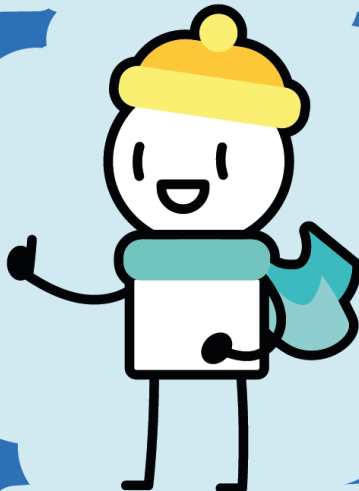


 *beGame.pl*

# BEZPIECZNE



# FERIE

**INSTRUKCJA**  
**GRA WIELKOFORMATOWA**



1-4



3+



20-30 min.

**Autor:**  
**PIOTR KRZYSZEK**

**Testy:**  
**KLUB DUKAT OŚRODKA  
KULTURY KRAKÓW**

**Ilustracje  
i projekt graficzny:**  
**STANISŁAW GAZDA**

**Skład instrukcji:**  
**KATARZYNA PATECKA**

## **SPIS TREŚCI**

WPROWADZENIE.....	1
ELEMENTY GRY.....	1
PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI.....	2
CEL GRY.....	3
PRZEBIEG ROZGRYWKI.....	3
ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI.....	4
DODATKOWE TRYBY GRY.....	4
ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY.....	5



# WPROWADZENIE

Ferie zimowe to dla dzieci wyjątkowy czas pełen radości i przygód. To okres, kiedy mogą oderwać się od szkolnych obowiązków i poświęcić czas na ulubione zajęcia. Zimowe krajobrazy zachęcają do aktywnego spędzania czasu na świeżym powietrzu. Jazda na sankach, lepienie bałwana, bitwy na śnieżki – to tylko niektóre z zimowych atrakcji, które sprawiają dzieciom mnóstwo radości. Niestety wiele tych zabaw może nieść ze sobą również pewne zagrożenia, które warto znać. Gra, którą masz przed sobą przybliży Ci nieco ten temat.

**POWODZENIA!**

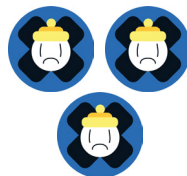
## ELEMENTY GRY



30 Kart



Instrukcja



15 żetonów karnych



# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



Rozdziel karty na dwie kupki: na **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** podczas ferii, oraz **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA**. Potasuj talie **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** i rozłóż je na stole jedna obok drugiej, rewersem do góry, tak by stworzyć prostokąt. W każdym rzędzie powinno znaleźć się 6 kart, a w każdej kolumnie 5 kart. Ważne, by zostawić **6 WOLNYCH MIEJSC W LOSOWYCH MIEJSCACH**. Miejsca te powinny być rozłożone tak, żeby nie było łatwo odgadnąć, gdzie są (unikamy skupiania ich w jednym miejscu lub rozkładania ich według jakiegoś schematu). Następnie w wolne miejsca należy umieścić **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** awerssem do góry, tak by każdy wiedział, gdzie one się znajdują na tym etapie gry.

Uwaga! Pamiętaj że to jest jedynie rozkład przykładowy. W każdej grze zalecamy by **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** dawać w różnych losowych miejscach.

## CEL GRY

Zadaniem graczy jest odnaleźć pary **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA** podczas ferii, jednocześnie unikając **KART NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA**. Za każdą odnanalezioną parę gracz na koniec gry otrzyma 2 punkty. Za każde odkrycie **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA** otrzyma **ŻETON KARNY**, który na koniec gry odbiera 1 punkt. Ten gracz, który na koniec gry zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa!

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Po rozłożeniu kart gracze mają minutę by zapamiętać gdzie znajdują się **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA**. Następnie karty te są zakrywane rewersem do góry.

Grę rozpoczyna osoba która ostatnio jeździła na sankach. Ewentualnie pierwszego gracza można wytonić w inny sposób, po prostu wybierzcie kogoś i już. Potem kolejka idzie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Gracz w swojej kolejce odstania 2 karty (dokładnie tak jak w klasycznej grze memory). W zależności od tego co odstonił robi następujące rzeczy:

- Jeżeli odstonił 2 takie same **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA**. Zabiera je i może dalej grać aż do momentu pierwszej pomyłki. Po każdej zdobytej parze gracz opowiada wymyśloną historię, która mówi o zachowaniu z kart które zdobył.
- Jeżeli odstonił 2 różne **KARTY WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA**. Zastania je z powrotem, a kolejka przechodzi do kolejnego z graczy.

- Jeżeli odłonił co najmniej **JEDNĄ KARTĘ NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA**. Otrzymuje **ŻETON KARNY**, a następnie zastania obie karty z powrotem, a kolejka przechodzi do kolejnego z graczy. Dodatkowo wykonuje ćwiczenie takie jak np. 10 przysiadów, 10 podskoków na prawej nodze, 10 pajacyków itp.

Gra się toczy, aż do momentu kiedy na stole zostanie już tylko 6 kart. Są to tylko **KARTY NIEBEZPIECZNEGO ZACHOWANIA**.

## ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy na stole zostanie już tylko 6 kart, gracze podliczają swoje punkty. By to zrobić sprawdzają ile mają zebranych **KART WŁAŚCIWEGO ZACHOWANIA**. Za każdą otrzymują 1 punkt. Od wyniku odejmują 1 punkt za każdy **ŻETON KARNY**. Wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej punktów.

**GRATULUJEMY!**

## DODATKOWE TRYBY GRY



Jeżeli czujecie jeszcze niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.



**TRYB ŁATWY:** Istnieje też tryb łatwiejszy gdzie występuje tylko 1 Karta niebezpiecznego zachowania. Wtedy zamiast prostokąta 5 na 6 kart ustawiacie kwadrat 5 na 5 kart z jednym wolnym miejscem. W to wolne miejsce kładzicie Kartę niebezpiecznego zachowania. Reszta zasad pozostaje bez zmian.



Tryb na spostrzegawczość to tryb gry przeznaczony dla najmłodszych dzieci. Karty układamy awersem do góry, w równych rzędach lub też chaotycznie i prosimy dzieci o wskazywanie odpowiedniego obrazka. Mogą one zbierać karty, które znalazły lub też zostawiać je aby utrudnić szukanie kolejnych. Rozwija to spostrzegawczość przedszkolaków i jest świetną zabawą.

## **ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY**



Zaleca się delikatnie przetrzeć grę wilgotną szmatką jeśli pojawiły się na niej jakieś zabrudzenia.

Następnie chowamy karty bezpiecznego zachowania do plecaka, a żetony i karty niebezpiecznego zachowania do woreczka.





# beGame.pl

Zobacz inne nasze gry z serii

## beSafe

