

Bezpieczny ROWER



Instrukcja z pytaniami

GRA WIELKOFORMATOWA



2-6



10+



20-40 min



Autor:
PIOTR KRZYSZEK

Ilustracje
i projekt graficzny:
BARTOSZ CHOMIK

Skład instrukcji:
BARTOSZ CHOMIK

Testy:
MAGDALENA SUMERA
MARTYNA SUMERA
MAGDALENA MAJCHER



Spis treści

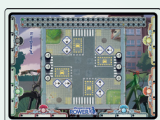
<i>Wprowadzenie</i>	1
<i>Elementy gry</i>	2
<i>Rola beGamera</i>	2
<i>Przygotowanie gry</i>	2
<i>Cel gry</i>	3
<i>Przebieg rozgrywki</i>	4
<i>Zakończenie rozgrywki</i>	6
<i>Tryby gry</i>	6
<i>Zalecenia dotyczące użytkowania gry</i>	7
<i>Pytania do gry</i>	8
<i>Jak składać planszę</i>	18

Wprowadzenie

Rower to doskonały środek transportu, który łączy przyjemne z pożytecznym. Jazda na rowerze dostarcza wiele frajdy, jednocześnie pozwalając nam szybko dotrzeć tam, gdzie chcemy. Dzięki niemu możemy również poprawić naszą kondycję, a co najważniejsze, jest to jeden z najbardziej ekologicznych środków transportu. Nic więc dziwnego, że towarzyszy nam od najmłodszych lat. Jednak za tą przyjemnością idzie pewna odpowiedzialność. Włączając się do ruchu, stajemy się jego uczestnikami, dlatego musimy znać wiele przepisów, które go regulują. Aby bezpiecznie poruszać się po jezdni musimy nauczyć się wielu zasad oraz przeróżnych znaków. Nie martw się jednak. Gra, której instrukcje czytasz, ma Ci w tym pomóc. Mamy nadzieję, że tak się stanie, a teraz życzymy udanej zabawy!



Elementy gry



Plansza



Instrukcja
z pytaniami



50 kart pytań
(3 kategorie)*



18 kart
odpowiedzi



6 strzałek
kierunku jazdy



14 znaczników
sygnalizacji
świetlnej i znaków
drogowych



4 znaczniki
pojazdów



torba do
transportu gry



6 żetonów gracza



8 śledzi
montażowych*



4 kolorowe
pachołki



6 znaczników
punktacji

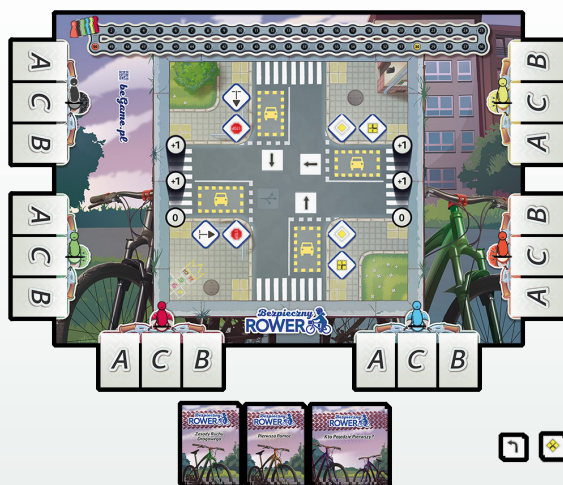
Rola beGamera

beGamer to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest czytać pytania, sprawdzać odpowiedzi, przydzielać punkty. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy.

Przygotowanie rozgrywki

Na początku rozkładana jest plansza. Każdy z graczy wybiera miejsce, na którym będzie grał. Mają one różne kolory. Proponujemy aby miejsca znajdujące się najbliżej toru punktacji (czarne oraz żółte) były zajmowane przez najmłodszych uczestników zabawy. Następnie gracze kładą na reflektorze swojego miejsca swój **Żeton Gracza**. **Karty Pytań** rozkładane są na trzy osobne stosy odpo-

wiednio dla każdej z kategorii (**Pierwsza Pomoc**, **Kto Pojedzie Pierwszy?**, **Zasady Ruchu Drogowego**) i układamy je w pobliżu beGamera lub wykorzystujemy pytania znajdujące się na dalszych stronach instrukcji. Pozostałe elementy gry: **Strzałki kierunku jazdy**, **Znaki drogowe**, **Znaczniki sygnalizacji świetlnej** oraz **pojazdów** układamy tak, aby **BeGamer** miał do nich wygodny dostęp. Na koniec, każdy z graczy otrzymuje 3 **Karty Odpowiedzi** A, B oraz C do ręki. Jeżeli w grę gra mniej niż 6 osób, należy zasłonić jedno z pól na **Torze „Sprawdzam”** za każdego brakującego gracza. Wykorzystajcie do tego niegrające **Żetony Graczy**. Zasłaniając pola, pamiętajcie, że w grze musi pozostać co najmniej jedno niezasłonięte pole z znakiem 0 oraz 1.



Cel gry

Zadaniem graczy jest zdobyć jak najszybciej 30 **punktów zwycięstwa**. Ten zawodnik, który zrobi to jako pierwszy wygrywa. Punkty zdobywamy za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź (2 punkty). Dodatkowy punkt możemy zdobyć, jeżeli odpowiemy poprawnie i umieścimy **żeton** gracza na odpowiednim miejscu na **polu „Sprawdzam”**.

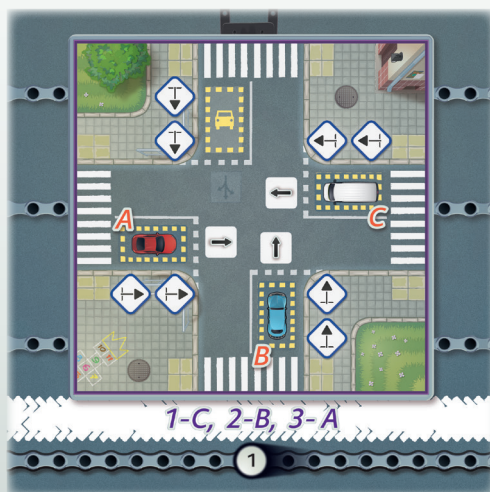
Przebieg rozgrywki

Gra składa się z serii pytań, na które gracze odpowiadają jednocześnie, kładąc swoje **Karty Odpowiedzi** na **Polach Odpowiedzi**.

Mamy 3 rodzaje pytań: **Pierwsza Pomoc**, **Zasady Ruchu Drogowego**, i **Kto Pojedzie Pierwszy?**. To **beGamer** decyduje, z której kategorii zostanie zadane pytanie.

W przypadku dwóch pierwszych rodzajów pytań, czyli **Pierwsza Pomoc** i **Zasady Ruchu Drogowego**, gracze wysłuchują pytania czytane przez **beGamera** i dokonują wyboru poprawnej odpowiedzi spośród trzech możliwych. Po dokonaniu wyboru, gracze jak najszybciej kładą kartę z poprawną odpowiedzią na **Polu Odpowiedzi** tak, by była niewidoczna dla innych graczy.

W przypadku kategorii **Kto Pojedzie Pierwszy?**, **beGamer** rozkłada na planszy **Znaczniki Pojazdów**, **Znaków Drogowych**, **sygnalizacji świetlnej** i **strzałki**, zgodnie z układem przedstawionym na **Karcie Pytania**. Uczestnicy zapoznają się z ustawieniem i układają **Karty Odpowiedzi** na **Polu Odpowiedzi**, zachowując odpowiednią kolejność, zaczynając od lewej strony.



W powyższym przypadku pierwszym samochodem, który przejedzie, powinien być samochód B, ponieważ znajduje się na drodze z pierwszeństwem przejazdu. Kolejnym jest samochód A, jadący prosto. Ma on pierwszeństwo przed samochodem C, który musi skręcić. Aby odpowiedź była prawidłowa, gracze powinni po lewej stronie położyć **Kartę Odpowiedzi** B, następnie kartę A, a na skraju po prawej stronie kartę C.



Po udzieleniu odpowiedzi na pytania, niezależnie od ich kategorii, gracz chwyta swój **Znacznik Gracza** i umieszcza go na wolnym polu toru „*Sprawdzam*”. Jeśli dostępne jest pole oznaczone **+1**, gracz może umieścić tam swój żeton. W przypadku poprawnej odpowiedzi gracz otrzymuje dodatkowy **punkt zwycięstwa**. Jeśli wszystkie pola **+1** są już zajęte, gracz musi położyć swój żeton na polu **0**, niepunktującym polu. Nie wolno przesuwać już postawionych znaczników.



Następnie sprawdzane są po kolei wszystkie odpowiedzi. Za każdą poprawną odpowiedź gracze otrzymują 2 punkty. Dodatkowo, jeśli ich żeton znajduje się na premiowanym polu **+1**, otrzymują dodatkowy punkt. Jeżeli odpowiedź na pytanie była błędna, gracze nie otrzymują żadnych punktów, nawet jeśli ich żeton znajdował się na premiowanym polu.

beGamer przesuwa **Znaczniki Punktacji** na **Torze Punktów**, po czym dociąga kolejną kartę i czyta kolejne pytanie.

Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się w momencie, gdy zabraknie pytań lub którykolwiek z graczy zdobędzie 30 **punktów zwycięstwa**.

Tryby gry

Gra pozwala prowadzącemu dość łatwo modyfikować rozgrywkę poprzez dobór pytań. **beGamer** może, dla przykładu, wybierać w grze tylko karty z kategorii **Pierwsza Pomoc** czy **Kto pojedzie pierwszy?** Prowadzący może też kontrolować czas gry, rozpoczynając z określoną liczbą **Kart Pytań**. Do szybkiej rozgrywki wystarczy 10 **Kart Pytań**. Wygrywa ten kto po wszystkich 10 pytaniach ma najwięcej punktów. Dla dłuższej gry, można wykorzystać wszystkie 50 pytań.

Dodatkowe tryby gry



Jeżeli czujecie niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.



Jeżeli chcecie przyspieszyć rozgrywkę, rzucajcie dwoma kostkami.



Na polach negatywnych gracz ma możliwość wyboru: zamiast cofać się lub tracić kolejkę, może wykonać jedno z ćwiczeń fizycznych, takich jak 10 przysiadów, pajacyków, skłonów lub inną wybraną aktywność.



Gra w grupach. Drużyny mogą zajmować jeden rower i odpowiadać wspólnie, wtedy jedna osoba jest odpowiedzialna za przesuwanie pionka. Gracze drużyny naradzają się co do odpowiedzi. Następnie wybierają kartę A, B lub C i kładą ją przed sobą.

Zalecenia dotyczące użytkowania gry



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Po planszy poruszamy się boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub zwykłych. Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.



Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

Dla wygody rozgrywki do instrukcji dołączamy pytnia i odpowiedzi. Może to ułatwić prowadzenie gry w przypadku, gdy nie mamy gdzie umieścić dedykowanych kart z pytaniami.

Pytania do gry

PRZEPISY RUCHU DROGOWEGO:

1. Rower musi być wyposażony w:

- ☐ A Lusterko po lewej stronie
- ☐ B Nóżkę do postawienia roweru
- ☒ C Sygnał dźwiękowy

2. Które światło jest obowiązkowym wyposażeniem roweru ?

- ☐ A Białe światło odblaskowe z przodu roweru
- ☒ B Czerwone światło odblaskowe z tyłu roweru
- ☐ C Żółte światło odblaskowe w pedałach roweru

3. Rower nie musi być wyposażony w:

- ☐ A Dzwonek lub inny sygnał dźwiękowy
- ☒ B Dwa niezależnie działające hamulce
- ☐ C Światło odblaskowe czerwone z tyłu roweru

4. Światło odblaskowe z tyłu roweru:

- ☒ A Musi być koloru czerwonego i nie może być trójkątne
- ☐ B Musi być koloru czerwonego - kształt nie ma znaczenia
- ☐ C Może być czerwone lub pomarańczowe w kształcie innym niż trójkąt

5. Rowerzystom zabrania się:

- ☒ A Jazdy po autostradzie
- ☐ B Jazdy w strefie zamieszkania
- ☐ C Jazdy po zmroku

6. Do kierowania rowerem po drodze publicznej osobę w wieku 11 lat uprawnia:

- ☒ A Karta rowerowa
- ☐ B Pisemna zgoda rodziców
- ☐ C Zgoda wychowawcy podczas wycieczki klasowej, jeżeli połowa uczniów posiada karty rowerowe

7. Karta rowerowa nie jest wymagana od osoby, która ukończyła lat:

- ☐ A 13
- ☐ B 15
- ☒ C 18

8. Wyprzedzanie to:

- ☒ A Przejeżdżanie rowerem obok pieszego idącego w tym samym kierunku
- ☐ B Przejeżdżanie rowerem obok innego roweru jadącego z przeciwka
- ☐ C Przejeżdżanie rowerem obok unieruchomionego samochodu

9. Wymijanie to:

- ☐ A Przejeżdżanie rowerem obok pieszego idącego w tym samym kierunku
- ☒ B Przejeżdżanie rowerem obok innego roweru jadącego z przeciwka
- ☐ C Przejeżdżanie rowerem obok unieruchomionego samochodu

10. Gdy policjant kieruje ruchem na skrzyżowaniu i stoi tyłem do naszego kierunku jazdy, to taką postawę policjanta można przyrównać do światła:

- ☐ A Zielonego
- ☐ B Żółtego
- ☒ C Czerwonego

11. Gdy policjant kieruje ruchem na skrzyżowaniu i stoi bokiem do naszego kierunku jazdy, to taką postawę policjanta można przyrównać do światła:

- ☒ A Zielonego
- ☐ B Żółtego
- ☐ C Czerwonego

12. Rowerzyście zabrania się zatrzymywania, m.in.:

- ☐ A Przy prawej krawędzi jezdni na wszystkich drogach
- ☒ B Na pasie między jezdniami
- ☐ C Na drodze dla rowerów

13. Rowerzysta jadący po jezdni z wyznaczonymi pasami ruchu powinien:

- ☐ A Jechać prawym pasem ruchu - jego środkiem
- ☐ B Jechać dowolnym pasem ruchu
- ☒ C Jechać prawym pasem ruchu - możliwie blisko jego prawej krawędzi

14. Kierujący rowerem powinien w pierwszej kolejności jechać:

- ☒ A Po drodze dla rowerów, po poboczu, po jezdni
- ☐ B Po drodze dla rowerów, po jezdni, po poboczu
- ☐ C Po drodze dla rowerów, po chodniku, po poboczu

15. Rowerzysta w strefie zamieszkania może poruszać się z maksymalną prędkością:

- ☐ A 10 km/godz.
- ☒ B 20 km/godz.
- ☐ C Przepisy nie określają prędkości rowerów w strefie zamieszkania

16. Wyprzedzanie na skrzyżowaniu jest:

- ☐ A Zawsze zabronione
- ☒ B Dozwolone na skrzyżowaniach o ruchu kierowanym
- ☐ C Dozwolone z wyjątkiem skrzyżowań o ruchu okrężnym (rond)

17. Rowerzysta jadący po drodze przeznaczonej dla rowerów i pieszych:

- ☒ A Ma obowiązek ustępować pierwszeństwa pieszym
- ☐ B Ma pierwszeństwo przed pieszymi
- ☐ C Pierwszeństwo nie zostało określone przepisami

18. Rowerzysta ma obowiązek włączenia świateł przy rowerze podczas:

- ☐ A Jazdy poza terenem zabudowanym
- ☒ B Jazdy w tunelu
- ☐ C Jazdy w kolumnie

19. Pojazd uprzywilejowany to:

- ☐ A Każdy pojazd Policji
- ☒ B Pojazd wysyłający niebieskie światło błyskowe i sygnał dźwiękowy o zmiennym tonie
- ☐ C Tramwaj wjeżdżający na skrzyżowanie

20. Kierujący rowerem powinien stosować się:

- ☐ A W pierwszej kolejności do sygnalizacji świetlnej, następnie poleceń policjanta kierującego ruchem, ostatecznie do znaków drogowych
- ☒ B W pierwszej kolejności do poleceń policjanta kierującego ruchem, następnie do sygnalizacji świetlnej, ostatecznie do znaków drogowych
- ☐ C W pierwszej kolejności do poleceń policjanta kierującego ruchem, następnie do znaków drogowych, ostatecznie do sygnalizacji świetlnej

21. Jeżeli na drodze obok linii białych znajdują się również linie żółte, to kierujący rowerem jest zobowiązany stosować się:

- ☐ A Na drogach nie spotyka się żółtych znaków poziomych
- ☒ B Do znaków poziomych (linii) żółtych przed białymi
- ☐ C Do znaków poziomych (linii) białych przez żółtymi

22. Jadąc z dużą prędkością rowerem, który jest wyposażony w oddzielne hamulce, przedniego i tylnego koła należy:

- ☒ A Unikać hamowania przednim hamulcem
- ☐ B Hamować przednim hamulcem
- ☐ C Unikać hamowania

23. Kierujący pojazdem wyprzedzanym:

- ☐ A W czasie wyprzedzania może zwiększyć prędkość
- ☐ B Bezpośrednio po wyprzedzeniu może zwiększyć prędkość
- ☒ C Nie wolno mu zwiększyć prędkości w czasie wyprzedzania i bezpośrednio po nim

24. Kierujący rowerem powinien sygnalizować zamiar zmiany pasa ruchu:

- ☒ A Wcześniej
- ☐ B W trakcie manewru
- ☐ C Po uprzednim użyciu dzwonka

25. Kierujący rowerem poruszający się po drodze z poboczem:

- ☒ A Ma obowiązek korzystania z pobocza
- ☐ B Powinien korzystać z jezdni
- ☐ C Nie ma obowiązku korzystania z pobocza

PIERWSZA POMOC:

1. Obowiązek udzielania pierwszej pomocy ofiarom wypadku dotyczy:

- ☒ A Każdego
- ☐ B Tylko lekarzy i osób z wykształceniem medycznym
- ☐ C Każdego, ale za ewentualne popełnione błędy grozi odpowiedzialność karna

2. Jeżeli nieprzytomny ranny oddycha i ma wyczuwalne tętno, lecz zaczyna wymiotować:

- ☐ A Należy położyć go na plecach i odchylić głowę do tyłu
- ☐ B Trzeba przygiąć jego głowę do klatki piersiowej
- ☒ C Należy ułożyć go w pozycji bezpiecznej

3. Jeżeli jeden ratownik wykonuje sztuczne oddychanie i masaż serca, to powinien stosować u dzieci następujący rytm:

- ☒ A 2 wdmuchnięcia powietrza i 15 uciśnień mostka
- ☐ B 5 wdmuchnięć powietrza i 5 uciśnień mostka
- ☐ C 1 wdmuchnięcie powietrza i 20 uciśnień mostka

4. Na jaki numer powinien zadzwonić by pomóc ofiarom wypadku?

- ☐ A Na numer mamy
- ☒ B 112
- ☐ C Na numer lekarza rodzinnego

5. Do opatrywania krwawiących ran stosuje się:

- ☒ A Opatrunek uciskowy z gazy lub płótna oraz bandaża
- ☐ B Jodynę lub gencjanę
- ☐ C Tylko jałowa gazę

6. Jeżeli ranny jest nieprzytomny oraz nie oddycha, należy:

- ☐ A Sprawdzić tętno osoby poszkodowanej
- ☒ B Udrożnić drogi oddechowe, a gdy to nie przywróci oddechu - rozpocząć masaż serca
- ☐ C Czekać na przyjazd karetki pogotowia

7. Jeżeli potrącony przez samochód pieszy odzyskał przytomność i chce iść do domu, to należy:

- ☐ A Pozwolić mu odejść, zalecając udanie się do lekarza
- ☒ B Nakłonić pieszego do pozostania w miejscu, obserwować go i wezwać pogotowie ratunkowe
- ☐ C Podać poszkodowanemu coś do picia

8. Omdlenie mija najszybciej, gdy poszkodowany:

- ☒ A Leży na plecach z uniesionymi rękami i nogami
- ☐ B Leży na boku
- ☐ C Znajduje się w pozycji półsiedzącej

9. Masaż serca polega na uciskaniu:

- ☐ A Lewej połowy klatki piersiowej
- ☐ B Górnej części mostka
- ☒ C 1/3 dolnej części mostka

10. W razie konieczności unieruchomienia złamanej kończyny należy unieruchomić:

- ☒ A Miejsce złamania i najbliższe stawy
- ☐ B Tylko najbliższy złamany staw
- ☐ C Tylko samo miejsce złamania

KTO POJEDZIE PIERWSZY?

1.



Odp. 1-C, 2-B, 3-A

4.



Odp. 1-A, 2-C, 3-B

2.



Odp. 1-B, 2-A, 3-C

5.



Odp. 1-B, 2-C, 3-A

3.



Odp. 1-C, 2-A, 3-B

6.



Odp. 1-C, 2-A/B, 3-B/A

7.



Odp. 1-A, 2-B, 3-C

10.



Odp. 1-B, 2-A, 3-C

8.



Odp. 1-C, 2-B, 3-A

11.



Odp. 1-C, 2-B, 3-A

9.



Odp. 1-B, 2-C, 3-A

12.



Odp. 1-A, 2-C, 3-B

13.



Odp. 1-C, 2-B, 3-A

15.



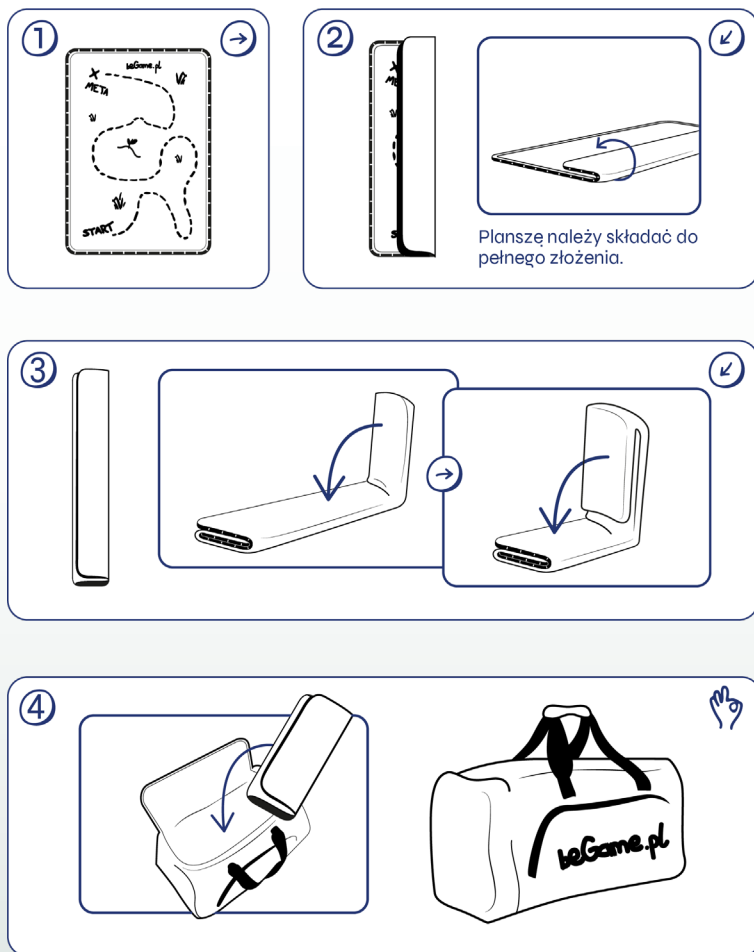
Odp. 1-B, 2-A, 3-C

14.



Odp. 1-C, 2-B, 3-A

Jak składać planszę



Bycie pionkiem
na naszych grach
to czysta przyjemność!

Zobacz inne nasze gry z serii

beSafe



beGame.pl