



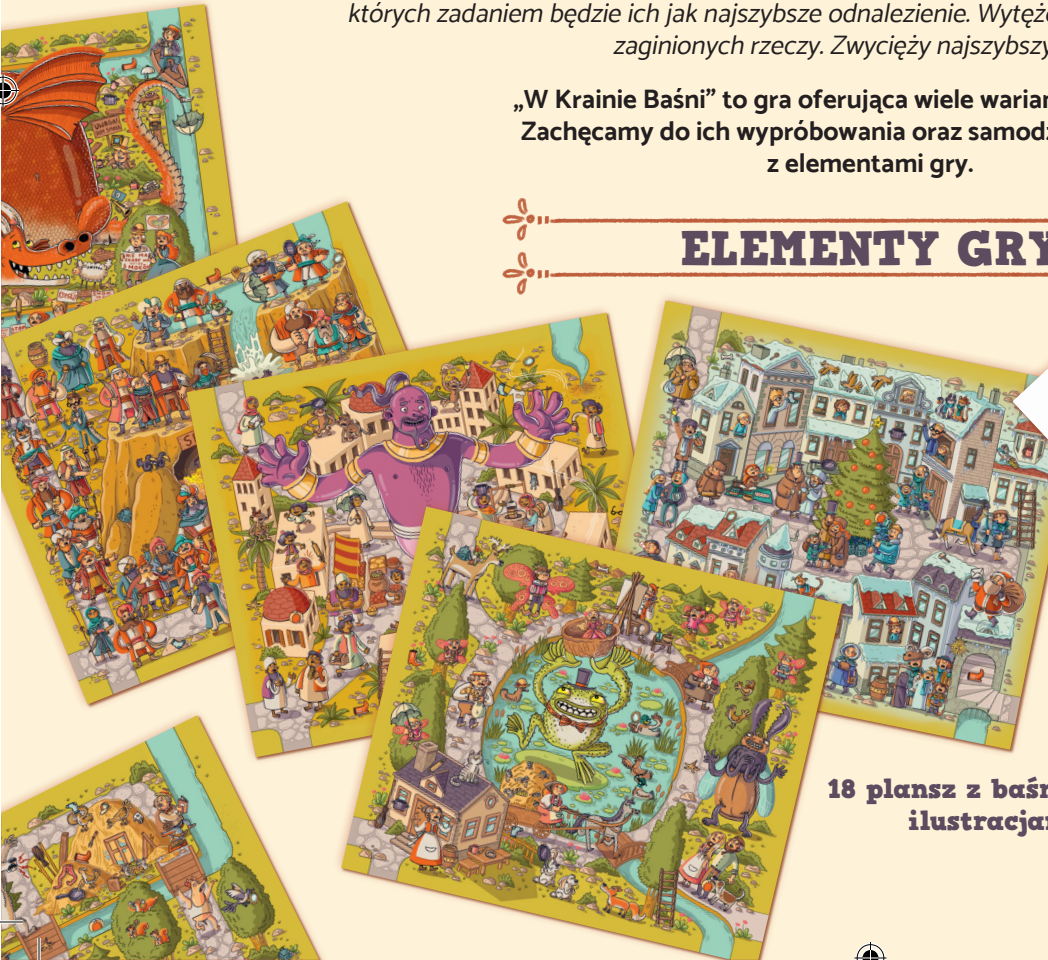
W KRAINIE BAŚNI

NARYSOWAŁ
NIKOLA KUCHARSKA

Witamy w Krainie Baśni. Znajdziecie tu jednorożce, księżniczki, magiczne zwierzęta, a nawet smoka. W kolorowym świecie pełnym zwierząt, roślin i ludzi bardzo wiele się dzieje. Spotkacie tu Kota w Butach, trzy małe świnki, Aladyna, a może i czterdziestu rozbójników. W tych cudownych miejscach poukrywało się wiele różnych przedmiotów. Wcielicie się w rolę bajkowych detektywów, których zadaniem będzie ich jak najszybsze odnalezienie. Wyćwiczcie wzrok, skupcie się i szukajcie zaginionych rzeczy. Zwycięży najszybszy z Was.

„W Krainie Baśni” to gra oferująca wiele wariantów rozgrywki.
Zachęcamy do ich wypróbowania oraz samodzielnych zabaw
z elementami gry.

ELEMENTY GRY



18 plansz z baśniowymi
ilustracjami



30 kart
z ilustracjami
przedmiotów

WARIANT

Kto pierwszy, ten lepszy

sugerowana liczba graczy: od 1 do 18

Celem graczy jest jak najszybsze odnalezienie ukrytych na ilustracjach przedmiotów. Ten, kto zrobi to najszybciej, zdobywa kartę. Osoba, która jako pierwsza zgromadzi 5 kart, zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Każdy gracz wybiera lub losuje jedną planszę z bajkową ilustracją i umieszcza ją odkrytą przed sobą.
- 2 Potasujcie wszystkie karty i połóżcie je w zakrytym stosie na środku stołu.

Stos zakrytych
kart



Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3

Przykład przygotowania gry w rozgrywce 3-osobowej

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w których gracze szukają na swoich planszach przedmiotu znajdującego się na karcie. Rozgrywka toczy się do momentu, kiedy któryś z graczy zdobędzie swój 5. żeton.

Najstarszy gracz bierze wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją odkrytą pomiędzy graczami. Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć przedstawiony na niej przedmiot na swojej planszy

z ilustracją. Gracz, który odnajdzie go na swojej planszy, zakrywa ręką kartę, a następnie pokazuje na ilustracji szukany przedmiot. Jeśli wskazał dobrze, zdobywa kartę, którą umieszcza przed sobą.

Jeśli gracz zakrył kartę, ale wskazał błędny przedmiot, odpada z rundy i nie może ponownie go szukać. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę, aż do momentu, kiedy ktoś poprawnie wskaże położenie przedmiotu lub wszyscy gracze popełnią błąd. Jeśli wszyscy gracze błędnie wskażą położenie przedmiotu, odkładacie kartę do pudełka. Nikt jej nie zdobywa, a gracze przechodzą do rozgrywania kolejnej rundy.

Okiem psychologa

Rozwija spostrzegawczość i koncentrację uwagi.
Uczy działania pod presją czasu. Trenuje refleks,
ale też umiejętność hamowania reakcji.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, w którym ktoś z graczy zdobędzie 5. kartę. Osoba ta wygrywa grę.



WARIANT

Każdy sobie rzepkę skrobie

sugerowana liczba graczy: od 1 do 5

W tym wariantcie gracze odszukują przedmioty na jednej planszy umieszczonej przed nimi. Gra toczy się w ten sam sposób jak w wariantcie *Kto pierwszy, ten lepszy* – z tą różnicą, że podczas przygotowań nie rozdajecie każdemu po planszy z bajkową ilustracją, ale umieszczacie **jedną planszę** w zasięgu wszystkich graczy. Wszyscy szukają na niej ukrytego przedmiotu. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Okiem psychologa

Treduje spostrzegawczość i koordynację wzrokowo-ruchową. Rozwija selektywność, stabilność i zakres uwagi. Pozwala na zdrową rywalizację.

WARIANT

Gdzie to jest?

sugerowana liczba graczy: od 2 do 6

Celem graczy jest odnajdywanie przedmiotów na podstawie słownego opisu ich położenia.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieśćcie jedną planszę z bajkową ilustracją na środku stołu.
- 2 Potasujcie wszystkie karty i połóżcie je w zakrytym stosie na środku stołu.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z rund, w których gracze szukają na ilustracji przedmiotu opisywanego przez aktywnego gracza. Rozgrywka toczy się do momentu, kiedy któryś z graczy zdobędzie swoją 5. kartę. Najstarszy gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu i patrzy na nią, nie pokazując jej innym graczom. Następnie odszukuje przedmiot z karty na ilustracji i opisuje jego położenie. Przykład: *Zagubiony przedmiot znajduje się koło budynku, tuż obok drabiny.* Wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć przedmiot na planszy z ilustracją. Gdy któryś z graczy go odnajdzie, zakrywa ręką kartę, a następnie pokazuje na ilustracji położenie przedmiotu. Jeśli wskazał dobrze, zdobywa kartę, którą umieszcza przed sobą.

Jeśli gracz wskazał błędny przedmiot, to odpada z rundy i nie może ponownie go szukać. Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę, aż do momentu, kiedy ktoś poprawnie wskaże położenie przedmiotu lub wszyscy gracze popełnią błąd. Jeśli wszyscy gracze błędnie wskażą położenie przedmiotu, odkładacie kartę do pudełka. Nikt jej nie zdobywa, a gracze przechodzą do rozgrywania kolejnej rundy.

Kolejną rundę rozpoczyna gracz, który zdobył kartę jako ostatni, a jeśli nikt nie zdobył karty, tura przechodzi na następnego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To on opisuje umiejscowienie kolejnego przedmiotu.

Okiem psychologa

Rozwija percepcję wzrokową i koncentrację uwagi. Uczy orientacji w przestrzeni na kartce papieru – niezbędnej w przyszłości do nabywania umiejętności poprawnego pisania. Treduje umiejętności językowe związane z określaniem położenia przedmiotów.



WARIANT Wszyscy razem

sugerowana liczba graczy: od 1 do 5

Celem graczy jest **wspólne** odnajdywanie przedmiotów na planszach z baśniową ilustracją. Starajcie się robić to jak najszybciej, bo czas goni.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieśćcie jedną planszę z baśniową ilustracją na środku stołu.
- 2 Wylosujcie 10 kart (resztę odłóżcie do pudełka), potasujcie je i połóżcie w zakrytym stosie na środku stołu.

PRZEBIEG GRY

Przygotujcie minutnik i nastawcie go na 10 minut. Kiedy będzie gotowi, włączcie go. Jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę i wszyscy starają się jak najszybciej odnaleźć wskazany na niej przedmiot na planszy z ilustracją. Gdy któryś z graczy go odnajdzie, zakrywa ręką kartę, a następnie pokazuje na ilustracji położenie przedmiotu. Jeśli wskazał dobrze, odkładacie kartę i odkrywacie kolejną.

Jeśli gracz zakrył kartę, ale wskazał błędny przedmiot, to kontynuujcie swoje poszukiwania, aż do momentu, kiedy ktoś poprawnie wskaże położenie przedmiotu.

Pamiętajcie, że **nie możecie** odkryć kolejnej karty, dopóki nie odnajdziecie przedmiotu z karty poprzedniej.

Gra kończy się, jeśli znajdziecie wszystkie zagubione przedmioty przed upływem czasu. Brawo, wygraliście! Jeśli jednak minie czas, a Wy nie odnajdziecie wszystkich przedmiotów – niestety w takim przypadku musicie spróbować jeszcze raz.

Jeśli uznacie, że jesteście gotowi, możecie zwiększyć liczbę przedmiotów do odnalezienia (np. do 15) lub skrócić czas na poszukiwania (np. do 7 minut). Sugerujemy dostosowanie poziomu trudności do wieku i umiejętności graczy.

Okiem psychologa

Rozwija umiejętność pracy w limicie czasowym, kształtuje umiejętność planowania działania oraz przestrzegania kolejności. Trenuje funkcje wzrokowe i funkcje uwagi.

WARIANT Wielka kraina

sugerowana liczba graczy: od 1 do 18

Celem graczy jest **wspólne** odnalezienie przedmiotów w jednej, wielkiej krainie baśni.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Z wszystkich plansz stwórzcie jedną, wielką krainę baśni.
- 2 Wylosujcie jedną kartę (resztę odłóżcie do pudełka) i połóżcie zakrytą na środku stołu.

PRZEBIEG GRY

Przygotujcie stoper. Kiedy będziecie gotowi, odkryjcie kartę i wspólnie szukajcie przedmiotu na wszystkich planszach tworzących krainę. Gdy ktoś go znajdzie, pokazuje go innym, a następnie odkłada planszę do pudełka.

Kiedy odnajdziecie przedmiot na wszystkich planszach (wszystkie będą odłożone do pudełka), zatrzymajcie stoper i zapiszcie osiągnięty czas.

Następnym razem zmieńcie kartę i spróbujcie uzyskać lepszy czas.

Jeśli uznacie, że wyszukiwanie jednego przedmiotu jest dla Was za łatwe, to podczas przygotowań wylosujcie 2 lub 3 przedmioty.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

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

Opracowanie: Wydawnictwo Muduko

Ilustracje: Nikola Kucharska

Wydawca: Marek Chołostiakow

Redakcja i rozwój: Michał Szewczyk

Testy: Gabriela & Piotr Szewczyk

Konsultacja psychologiczna: Anna Kuprowska

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

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

Ta instrukcja nie jest elementem gry.