

# 12 WYJĄTKOWYCH ZABAW BEZ EKRANU DLA DZIECI 3-10 LAT

Bezpłatny zestaw do druku dopasowany do czterech grup wiekowych

Wybierz część odpowiednią dla wieku dziecka, wydrukuj i rozpocznij zabawę.

3-4 lata

5-6 lat

7-8 lat

9-10 lat

## 1. KOLOROWE POTWORKI I PYSZNE PRZEKĄSKI



## 2. ROBOT KURIER I STRZAŁKOWE KARTY



## 3. KOSMICZNY ŁAZIK I SIATKA PRZYGÓD



## 4. TAJEMNICZA SKRZYNIA I ZAGADKA



Materiał przygotowany przez Papedu

12 WYJĄTKOWYCH  
ZABAW BEZ EKRANU  
DLA DZIECI 3-10 LAT

Papedu • [papedu.eu](https://papedu.eu)

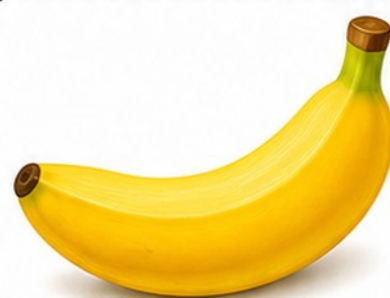


# NAKARM GŁODNE STWORKI

Rekomendowany  
wiek: 3-4 lata

Wytnij produkty z pomocą dorosłego. Połóż każdy produkt  
przy stworku w tym samym kolorze.

Nazwij produkty i kolory.



Wycinanie tylko z pomocą dorosłego.

Rekomendowany wiek: 3–4 lata

# GDZIE SCHOWAŁ SIĘ MAŁY MIŚ?

Przyjrzyj się obrazkowi i znajdź misia.



**Gdzie jest miś?**



**Co znajduje się obok misia — pudełko czy krzesło?**



**Jak myślisz, dlaczego się tam schował?**

# POMÓŻ ZWIERZĄTKOM WRÓCIĆ DO DOMU

Najpierw poprowadź palcem, a potem kredką.

Rekomendowany wiek: 3-4 lata



rybka — staw



ptaszek — gniazdo



króliczek — norka



# TO TYLKO CZĘŚĆ ZABAWY!

3-4  
lata

Więcej kreatywnych materiałów dla dzieci 3-4 lata  
znajdziesz na Papedu.



Kolorowe kanapki malucha

Wycinanie, kolory i własne  
wesołe kompozycje.



Moja garderoba na każdą pogodę

Ubieranka rozwijająca  
samodzielność i słownictwo.



Karmimy zwierzątka

Dopasowywanie, mowa  
i zabawa w karmienie.

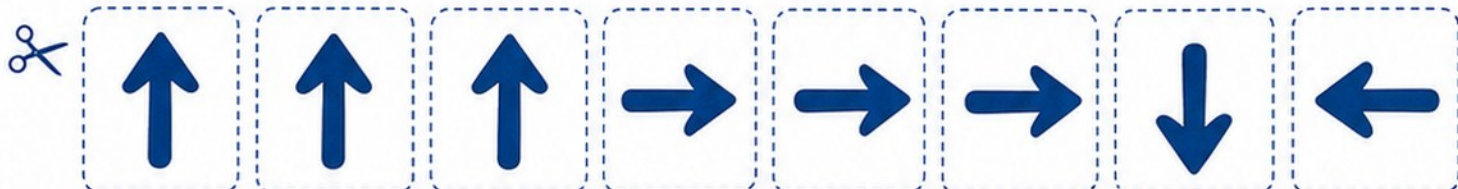


Zeskanuj kod i zobacz  
więcej materiałów.

# ROBOT DOSTARCZA PACZKI

★ Pomóż robotowi dostarczyć żółtą paczkę do żółtego domku.

🛡️ Omijaj przeszkody. Każda strzałka oznacza jeden ruch.



Mój kod:

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

Wycinanie pod opieką dorosłego.



# RESTAURACJA ŚMIESZNYCH ZDAŃ

Rekomendowany wiek: 5-6 lat



Wylosuj po jednej karcie z każdej grupy. Ułóż śmieszne zdanie, powiedz je na głos i narysuj.

**KTO?**

pingwin



**CO ROBI?**

tańczy



**GDZIE?**

na Księżycu



smok



gotuje



w wannie



babcia



śpiewa



w zamku



**Mój rysunek**

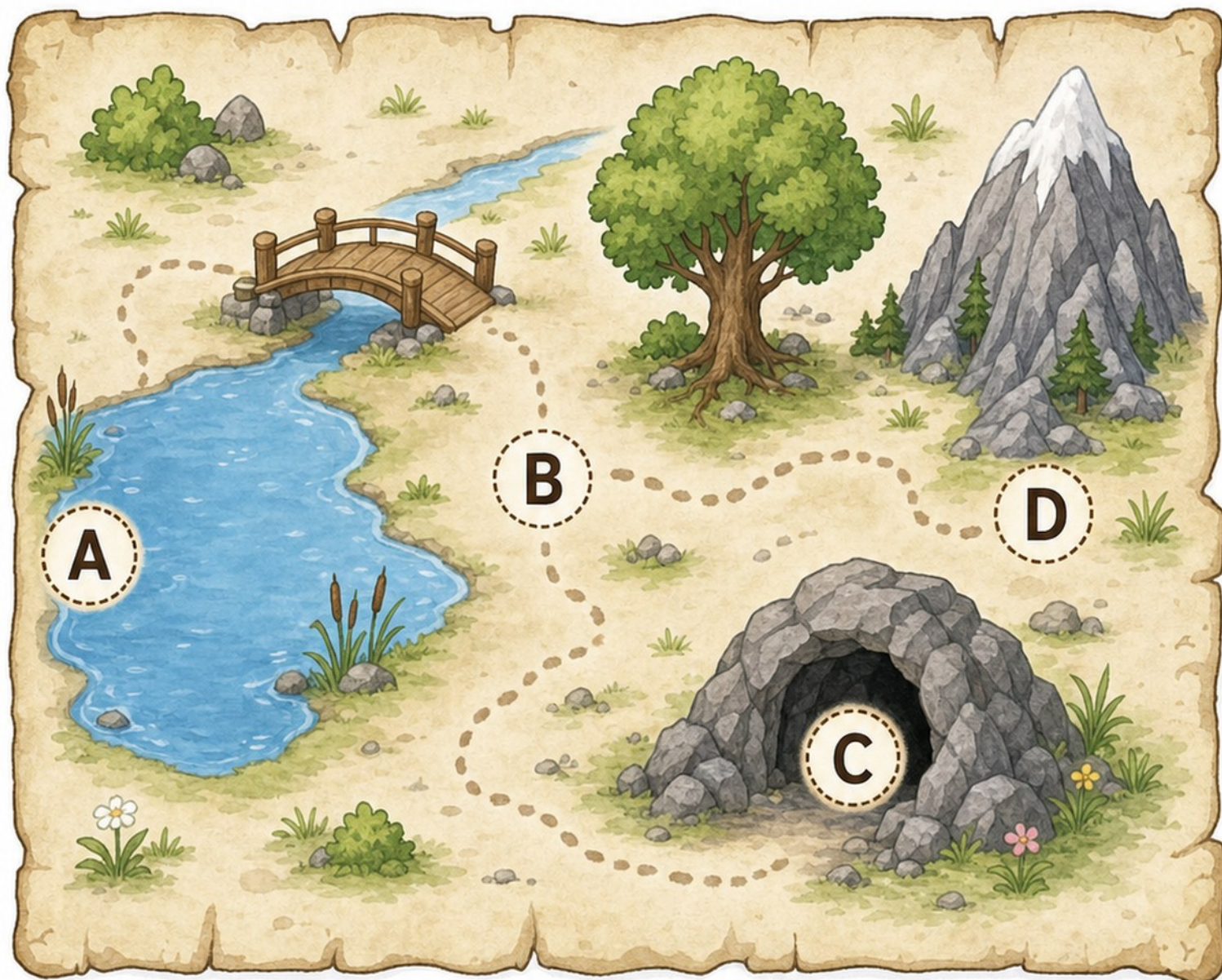


Moje najzabawniejsze zdanie: \_\_\_\_\_

# MAPA UKRYTEGO SKARBU

Rekomendowany  
wiek: 5–6 lat

Przeczytaj wskazówki z dorosłym. Które miejsce pasuje do wszystkich?



Skarb nie  
znajduje się  
obok wody.



Skarb znajduje się  
między mostem a drzewem.



Skarb nie jest  
w jaskini.

Skarb ukryto w miejscu: \_\_\_\_\_

# TO TYLKO CZĘŚĆ ZABAWY!

Więcej kreatywnych zabaw dla dzieci 5-6 lat znajdziesz na Papedu.

5-6 lat



## Mały projektant: domek na drzewie i baza

Projektowanie, wyobrażnia  
i własna niezwykła konstrukcja.



## Sylabowe roboty

Budowanie słów z sylab  
przez wycinanie i układanie.



## Sekuencje dnia

Wytnij, ułóż i opowiedz  
logiczną historyjkę.



Zeskanuj kod  
i zobacz więcej  
materiałów.

Papedu • papedu.eu



Rekomendowany wiek: 7-8 lat

# KOSMICZNA MISJA RATUNKOWA

Zbierz energię, ominię meteoryty i znajdź najkrótszą trasę do kapsuły.



Łazik porusza się tylko: ↑ ↓ ← →

Mój kod:

Liczba ruchów: \_\_\_\_

- ☐ Zebrałem energię
- ☐ Ominiąłem meteoryty

Rekomendowany  
wiek: 7–8 lat

# DETEKTYW W SKLEPIE

Masz 15 zł. Przygotuj zestaw na piknik.



Wybierz dokładnie 3 produkty: 1 napój, 1 owoc i 1 przekąskę.



Wydadz co najmniej 12 zł, ale nie więcej niż 15 zł.



woda — 2 zł



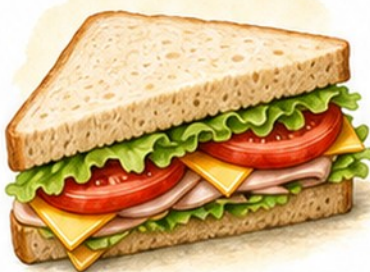
sok — 4 zł



jabłko — 4 zł



winogrona — 6 zł



kanapka — 8 zł



ciastka — 3 zł

Zestaw 1: \_\_\_\_\_ Razem: \_\_\_\_\_ zł

Zestaw 2: \_\_\_\_\_ Razem: \_\_\_\_\_ zł

Wybieram zestaw nr \_\_\_\_\_, ponieważ \_\_\_\_\_.

# KOMIKS Z BRAKUJĄCYM ZAKOŃCZENIEM

Rekomendowany wiek: 7–8 lat

## 1. Tajemnicze znalezisko



## 2. Dziwne światło



## 3. Twoje zakończenie



Narysuj finał i dopisz jedną wypowiedź bohatera.

Tytuł mojego komiksu: \_\_\_\_\_

# TO TYLKO CZĘŚĆ ZABAWY!

Więcej ambitnych misji  
dla dzieci 7–8 lat znajdziesz na Papedu.

7–8  
lat



## Miasto przyjazne dzieciom

Zbuduj makietę i zaprojektuj  
przestrzeń dobrą  
dla mieszkańców.



## Detektyw przyczyn i skutków

Wycinaj tropy, układaj zdarzenia  
i wyciągaj logiczne wnioski.



## Laboratorium zdrowego lunchboxa

Planuj, wybieraj i twórz własny  
zestaw na drugie śniadanie.



Zeskanuj kod i zobacz  
więcej materiałów.



# MINI ESCAPE ROOM – KOD DO TAJNEJ SKRZYNKI

Rekomendowany  
wiek: 9–10 lat

Rozwiąż trzy próby. Każda odpowiedź daje jedną cyfrę kodu.

## ZAGADKA 1 – SZYFR STRAŻNIKA

$$\triangle = 2$$

$$\bigcirc = 4$$

$$\text{Klucz} = \triangle + \bigcirc$$

Pierwsza cyfra: \_\_\_\_\_

## ZAGADKA 2 – SCHODY LICZB

8, 6, 7, 5, 6, ?

dwa kroki w dół, jeden w górę

Druga cyfra: \_\_\_\_\_

## ZAGADKA 3 – ENERGIA SKRZYNKI

Cztery kryształy dają po 2 jednostki energii. Jedna jednostka została zużyta. Ile zostało?



Trzecia cyfra: \_\_\_\_\_

Kod do skrzynki:

# ZAPROJEKTUJ SPRAWIEDLIWĄ GRĘ

Gra „Wyścig do latarni”: wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do latarni.



1. W swojej turze  
rzuć kostką  
i przesun pionek  
o wyrzuconą  
liczbę pól.



**2. Gdy staniesz na polu z muszlą, dobierz kartę specjalną.**



3. Najmłodszy gracz  
rzuca kostką  
dwa razy w każdej  
turze i wybiera  
lepszy wynik.



Niesprawiedliwa zasada nr: \_\_\_\_\_

**Dlaczego?** \_\_\_\_\_

Moja poprawiona zasada: \_\_\_\_\_

Nazwa karty: \_\_\_\_\_

**Działanie karty:** \_\_\_\_\_

# WYPRAWA NA NIEZNANĄ WYSPĘ

Wybierz dokładnie 5 z 10 przedmiotów.



min. 1 — bezpieczeństwo



min. 1 — orientacja



maks. 2 — ciężkie



1. latarka — lekka



2. lina — ciężka  
• bezpieczeństwo



3. mapa — lekka  
• orientacja



4. woda — ciężka  
• bezpieczeństwo



5. apteczka — lekka  
• bezpieczeństwo



6. koc — ciężki  
• bezpieczeństwo



7. kompas — lekki  
• orientacja



8. notes — lekki



9. lornetka — lekka  
• orientacja



10. zestaw narzędzi — ciężki

Moje 5 przedmiotów

Dwie najważniejsze decyzje:

1. ....

2. ....

Największe zagrożenie na wyspie to... ..

Mój plan pierwszego dnia... ..

# TO TYLKO CZĘŚĆ ZABAWY!

9-10 lat

Więcej strategicznych projektów i zagadek znajdziesz na Papedu.



1

## Zbuduj własną grę

Zaprojektuj planszę, pionki i sprawiedliwe zasady.

2

## Rodzinna lista pakowania

Planuj, wybieraj priorytety i pakuj się samodzielnie.



Zeskanuj kod  
i zobacz więcej  
materiałów.