 2

4 4

6 6 6 6

6 6 6 6 6 6 6 6

9 9 9 9 9 9 9

6 6 6 6 6

Ile, nie jaka cyfra

Powiedz, ile jest znaków w rzędzie. Nie czytaj, jaka to cyfra.

1 1 1 1

2 2 2 2

5 5 5 5 5 5 5 5

9 9 9 9 9

3 3 3 3 3 3

7 7 7 7 7 7 7 7

5 5 5 5 5 5 5 5

8 8 8 8 8 8 8

1 1

9 9 9 9 9 9 9 9

Wielkość, nie słowo

Powiedz, czy napis jest DUŻY czy MAŁY. Nie czytaj, co znaczy słowo.

DUŻY

DUŻY

DUŻY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

DUŻY

Wielkość, nie słowo

Powiedz, czy napis jest DUŻY czy MAŁY. Nie czytaj, co znaczy słowo.

DUŻY

DUŻY

DUŻY

DUŻY

DUŻY

DUŻY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

MAŁY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

DUŻY

MAŁY

MAŁY

DUŻY

DUŻY

Powiedz odwrotnie

Ktoś czyta słowo, druga osoba mówi jego przeciwieństwo. Potem zamiana rólami.

DALEKO

WYSOKO

GŁOŚNO

NOC

PUSTY

WYSOKO

CIEMNO

WOLNO

PUSTY

ZIMNO

TYŁ

GÓRA

WESOŁO

TYŁ

NOC

GŁOŚNO

WOLNO

WESOŁO

PRAWO

ZIMNO

Powiedz odwrotnie

Ktoś czyta słowo, druga osoba mówi jego przeciwieństwo. Potem zamiana rólami.

BLISKO

WYSOKO

NOC

CIEMNO

TYŁ

ZIMNO

NOC

BLISKO

CICHO

TYŁ

WOLNO

DÓŁ

ZIMNO

WOLNO

PRAWO

DÓŁ

WYSOKO

SMUTNO

PRAWO

CICHO

Nie mów tego! - klasy 1-3

Opisz hasło, nie używając zakazanych słów ani ich odmian. Druga osoba zgaduje.

PTAK

nie wolno mówić:

latać
skrzydła
dziób
pióra

KOT

nie wolno mówić:

miauczy
futro
mysz
wąsy

SZKOŁA

nie wolno mówić:

klasa
nauczyciel
lekcja
tablica

ZUPA

nie wolno mówić:

łyżka
gorąca
obiad
warzywa

ROWER

nie wolno mówić:

kółka
pedały
jeździć
kask

DESZCZ

nie wolno mówić:

woda
parasol
chmura
kałuża

PIŁKA

nie wolno mówić:

kopać
okrągła
boisko
gra

LODY

nie wolno mówić:

zimne
słodkie
wafel
lato

Nie mów tego! - klasy 1-3

Druga część kart. Można grać na czas: 30, 45 albo 60 sekund.

KSIAŻKA

nie wolno mówić:

**czytać
strony
litery
biblioteka**

ZIMA

nie wolno mówić:

**śnieg
mróz
sanki
czapka**

PIES

nie wolno mówić:

**szczeka
smycz
kość
ogon**

KUCHNIA

nie wolno mówić:

**gotować
garnek
jedzenie
lodówka**

SŁOŃCE

nie wolno mówić:

**świeci
ciepło
żółte
niebo**

BUTY

nie wolno mówić:

**nogi
sznurówki
chodzić
para**

MLEKO

nie wolno mówić:

**krowa
białe
pić
kubek**

DRZEWO

nie wolno mówić:

**liście
gałęzie
las
pień**

Nie mów tego! - klasy 4-6

Opisz hasło bez zakazanych słów i bez ich odmian. Zamieniajcie się rolami po pięciu kartach.

KOMPAS

nie wolno mówić:

**północ
igła
kierunek
mapa**

BIBLIOTEKA

nie wolno mówić:

**książki
czytać
wypożyczyć
cisza**

WULKAN

nie wolno mówić:

**lawą
wybuch
góra
krater**

PRZYJAŹŃ

nie wolno mówić:

**kolega
zaufanie
razem
pomoc**

ORKIESTRA

nie wolno mówić:

**instrumenty
dyrygent
koncert
muzyka**

PUSTYNIA

nie wolno mówić:

**piasek
gorąco
wielbłąd
oaza**

MIKROSKOP

nie wolno mówić:

**powiększa
szkiełko
komórka
laboratorium**

RECYKLING

nie wolno mówić:

**śmieci
segregacja
plastik
kosz**

Nie mów tego! - klasy 4-6

Druga część kart. Umówcie się, ile kart robicie w jednej rundzie.

MOST

nie wolno mówić:

**rzeka
przejść
beton
brzeg**

LATARNIA MORSKA

nie wolno mówić:

**światło
morze
statek
wieża**

ZEGAR

nie wolno mówić:

**czas
wskazówki
godzina
tykać**

BURZA

nie wolno mówić:

**piorun
grzmot
deszcz
chmury**

MUZEUM

nie wolno mówić:

**obrazy
wystawa
bilet
przewodnik**

PIRAMIDA

nie wolno mówić:

**Egipt
faraon
kamień
grobowiec**

DELFIN

nie wolno mówić:

**morze
pływa
ssak
inteligentny**

PARASOL

nie wolno mówić:

**deszcz
otwierać
rączka
chronić**

Pytanie na dziś

Wybierzcie po jednym pytaniu z każdej grupy. Można czytać przez telefon.

Śmieszne

- Jaki dźwięk najbardziej cię rozśmiesza?
- Co najdziwniejszego zrobił twój but?
- Gdyby pies mówił, o co pytałby najczęściej?
- Jakie imię dałbyś swojemu kanapkowemu potworowi?
- Co by było, gdyby deszcz padał do góry?

Wyobraźnia

- Co byłoby w twojej tajnej szufladzie?
- Jaki byłby twój dom na drzewie?
- Gdybyś mógł rozmawiać z jednym zwierzęciem, z którym?
- Jaka maszyna byłaby ci dziś potrzebna?
- Co robi księżyc, gdy nikt nie patrzy?

Mój dzień

- Co dziś było najlepsze?
- Co było trudne, a mimo to zrobiłeś to do końca?
- Kogo dziś rozśmieszyłeś?
- Co zjadłeś z największą przyjemnością?
- Kiedy dziś było najciszej?

Poznajmy się

- Czego chciałbyś się nauczyć w tym roku?
- Co potrafisz zrobić lepiej niż rok temu?
- Jaka pogoda jest twoja ulubiona i dlaczego?
- Co lubisz robić, kiedy nikt cię nie poganiam?
- O co chciałbyś mnie zapytać?

Opowiedz dalej

Jedna osoba czyta początek. Potem każdy dokłada po jednym zdaniu. Ustalcie 5 albo 10 kolejek.

Początki

1. Na strychu babci coś zaszeleściło w pudełku po butach.
2. Autobus numer siedem zatrzymał się w miejscu, gdzie nie ma przystanku.
3. Kot sąsiadów przyniósł pod drzwi mały klucz.
4. W szkolnej szatni został jeden but, całkiem nowy.
5. Rano na parapecie leżała kartka z jednym słowem: jutro.
6. Latawiec zaczepił się o antenę i zaczął mrugać światłem.
7. W bibliotece jedna książka stała odwrotnie niż wszystkie.
8. Na podwórku pojawił się rower bez jednego pedału.
9. Pod ławką w parku ktoś zostawił mapę okolicy z krzyżykiem.
10. W piwnicy zapaliło się światło, choć nikt tam nie schodził.

Zwroty akcji

1. Nagle gaśnie światło.
2. Ktoś woła z drugiego pokoju.
3. Znika najważniejsza rzecz.
4. Zaczyna padać bardzo mocny deszcz.
5. Pojawia się ktoś, kogo dawno nie było.
6. Coś głośno spada z półki.
7. Otwierają się drzwi, których nikt nie zauważył.
8. Zegar cofa się o godzinę.
9. Wszyscy zaczynają mówić szeptem.
10. Znajduje się drugi taki sam klucz.

Kalambury na głos

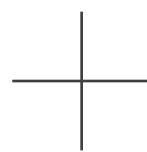
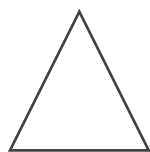
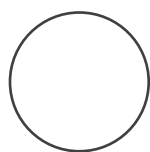
Wybierz sposób: opowiedz, pokaż ruchem albo zrób dźwięk. 5 albo 10 rund, 30 lub 60 sekund.

- | | | |
|------------------------|----------------|---------------|
| 1. parasol | 2. hulajnoga | 3. pralka |
| 4. burza | 5. piekarz | 6. żyrafa |
| 7. poduszka | 8. latarka | 9. listonosz |
| 10. zamek błyskawiczny | 11. karuzela | 12. pianino |
| 13. traktor | 14. grzmot | 15. sanki |
| 16. budzik | 17. mikrofon | 18. arbuz |
| 19. helikopter | 20. drukarka | 21. kaktus |
| 22. pingwin | 23. korek | 24. waga |
| 25. termometr | 26. koszykówka | 27. orkiestra |
| 28. wachlarz | 29. pędzel | 30. sekundnik |

Przez telefon: hasło widzi tylko osoba, która opowiada.

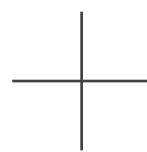
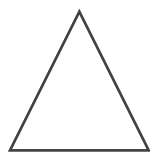
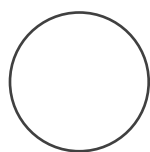
Dorysuj z kształtu

W każdym polu jest jeden kształt. Dorysuj z niego, co chcesz, i nazwij rysunek.



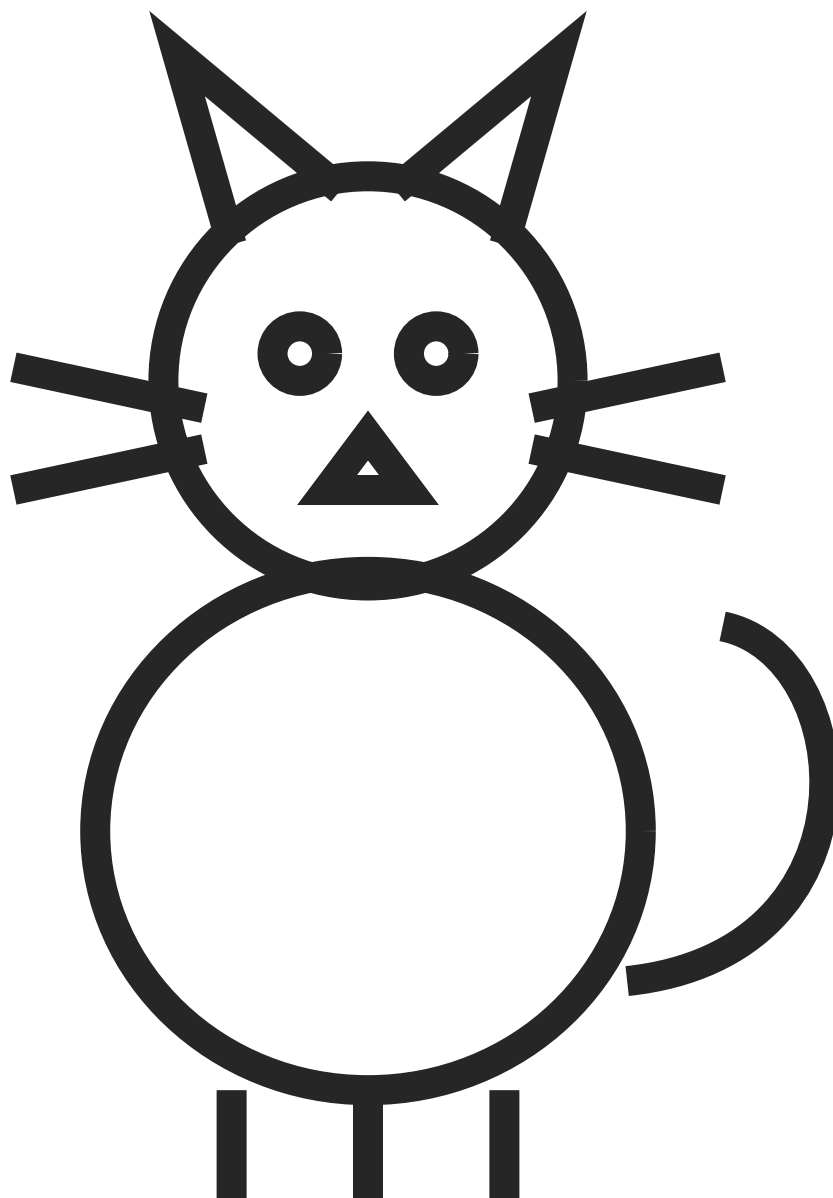
Dorysuj z kształtu

W każdym polu jest jeden kształt. Dorysuj z niego, co chcesz, i nazwij rysunek.



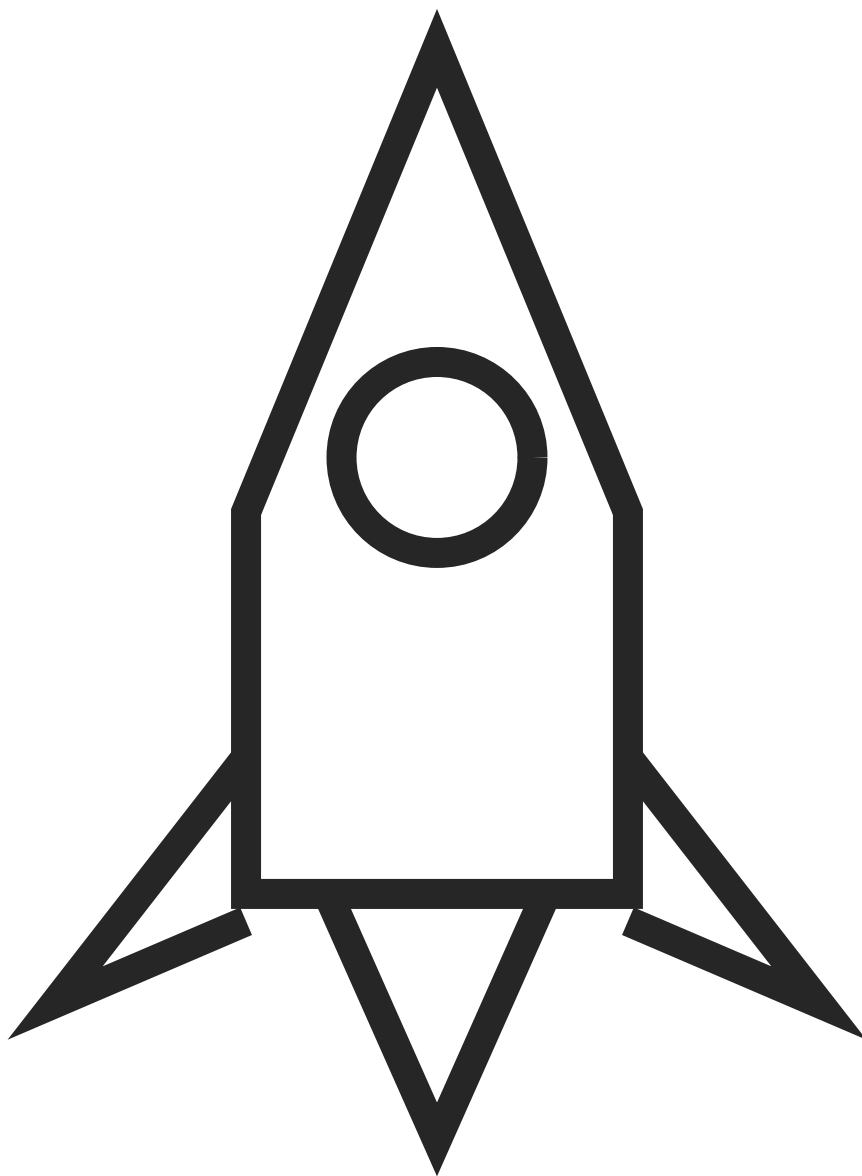
Pokoloruj: kot

Pokoloruj po swojemu. Możesz dorysować tło.



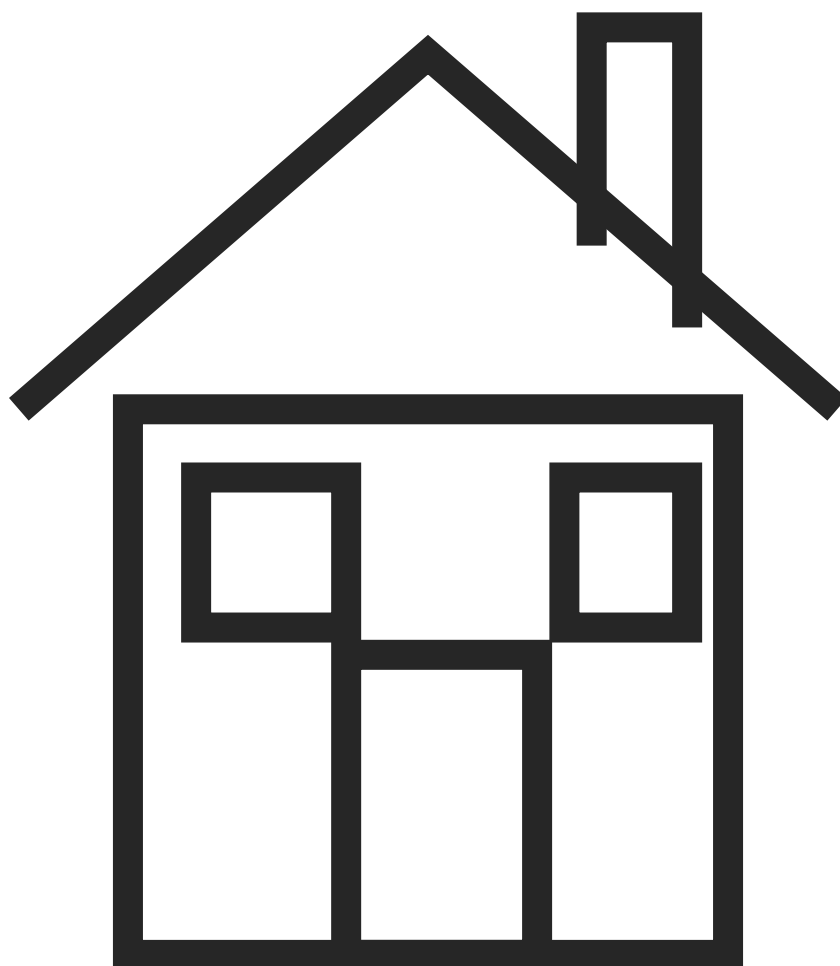
Pokoloruj: rakieta

Pokoloruj po swojemu. Możesz dorysować tło.



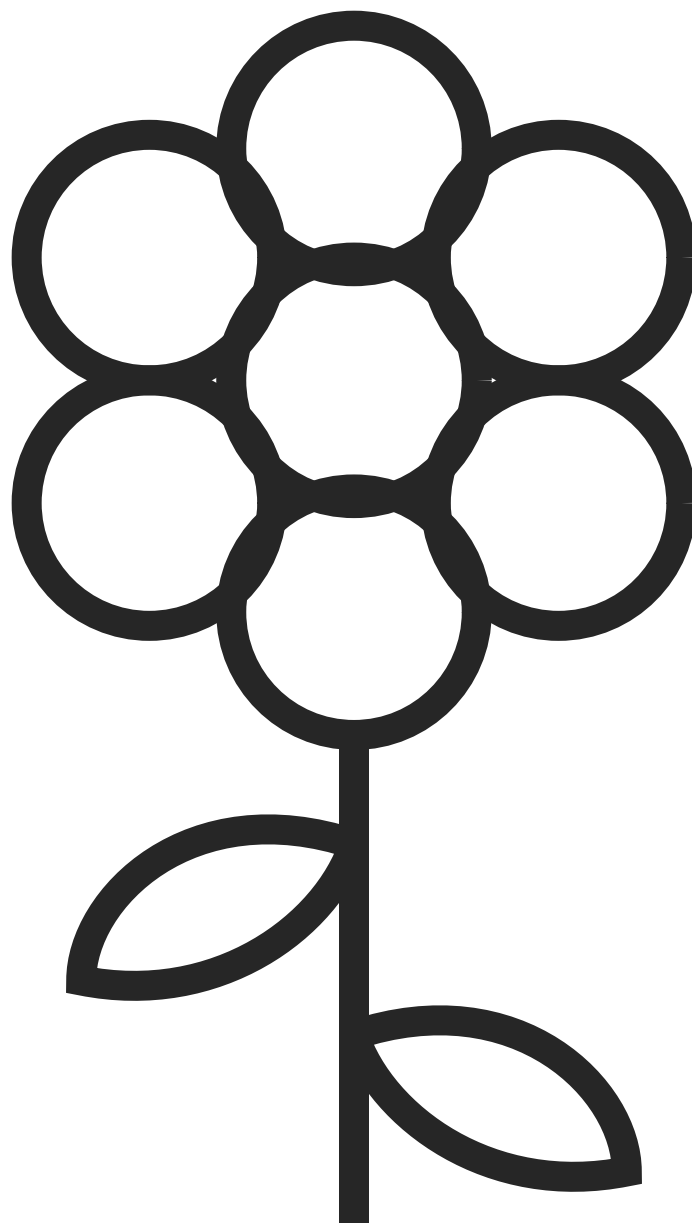
Pokoloruj: domek

Pokoloruj po swojemu. Możesz dorysować tło.



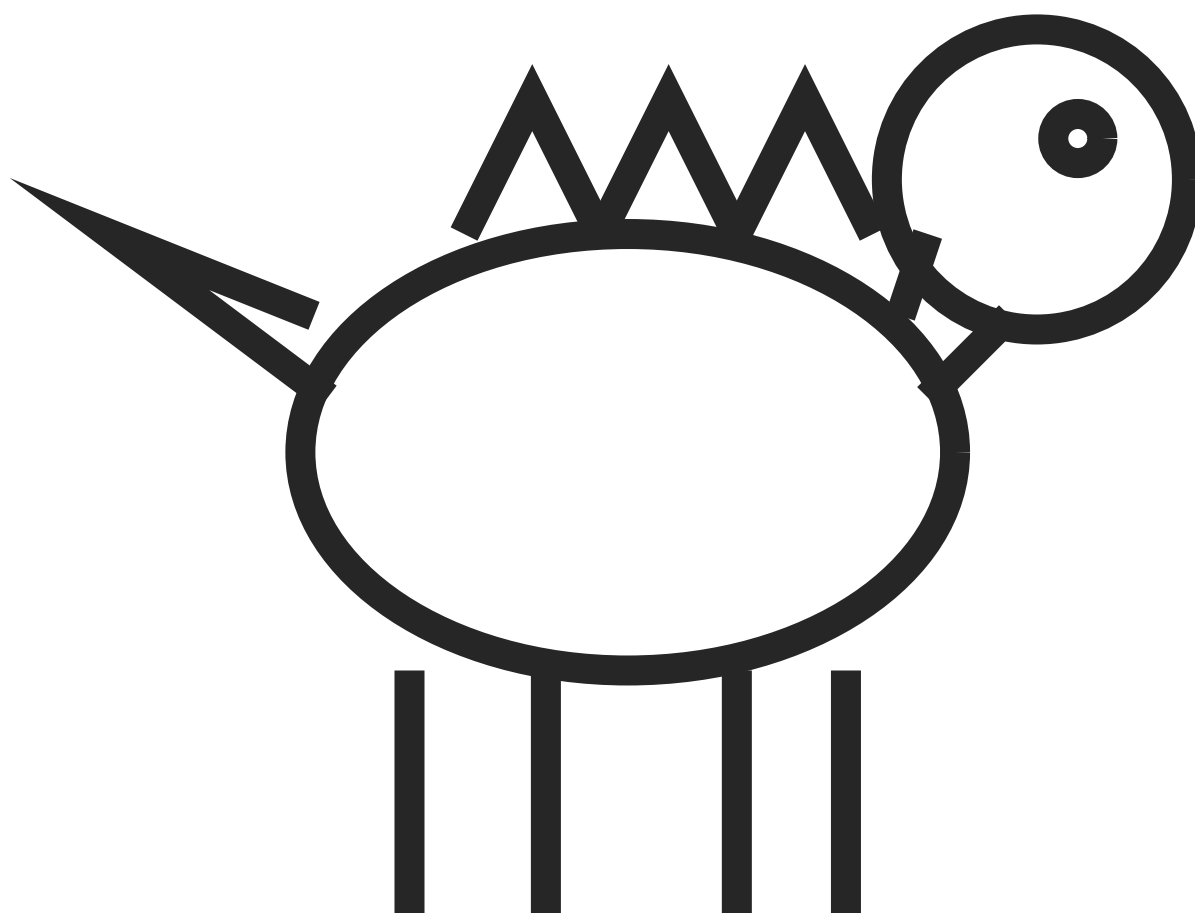
Pokoloruj: kwiat

Pokoloruj po swojemu. Możesz dorysować tło.



Pokoloruj: dinozaur

Pokoloruj po swojemu. Możesz dorysować tło.



Jak korzystać z plansz

Krótko, żeby dziecko nie czekało.

1. Wydrukuj strony na A4. Nic nie trzeba wycinać.
2. Zadania robicie po kolei - jedna strona to jedno spotkanie.
3. Przy grach na skupienie liczy się dokładność, nie tempo.
4. Karty do rozmowy czyta na głos osoba, która nie zgaduje.
5. Po skończonej stronie kończycie. Nie trzeba brać kolejnej od razu.

Wersje ekranowe tych samych gier są na Edugierki.pl.