

GRA KOOPERACYJNA

Miś i pszczoły



ZAWARTOŚĆ GRY

Liczba graczy: 1 i więcej

Czas gry: 15-20 min

plansza z drogą misia
do miodu oraz łąką



12 żetonów z pszczołami



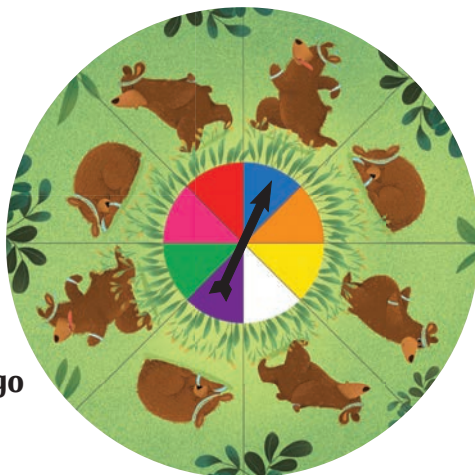
3 garnce
miodu



10 plastrów
miodu



koło losujące ze wskazówką



pionek misia na podstawce



2 motyle



ul do samodzielnego
złożenia

Smakowita współpraca

Praca zespołowa może być nie tylko przyjemna, pożyteczna, lecz nawet... słodka! Wcielcie się w rolę niestrudzonych pszczoł i wygrajcie wyścig po miód, w którym zmierzycie się z łasym na przysmaki misiem sprinterem. Do biegu, gotowi, start!

Doskonała zabawa podczas gry rozwija umiejętności niezbędne przy działaniu w zespole: zdolność współpracy i angażowania we wspólny cel, negocjowania ustaleń, dokonywania wyborów, konsultowania się z innymi członkami grupy i ponoszenia odpowiedzialności za razem wypracowane decyzje. Uczy, jak ważna, ale i przyjemna może być kooperacja, a także pozwala docenić wkład każdego gracza w finałowy sukces.

Pracowitym pszczołom nie jest obojętne, z którego kwiatu czerpią nektar, dlatego gra uczy również rozpoznawania kolorów, myślenia strategicznego i przewidywania konsekwencji własnych działań. Wszystko po to, by zebrać wszystkie plastry miodu, nim miś dotrze do leśnej barci, i cieszyć się słodkim zwycięstwem.

Przygotowanie gry

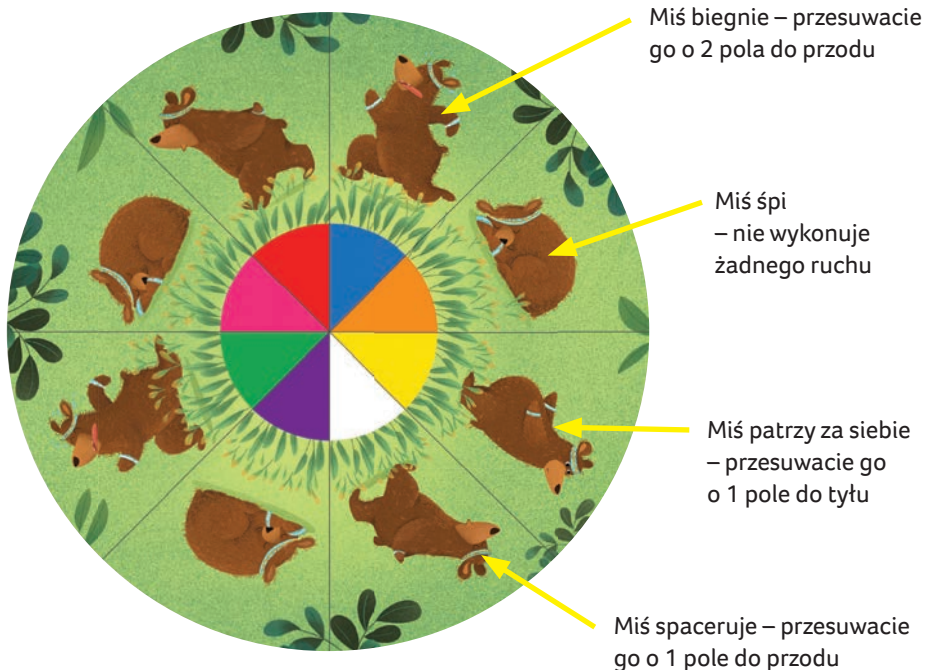
Rozłóżcie planszę, z boku połóżcie plastry miodu, żetony z pszczołami oraz koło losujące z zamontowaną na stronie z rysunkami wskazówką. Pionek misia włożcie w podstawkę i postawcie na polu startowym na planszy.

Wariant podstawowy

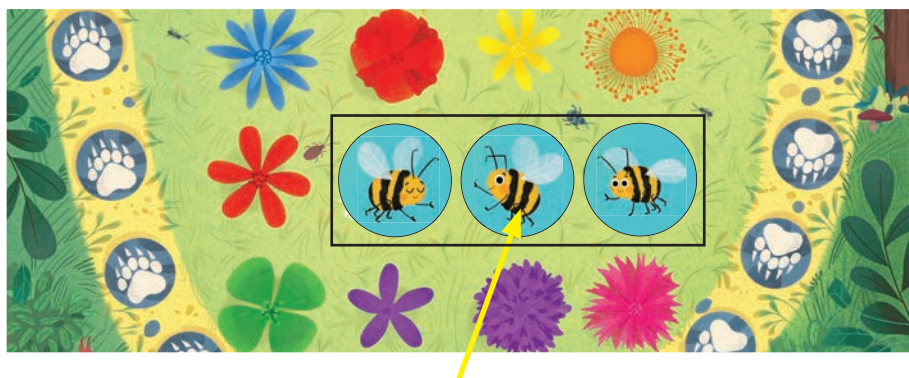
Celem gry jest wrzucenie do ula wszystkich plastrów miodu nim miś przejdzie na planszy całą drogę i stanie na leśnej barci.

Najmłodszy gracz kręci kołem. Wylosowane pole oznacza jednocześnie ruch graczy (wewnętrzne koło z kolorami) i misia (zewnętrzne koło z rysunkami misia):

- kolor wylosowany na wewnętrznym kole oznacza kolor kwiatu na znajdującej się na planszy łące, na którym możecie położyć jeden żeton pszczoły;
- rysunek misia na zewnętrznym kole oznacza ruch pionka na trasie z tropami:



Jeśli ułożycie na łące poziomy, pionowy lub ukośny rząd złożony z 3 pszczoł, wrzucacie plaster miodu do ula.



Ułożyliście rząd pszczoł, wrzucie plaster miodu do ula!

Po ułożeniu rzędu zabieracie z planszy żetony pszczoł, które go utworzyły (reszta ułożonych żetonów zostaje na planszy), i odkładacie je obok planszy – będą do wykorzystania w kolejnych ruchach.

Jeśli wszystkie kwiaty w wylosowanym kolorze są już zakryte, nie wykonujecie ruchu pszczołami.

Chociaż wskazówką na kole kręci każdy gracz po kolei, możecie naradzać się i wspólnie ustalać, gdzie położyć żeton z pszczołą.

Wariant dla mniejszych pszczołek

Przed rozpoczęciem rozgrywki połóżcie na 3 wybranych przez Was polach na trasie misia 3 garnce miodu. Jeśli miś stanie na którymś z nich, takomie zjada się zastawioną przez Was pułapkę i przy kolejnym losowaniu nie wykonuje żadnego ruchu. Po tym losowaniu usuńcie z planszy zjedzoną już przez misia porcję. Poza tym rozgrywka przebiega jak w wariantcie podstawowym.

Wariant dla pszczoł śmigaczy

Przed rozpoczęciem rozgrywki połóżcie na 2 wybranych przez Was kwiatkach na planszy 2 motyle. Rozgrywka przebiega jak w wariantcie podstawowym, ale wylosowany przez Was kolor oznacza, że najpierw przesuwacie dowolnego motyla na kwiat w tym kolorze, a dopiero potem możecie położyć na planszy żeton z pszczołą. Nie możecie położyć pszczoły na kwiecie zajęętym już przez jednego z motyli.

Redakcja i pomysł gry: Hubert Bobrowski; ilustracje w środku i na pudełku: Katarzyna Nowowiejska; skład środków: Marcin Satro; projekt i skład pudełka: Anna Wielbut

© Edgard 2021

EDGARD, ul. Belgijska 11, 02-511 Warszawa

produkt
polski

Gry, które bawią i uczą



Prawie 3-metrowe trasy
do układania,
grania i ścigania się!



Zabawy z sylabami
wspierające naukę
czytania



Gra, która uczy
swobodnie wyrażać
uczucia

Więcej inspirujących zabaw: www.KapitanNauka.pl



KapitanNauka



kapitan_nauka