

KaRTa ROWerowa

Kooperacyjna gra edukacyjna

INSTRUKCJA



6+

 Trefl

KaRTa ROWeROWa

Edukacyjna gra kooperacyjna

Poznaj serię wyjątkowych kooperacyjnych gier edukacyjnych stworzonych z myślą o dzieciach w wieku 6–10 lat.

Razem z Treflikiem – sympatycznym bohaterem znanym z serialu „Rodzina Treflików” – dzieci wyruszają w pełne przygód misje, ucząc się przy tym ważnych umiejętności i odkrywając fascynujący świat wokół siebie. Każda gra to nie tylko zabawa, ale też wspólne działanie, rozwiązywanie problemów i zdobywanie wiedzy poprzez podejmowanie emocjonujących wyzwań.



KARTA ROWEROWA

Edukacyjna gra kooperacyjna

Karta rowerowa to gra kooperacyjna, w której gracze wspólnie uczą się zasad ruchu drogowego, zdobywają wiedzę potrzebną do uzyskania karty rowerowej i pomagają sobie nawzajem dotrzeć bezpiecznie na metę. Czy jesteś gotowy na rowerową przygodę? Gra łączy naukę i zabawę, rozwijając świadomość drogową w bezpieczny i angażujący sposób. To świetna rozgrywka dla całej rodziny i idealne przygotowanie do pierwszych rowerowych wyzwań.

ZAWARTOŚĆ GRY



Planszетка
egzaminacyjna



45 kart
quizowych



Instrukcja



10 żetonów
bezpieczeństwa



10 dwustronnych
kart „wyzwanie
na drodze”



Kostka



26 żetonów
punktów
wiedzy



1 pionek



Plansza

WARTOŚCI EDUKACYJNE



Bezpieczeństwo na drodze – dzieci uczą się podstawowych zasad ruchu drogowego i zasad bezpiecznego poruszania się rowerem.



Współpraca i komunikacja – gracze muszą wspólnie podejmować decyzje, analizować sytuacje i wspierać się nawzajem.



Świadomość i odpowiedzialność – rozwijają umiejętność przewidywania zagrożeń oraz podejmowania właściwych decyzji na drodze.



Przewidywanie konsekwencji swoich działań – dzieci uczą się, jakie mogą być skutki różnych decyzji na drodze, a to kształtuje ich odpowiedzialność i ostrożność.



Utrwalanie wiedzy poprzez zabawę – dzięki pytaniom quizowym oraz wyzwaniom dzieci w naturalny sposób zapamiętują kluczowe informacje.



Logiczne myślenie i analiza sytuacji drogowych – dzieci uczą się rozpoznawać znaki drogowe, interpretować przepisy i stosować je w praktyce.

CEL GRY

Gracze mają za zadanie wspólnie zdobyć wszystkie elementy niezbędne do uzyskania karty rowerowej (3 żetony bezpieczeństwa i 10 punktów wiedzy), zanim dotrą do mety.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Rozłóżcie planszę na stole.

2. Ustawcie pionek na polu startowym (parking rowerowy).



3. Umieśćcie żetony bezpieczeństwa na białych polach planszy.



4. Żetony wiedzy połóżcie obok planszy w łatwo dostępnym miejscu.

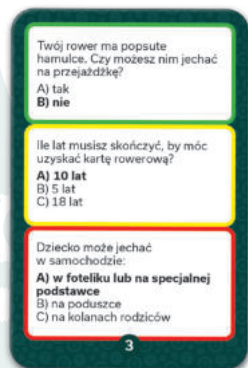
5. Potasujcie karty „wyzwanie na drodze” oraz karty quizowe i umieśćcie je w dwóch oddzielnych stosach.

6. Umieśćcie planszетkę egzaminacyjną obok planszy – na niej będziecie układać zdobyte żetony.



Struktura kart quizowych:

Każda karta zawiera 3 pytania:



Zielone – łatwe pytania TAK/NIE

Żółte – pytanie NA ROWERZE

Czerwone – pytanie RUCH DROGOWY

ROZGRYWKA

Kooperacja: Gracze wspólnie decydują o wyborze odpowiedzi. Rozpoczynając od najmłodszego, gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile wskazała kostka. Pionek może poruszać się tylko do przodu. Jeśli pionek zakończy ruch na polu standardowym, gracz pobiera kartę quizową i czyta pytanie w kolorze pola, na którym pionek zakończył ruch:



Zielone – łatwe pytanie TAK/NIE,



Żółte – pytanie NA ROWERZE,



Czerwone – pytanie RUCH DROGOWY.

Pozostali gracze wspólnie odpowiadają na pytanie (mogą się konsultować). Gracz czytający pytanie zna poprawną odpowiedź, ponieważ jest ona zaznaczona na karcie, ale nie może w żaden sposób podpowiadać kolegom*.

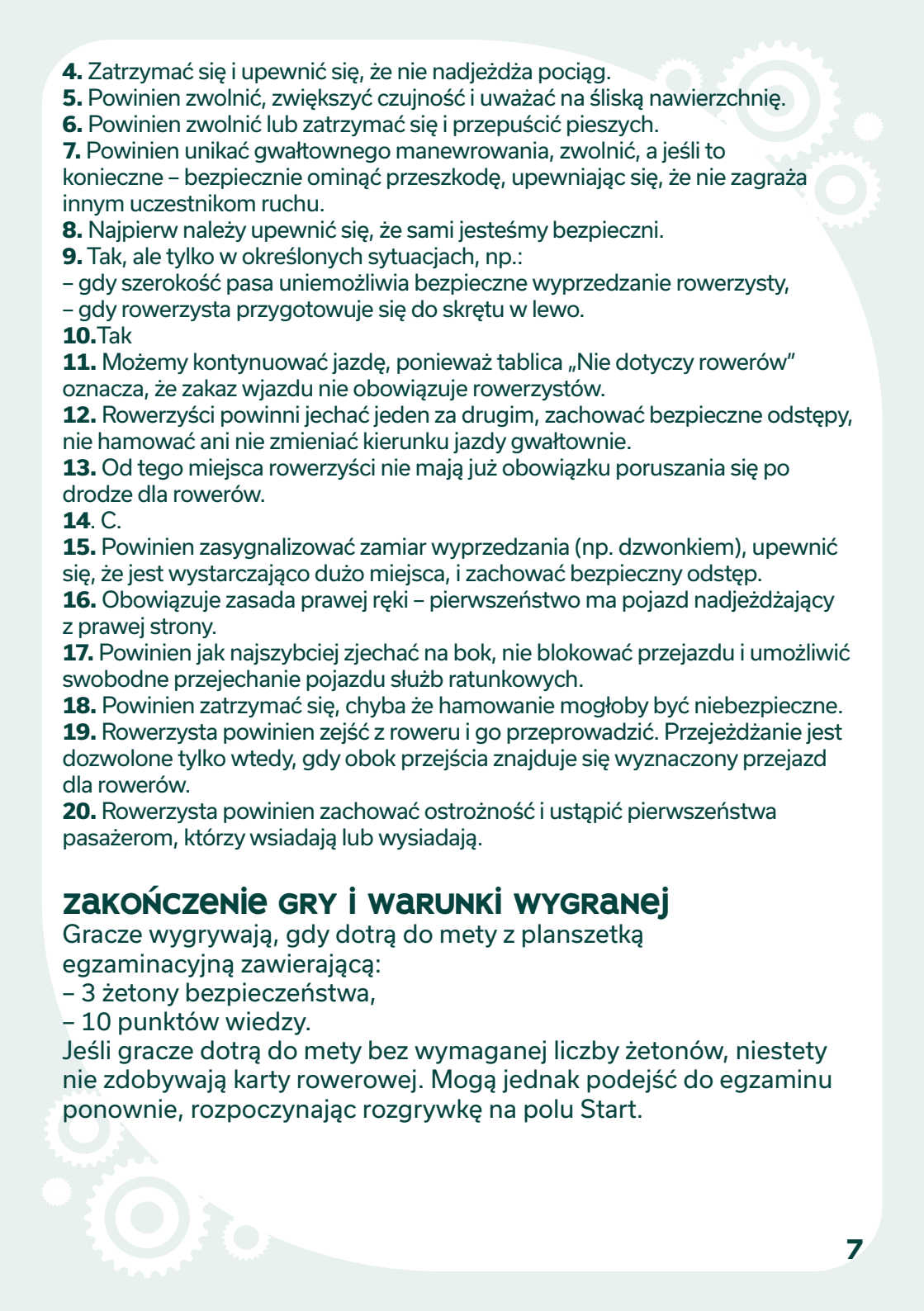
Jeśli odpowiedź jest poprawna, to gracz może pobrać żeton wiedzy i umieścić go na planszecie egzaminacyjnej. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa to pionek cofa się o jedno pole.

***Pytania może czytać także osoba niebiorąca udziału w grze, np. rodzic.**

Jeśli pionek zakończy ruch na polu specjalnym z żetonem bezpieczeństwa, gracze pobierają kartę wyzwań i wspólnie zastanawiają się nad rozwiązaniem sytuacji na niej opisanej. Jeśli podadzą poprawną odpowiedź, to mogą umieścić na planszecie egzaminacyjnej żeton bezpieczeństwa.

ODPOWIEDZI DO KART SPECJALNYCH:

1. Nie! Jest to zabronione.
2. Nie! Zgodnie z przepisami rowerzysta musi trzymać co najmniej jedną rękę na kierownicy oraz mieć nogi na pedałach.
3. Powinien wyciągnąć lewą rękę w bok, sygnalizując skręt.

- 
- 4.** Zatrzymać się i upewnić się, że nie nadjeżdża pociąg.
 - 5.** Powinien zwolnić, zwiększyć czujność i uważać na śliską nawierzchnię.
 - 6.** Powinien zwolnić lub zatrzymać się i przepuścić pieszych.
 - 7.** Powinien unikać gwałtownego manewrowania, zwolnić, a jeśli to konieczne – bezpiecznie ominąć przeszkodę, upewniając się, że nie zagraża innym uczestnikom ruchu.
 - 8.** Najpierw należy upewnić się, że sami jesteśmy bezpieczni.
 - 9.** Tak, ale tylko w określonych sytuacjach, np.:
 - gdy szerokość pasa uniemożliwia bezpieczne wyprzedzanie rowerzysty,
 - gdy rowerzysta przygotowuje się do skrętu w lewo.
 - 10.** Tak
 - 11.** Możemy kontynuować jazdę, ponieważ tablica „Nie dotyczy rowerów” oznacza, że zakaz wjazdu nie obowiązuje rowerzystów.
 - 12.** Rowerzyści powinni jechać jeden za drugim, zachować bezpieczne odstępy, nie hamować ani nie zmieniać kierunku jazdy gwałtownie.
 - 13.** Od tego miejsca rowerzyści nie mają już obowiązku poruszania się po drodze dla rowerów.
 - 14.** C.
 - 15.** Powinien zasygnalizować zamiar wyprzedzania (np. dzwonkiem), upewnić się, że jest wystarczająco dużo miejsca, i zachować bezpieczny odstęp.
 - 16.** Obowiązuje zasada prawej ręki – pierwszeństwo ma pojazd nadjeżdżający z prawej strony.
 - 17.** Powinien jak najszybciej zjechać na bok, nie blokować przejazdu i umożliwić swobodne przejechanie pojazdu służb ratunkowych.
 - 18.** Powinien zatrzymać się, chyba że hamowanie mogłoby być niebezpieczne.
 - 19.** Rowerzysta powinien zejść z roweru i go przeprowadzić. Przejeżdżanie jest dozwolone tylko wtedy, gdy obok przejścia znajduje się wyznaczony przejazd dla rowerów.
 - 20.** Rowerzysta powinien zachować ostrożność i ustąpić pierwszeństwa pasażerom, którzy wsiadają lub wysiadają.

ZAKOŃCZENIE GRY I WARUNKI WYGRANEJ

Gracze wygrywają, gdy dotrą do mety z planszatką egzaminacyjną zawierającą:

- 3 żetony bezpieczeństwa,
- 10 punktów wiedzy.

Jeśli gracze dotrą do mety bez wymaganej liczby żetonów, niestety nie zdobywają karty rowerowej. Mogą jednak podejść do egzaminu ponownie, rozpoczynając rozgrywkę na polu Start.



RODZINA
Treflików



Poznaj sympatyczną Rodzinę Treflików!

Treflik, Treflinka i ich rodzinka pomagają dzieciom zrozumieć otaczający je świat. Serial w telewizji, puzzle, gry, książki, audiobooki, zabawki, materiały edukacyjne – w Treflikowym świecie każdy znajdzie coś dla siebie. Dzieci – świetną zabawę z sympatycznymi bohaterami, rodzice mnóstwo pomysłów na kreatywne, rozwijające spędzanie czasu z dzieckiem, a nauczyciele – bazę wartościowych, stworzonych przez specjalistów materiałów edukacyjnych z Treflikami.

Rodzina Treflików, czyli była nuda, a są cuda!

Autorka gry: Monika Rutowska-Leśniewska

Design serii i opracowanie graficzne: Monika Duc

Ilustracje: Vladoslava Vinichenko

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



TREFL SA

Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Nasze produkty zostały opracowane i wyprodukowane w Polsce.

02910