



Trefl

# Polska

Gra edukacyjna



6+  
LAT

Instrukcja



# Polska

## Gra edukacyjna

**Zapraszamy na wyprawę po różnych zakątkach Polski,  
w czasie której zdobędziecie wiele  
interesujących informacji.**

**Gra rozbudzi w Małych Odkrywcach ciekawość  
i pozwoli im lepiej poznać naszą ojczyznę.**

**Barwne ilustracje i wciągające zadania sprawia,  
ze dzieci z przyjemnością sięgną po tę grę.**

Gra została przygotowana, by wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny dziecka:

- rozwija myślenie logiczno-matematyczne,
- stymuluje rozwój słownictwa oraz zdolności komunikacyjne,
- usprawnia koordynację wzrokowo-ruchową,
- trenuje pamięć i koncentrację.

### Zawartość:

- magiczny ołówek,
- 32 plansze z zadaniami (16 dwustronnych kart),
- plansza we wkładce,
- strzałka losująca,
- 4 pionki,
- instrukcja.



Pomóż swojemu maluchowi i przeczytaj instrukcję dotyczącą danego ćwiczenia. Wspólnie rozwiążcie zadania, a następnie zasiądźcie do planszy, by rozpocząć emocjonującą rozgrywkę.

Na każdej karcie znajdują się zadania obrazkowe, które dziecko rozwiązuje na zasadzie prawda-fałsz. Przy każdym zadaniu są kropki, z których ta przy prawidłowej odpowiedzi jest aktywna. Kiedy przyłożymy magiczny ołówek do kropki przy prawidłowej odpowiedzi, usłyszymy dźwięk i zaświeci się światełko.



### 1. Sąsiedzi

Czy znasz nazwy krajów, które są sąsiadami Polski? Sprawdź to – weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki obok każdej prawidłowej nazwy kraju. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 2. Polskie wynalazki

Czy wiesz, które z tych rzeczy wynaleźli Polacy? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy właściwych wynalazkach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrze. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 3. Symbole miast

Czy znasz symbole największych miast w Polsce? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy poprawnych symbolach danego miasta. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



#### 4. Legendy

Czy znasz polskie legendy? Czy wiesz, które z nich przedstawiono na rysunkach? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy właściwej nazwie legendy. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



#### 5. Warszawa

Zaznacz wszystkie elementy, które kojarzą się z Warszawą. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





## 6. Kraków

Zaznacz wszystkie elementy, które kojarzą się z Krakowem. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 7. Bałtyk

Zaznacz wszystkie elementy, które możemy znaleźć nad polskim morzem. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 8. Polscy władcy

Którzy spośród królów przedstawionych na ilustracji to władcy Polski? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 9. Co z czego?

Czy wiesz, co z czego powstaje? W rolnictwie i leśnictwie w Polsce wykorzystuje się wiele bogactw natury do wytwarzania produktów codziennego użytku. Czy wiesz, co z czego pochodzi? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.







## 10. Polskie przysmaki

Czy znasz najsmakowniejsze polskie potrawy? Weź magiczny ołówek i zaznacz potrawy, które są znane jako typowo polskie. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 11. Uprawy

Rolnictwo to bardzo ważny obszar polskiej gospodarki. Które z tych roślin są uprawiane w Polsce? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy poprawnych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





## 12. Sławni Polacy

Dopasuj atrybuty do sławnych Polaków. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 13. Leśne zwierzęta

Jakie zwierzęta żyją w polskich lasach? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy zwierzętach, które zamieszkują polskie lasy. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 14. Ptaki

Jakie ptaki możemy spotkać w Polsce? Weź magiczny otówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy ptakach, które mieszkają w Polsce. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 15. Przysłowia i powiedzenia

Czy znasz polskie powiedzenia i przysłowia? Dokończ powiedzenie, wskazując odpowiednią ilustrację. Weź magiczny otówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 16. Przysłowia i powiedzenia

Czy znasz polskie powiedzenia i przysłowia? Dokończ powiedzenie, wskazując odpowiednią ilustrację. Weź magiczny otówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 17. Symbole

Każdy kraj ma swoje symbole narodowe – flagę i godło. Czy znasz polskie symbole narodowe? Które z poniższych ilustracji je przedstawiają? Weź magiczny otówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy właściwym symbolu. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





## 18. Drzewa

Dopasuj liście i owoce do drzewa. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej odpowiedzi. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 19. Góry

Zaznacz wszystkie elementy, które kojarzą się z polskimi górami. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





## 20. Legendarne postacie

Czy znasz polskie legendy? Weź magiczny ołówek i zaznacz wszystkie postacie pochodzące z polskich legend. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 21. Polskie święta

W Polsce obchodzimy wiele świąt – sprawdź, jak dobrze je znasz. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok symbolów związanych z danym świętem. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 22. Pory roku

Które elementy pasują do danej pory roku? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek obok elementów, które kojarzą się z daną porą roku w Polsce. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 23. Stroje ludowe

Mieszkańcy różnych regionów Polski podkreślają swoje przywiązanie do regionu, w którym mieszkają, między innymi regionalnymi strojami ludowymi. Które z tych strojów ludowych pochodzą z Polski? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy właściwych rysunkach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





## 24. Słynne pomniki i budynki

Które z poniższych budowli i pomników znajdują się w Polsce? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek umieszczonych przy prawidłowych odpowiedziach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 25. Symbole historyczne

Historia Polski obfituje w symbole. Czy potrafisz je odnaleźć pośród symboli innych państw? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy właściwych symbolach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 26. Krajobrazy

Jakie pejzaże można oglądać w Polsce? Weź magiczny ołówek i zaznacz te krajobrazy, które możemy zobaczyć w naszym kraju. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 27. Zwierzęta pod ochroną

Polska słynie na całym świecie z pięknej przyrody, o którą wyjątkowo dba. Zaznacz zwierzęta będące w Polsce pod ścisłą ochroną. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy zwierzętach, które są chronione w Polsce. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 28. Język polski

Znasz polski alfabet? Które spośród tych liter **nie występują** w polskim alfabcie? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy literach, których **nie ma** w polskim alfabcie. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



## 29. Rośliny

W naszym kraju znajduje się prawdziwe bogactwo flory. Rośnie tu wiele wyjątkowych drzew, kwiatów i innych roślin. Przyjrzyj się rysunkom na planszy i wskaż rośliny, które występują w Polsce. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek przy takich roślinach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.





### 30. Hymn

Nasz hymn państwowy, „Mazurek Dąbrowskiego”, znają wszyscy Polacy. Śpiewamy go w ważnych i uroczystych chwilach. Czy wiesz, jaką postawę należy przyjąć podczas słuchania i śpiewania hymnu? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy właściwym rysunku. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



### 31. Insygnia władzy

Czy znasz insygnia władzy królewskiej? Weź magiczny ołówek i dotknij czarnych kropek znajdujących się przy właściwych przedmiotach. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.



### 32. Poznaj Polskę

Na mapie Polski zaznaczone są ważne miasta. Sprawdź, który rysunek pasuje do danego miasta. Weź magiczny ołówek i dotknij czarnej kropki znajdującej się przy prawidłowej ilustracji. Jeżeli usłyszysz dźwięk i zapali się światełko, to znaczy, że wskazałeś dobrą odpowiedź. Jeżeli nic nie usłyszysz, oznacza to, że wybrałeś niepoprawną odpowiedź.

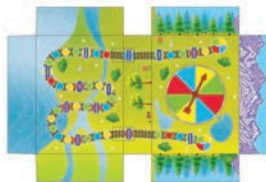


## Gra planszowa

Macie przed sobą planszę z ważnymi miejscami w Polsce. Musicie je odwiedzić i jednocześnie sprawdzić swoją wiedzę, rozwiązując kilka zadań. Ahoj, przygodo!

### Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wyjmij wkładkę, zamocuj w niej strzałkę losującą, a następnie ponownie umieść wkładkę w pudełku.



Rozkładamy przed sobą tak przygotowaną planszę. Każdy gracz wybiera jeden pionek i ustawia go na polu **START**.



Uczestnicy poruszają się po planszy za pomocą tarczy losującej – gracz kładzie swój pionek na najbliższym polu w kolorze, który wskazuje strzałka. Plansze z zadaniami i magiczny ołówek układamy obok.

## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kiedy jego pionek zatrzyma się na zwykłym polu, gracz pobiera pierwszą od góry planszę z zadaniem i za pomocą magicznego otówka próbuje je rozwiązać. Jeśli odpowie poprawnie, pozostaje na zajmowanym polu, a jeśli się pomyli, wraca na pole, z którego rozpoczął ruch. Poprawność wykonania zadania weryfikuje magiczny otówek.



Na planszy znajdują się pola niespodzianki. Jeśli gracz zakończy ruch na takim polu, musi wykonać jedno z zadań. Zadanie wybiera osoba po prawej stronie gracza.

Warszawa

Katowice

Gdańsk

Wrocław

1. Wymień 3 polskie miasta.
2. Wymień 3 polskie zabytki.
3. Wymień 3 typowo polskie dania.

4. Wymień 3 sławnych Polaków.
5. Wymień 3 polskie legendy.
6. Pokaż, jak powinno się stać podczas śpiewania i słuchania hymnu.
7. Wymień 3 rośliny, które rosną w Polsce.
8. Wymień 3 kraje sąsiadujące z Polską.
9. Wymień 3 zwierzęta, które mieszkają w polskich lasach.
10. Wymień 3 drzewa, które rosną w Polsce.

Odpowiedzi są weryfikowane przez pozostałych uczestników zabawy. Jeśli gracz wykona zadanie, pozostaje na zajmowanym polu, w przeciwnym razie cofa się na pole, z którego rozpoczął ruch.

**Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze na metę.**

## **MAGICZNY OŁÓWEK – INSTRUKCJA**

### **PRZEZNACZENIE**

Magiczny ołówek to nieskomplikowane urządzenie elektroniczne będące na wyposażeniu gry. Przeznaczony jest do wskazywania odpowiedzi przez delikatne przyciśnięcie wybranego punktu.

Gdy odpowiedź jest poprawna, magiczny ołówek informuje o tym fackie delikatnym sygnałem dźwiękowym i świetlnym.

### **OBSŁUGA**

»» Urządzenie zasilane jest dwiema bateriami 1,5 V typu LR 41, umieszczonymi wewnątrz.

»» Aby wymienić baterie, należy odkręcić śrubkę, otworzyć magiczny ołówek, wyjąć zużyte baterie i włożyć nowe, z zachowaniem właściwej biegunowości.

»» Baterie mogą być wymieniane tylko przez osobę dorosłą. Nie używać nowych baterii razem z bateriami wyczerpanymi. Nie używać baterii standardowych razem z bateriami alkalicznymi lub akumulatorkami.

»» Zalecane jest zastosowanie baterii o jednakowym typie.

## **OSTRZEŻENIA**

»» Wyczerpane baterie należy usunąć z zabawki i wyrzucić do odpowiedniego pojemnika, by chronić środowisko.

»» Urządzenie nie zawiera wejścia zasilania baterii.

»» Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia.

»» Zabrania się umieszczania zużytego sprzętu wraz z innymi odpadami.



## **UTYLIZACJA BATERII I PRODUKTU**

Nie wyrzucaj baterii razem z odpadami gospodarstwa domowego. Zasięgnij informacji na temat metody recyklingu w lokalnych instytucjach. Termin ważności baterii jest ograniczony i zależy od warunków przechowywania zabawki.

Symbol przekreślonego pojemnika na śmieci na produktach i bateriach lub na ich opakowaniach oznacza zakaz wyrzucania ich razem z odpadami z gospodarstwa domowego z powodu zawartych w nich substancji, które mogą być szkodliwe dla środowiska i ludzkiego zdrowia. Symbole chemiczne Hg, Cd lub Pb, jeżeli są zaznaczone, wskazują na zawartość rtęci (Hg), kadmu (Cd) lub ołowiu (Pb) wyższą niż zawartość określona w dyrektywie 2006/66/WE w sprawie baterii i akumulatorów oraz zużytych baterii i akumulatorów. Czarny pasek oznacza, że produkt został wprowadzony na rynek po 13 sierpnia 2005 roku. W celu ochrony środowiska produkt i baterie należy utylizować odpowiedzialnie.





**Ilustracje:** Daniel Włodarski,  
Iwona Murawska, Magdalena Szafran  
**Opracowanie graficzne:** Iwona Murawska  
**Opracowanie techniczne:** Grzegorz Traczykowski  
**Opracowanie gry:** Justyna Kieczmer,  
Monika Rutowska-Leśniewska



Trefl

TREFL SA  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)



produkt  
polski

Nasze produkty zostały  
opracowane i wyprodukowane  
w Polsce.