



W KRAINIE LEGEND

NARYSOWAŁA
NIKOLA KUCHARSKA
GRA NA SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Witamy w Krainie Legend. Znajdziecie tu między innymi króla Popiela, Warsę i Sawę oraz Pana Twardowskiego. W kolorowym świecie pełnym zwierząt, roślin, czarownic, potworów i ludzi bardzo wiele się dzieje. Przenieście się nad morze, jezioro, w góry czy do zamku. W tych fantastycznych miejscach poukrywało się wiele różnych przedmiotów. Wcielicie się w detektywów, których zadaniem będzie jak najszybsze odnalezienie zgub. Wytyćcie wzrok, skupcie się i odszukajcie zaginione rzeczy. Zwycięży najszybszy z Was.

W Krainie Legend to gra z wieloma wariantami rozgrywki. Zachęcamy do ich wypróbowania oraz kreowania samodzielnie innych zabaw z elementami gry.

W Krainie Legend jest bezpośrednią kontynuacją gry W Krainie Baśni – można je ze sobą łączyć, ale też grać oddzielnie. Łączony tryb rozgrywki opisujemy na końcu instrukcji.

ELEMENTY GRY



**18 plansz z ilustracjami
polskich legend**



**40 kart
z ilustracjami
przedmiotów**



WARIANT Legendarny wyścig

sugerowana liczba graczy: od 2 do 18

Celem graczy jest odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów szybciej niż przeciwnicy. Osoba lub drużyna, która zrobi to najszybciej, zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Umieśćcie na stole 9 plansz z ilustracjami – jedną pod drugą.

2 Wylosujcie 10 kart, potasujcie je i rozdajcie każdej drużynie po 5 z nich. Każda drużyna umieszcza zakryte karty po swojej stronie przy pierwszej planszy.



Przykład przygotowania gry w rozgrywce 2-osobowej.

PRZEBIEG GRY

Na trzy cztery drużyny odkrywają pierwszą kartę i umieszczają ją obok planszy położonej najwyżej. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć na pierwszej planszy przedstawiony na karcie przedmiot. Drużyna, która odnajdzie przedmiot, pokazuje go na planszy, a kartę umieszcza obok kolejnej planszy, położonej niżej. Teraz to na niej szuka przedmiotu z karty. Gdy drużynie uda się znaleźć przedmiot na wszystkich planszach po kolei, odkłada kartę na bok i odkrywa kolejną. Następnie kontynuuje szukanie nowego przedmiotu na kolejnych planszach.

Okiem psychologa

Rozgrywka wspiera rozwój koncentracji uwagi oraz umiejętność rozróżniania i wyodrębniania szczegółów, a także hamowania reakcji. Wspólna zabawa może sprzyjać budowaniu umiejętności pracy w grupie.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któraś z drużyn odnajdzie na planszach wszystkie swoje przedmioty. Drużyna, która zrobi to jako pierwsza, wygrywa.

Jeśli uznacie, że dobrze sobie radzicie, możecie zwiększyć liczbę wyłożonych plansz lub przedmiotów do wyszukiwania.

WARIANT L jak Legenda

sugerowana liczba graczy: od 1 do 6

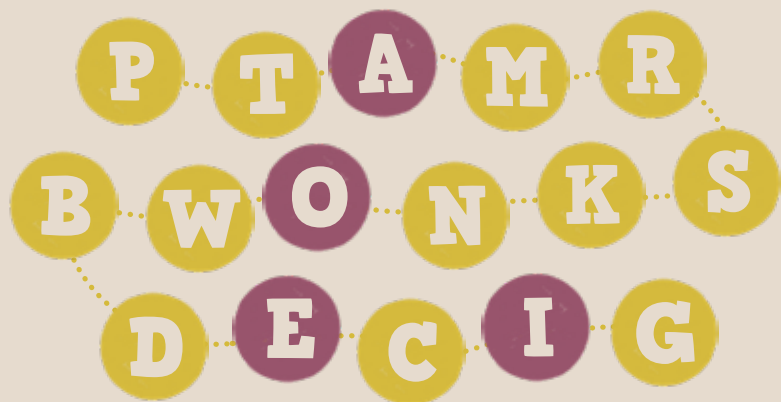
Celem graczy jest wspólne odnajdywanie przedmiotów, postaci lub zwierząt, których nazwa rozpoczyna się na literę z pól na planszy. Bądźcie szybcy, bo czas goni!

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieśćcie jedną planszę z ilustracją na środku stołu.
- 2 Otwórzcie tę instrukcję na następnej stronie, z planszą przedstawiającą litery, i umieśćcie ją tak, żeby wszyscy ją dobrze widzieli. Na pierwszym polu połóżcie dowolny znacznik (możecie użyć guzika, gumki czy figurki).

PRZEBIEG GRY

Przygotujcie minutnik i nastawcie go na 10 minut. Kiedy będzie gotowy, włączcie go. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć na planszy z ilustracją coś, czego nazwa zaczyna się na literę z pierwszego pola. Gdy któryś z graczy odnajdzie właściwy obiekt, pokazuje go na planszy. Następnie przesuwacie znacznik o jedno pole w stronę mety, na kolejną literę.



Jeśli gracz wskazał obiekt, którego nazwa nie rozpoczyna się na wskazaną literę, kontynuujcie swoje poszukiwania – aż do momentu, kiedy ktoś wskaże odpowiednią rzecz.

Okiem psychologa



Poza rozwojem funkcji wzrokowo-przestrzennych, a także działania w ramach ograniczenia czasowego ten wariant rozgrywki wzmacnia umiejętności językowe. Powracanie do niedokończonej rozgrywki lub zwiększanie trudności zadania w kolejnych rozgrywkach buduje wytrzymałość w radzeniu sobie z wyzwaniem.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy znajdziecie obiekty zaczynające się na każdą z liter. Jeśli dokonacie tego przed upływem czasu – brawo, wygraliście. Jeśli jednak minie 10 minut, a wy nie odnajdziecie wszystkich przedmiotów – spróbujcie jeszcze raz.

Gdy uznacie, że jesteście gotowi, możecie skrócić czas poszukiwań, żeby zwiększyć trudność tego zadania.

WARIANT Jestem szybki

sugerowana liczba graczy: od 2 do 6



Celem gry jest odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów szybciej niż przeciwnicy. Osoba, która zrobi to najszybciej, zostanie zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Każdy gracz bierze jedną planszę z ilustracją i umieszcza ją przed sobą.
- 2 Potasujcie karty przedmiotów i rozdajcie każdemu graczowi:
 - po 10 z nich w grze 2-, 3- lub 4-osobowej,
 - po 8 w grze 5-osobowej,
 - po 6 w grze 6-osobowej.

Nierozdane karty odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w tej rozgrywce. Każda osoba umieszcza stos zakrytych kart przed sobą.

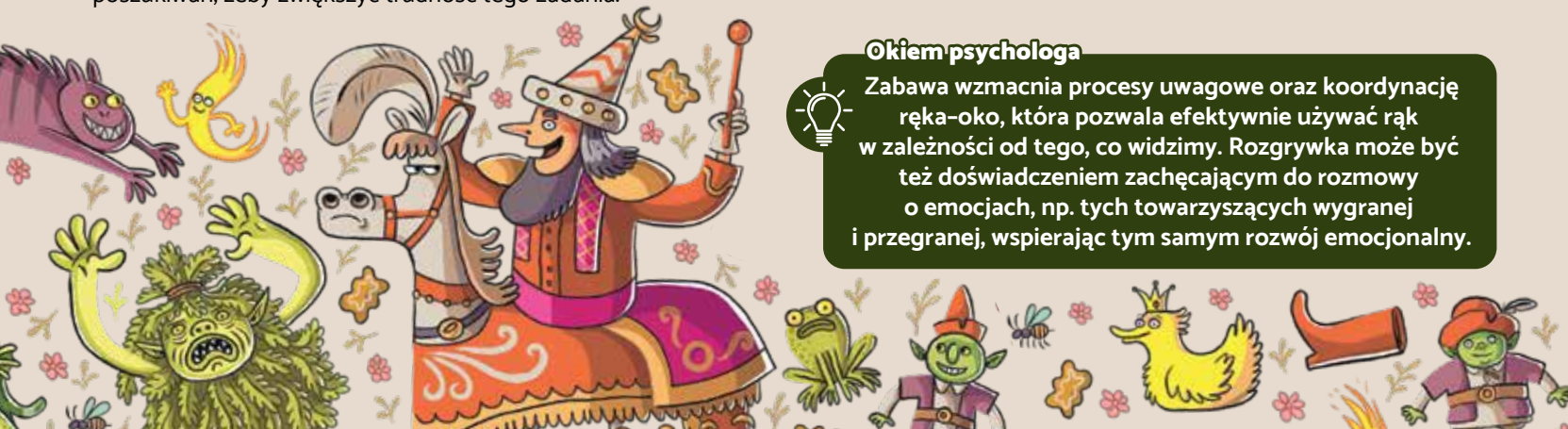
PRZEBIEG GRY

Przygotujcie minutnik i nastawcie go na 7 minut. Na znak wszyscy odkrywają pierwszą kartę przedmiotu ze swojego stosu i zaczynają poszukiwania. Gdy gracz odnajdzie przedmiot, kartę przedmiotu przekazuje graczowi po swojej prawej stronie, a sam odkrywa kolejną i wznowia poszukiwania. Gracz, któremu przekazano kartę, kładzie ją na dole swojego stosu i ma dodatkowy przedmiot do odnalezienia.

Okiem psychologa



Zabawa wzmacnia procesy uwagowe oraz koordynację ręką-oko, która pozwala efektywnie używać rąk w zależności od tego, co widzimy. Rozgrzywka może być też doświadczeniem zachęcającym do rozmowy o emocjach, np. tych towarzyszących wygranej i przegranej, wspierając tym samym rozwój emocjonalny.



KONIEC GRY

Gra może się skończyć w dwojaki sposób.

- Albo jeden z graczy odnajdzie wszystkie przedmioty z kart (nie będzie miał żadnej przed sobą) – taka osoba zostaje zwycięzcą.
- Albo upłynie 7 minut – wtedy gracze liczą, ile kart im zostało. Zwycięża gracz z najmniejszą liczbą kart. W przypadku remisu gracze z taką samą liczbą kart wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Jeśli chcecie uniknąć interakcji pomiędzy graczami, zamiast przekazywać karty innym graczom odkładajcie je na środek stołu. Gracz, który pozbędzie się swojego stosu jako pierwszy – wygrywa.

Jeśli macie ochotę, możecie zwiększyć liczbę przedmiotów do znalezienia lub skrócić czy wydłużyć czas na poszukiwania.

Sugerujemy dostosować poziom trudności do wieku i umiejętności graczy.

Uwaga! Jeśli w grze bierze udział mniej osób, możecie zwiększyć liczbę kart, z którymi zaczynacie, np. rozdać po 14 kart.

WARIANT Znajdź postaci

sugerowana liczba graczy: od 1 do 18

Na każdej planszy poukrywały się różne postaci ze słowiańskiej mitologii. Czy będziecie umieli je odnaleźć? Spróbujcie odszukać takich bohaterów jak: czarownica, diabeł, wróżka, utopiec, gryf, potwór bagienny (z jednym okiem!), gnom, ardawień, błędny ognik, bies, baba leśna, dobrochoczy, leszy, lichy, bałamutnik, syrena, krasnoludek, zmora, śmierć, Perkun, ćmucha, rusałka, kelpie, bazyliśzek, bandurek, czetlica, ałbast, turosik czy białun. Jeśli nie znacie tych postaci, to zapytajcie o nie rodziców. Te niesamowite stworzenia czasami mogą wydawać się straszne, śmieszne albo dziwne. Warto je poznać, gdyż stanowią ważną część legend i podań ludowych.

Ponadto, jeżeli macie ochotę, możecie również policzyć zwierzątka, rzeczy i postaci na każdej planszy. Powodzenia!

Spis fantastycznych postaci został zamieszczony na naszej stronie internetowej. Zeskanuj kod QR i dowiedz się więcej o poukrywanych stworzeniach:



Okiem psychologa



W ten sposób możemy wzmacniać umiejętności językowe i matematyczne oraz funkcje wzrokowo-przestrzenne. Postaci z legend mogą zapoczątkować również rozmowy o lokalnej kulturze oraz sprzyjać rozwojowi wyobraźni.

WARIANT Wspaniałe krainy

Do rozgrywki potrzebne będą egzemplarze gry *W Krainie Legend* i *W Krainie Baśni*.

Jeśli macie obie gry, możecie je ze sobą połączyć, aby uatrakcyjnić rozgrywkę. Możecie rozgrywać **wszystkie** proponowane w obu instrukcjach wersje zabaw, wykorzystując plansze z obu gier. Pamiętajcie jednak, żeby podczas gry wykorzystywać wtedy **wyłącznie** karty przedmiotów z tytułu *W Krainie Baśni* (30 kart).

Więcej wariantów rozgrywki znajdziecie w instrukcji do gry *W Krainie Baśni* – instrukcję możecie pobrać z naszej strony internetowej:



Przenieś się
do Krainy
Baśni!



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

© Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.

Ilustracje: Nikola Kucharska
Opracowanie: Wydawnictwo Muduko
Koordynacja projektu, redakcja:
Kamila Biedrońska
Redakcja, zasady i rozwój:
Michał Szewczyk
Konsultacja psychologiczna:
Aleksandra Radomska-Budnik
Korekta: Ewa Popielarz
Skład graficzny: Paweł Niziołek