

DINOZAURY

Kooperacyjna gra edukacyjna

INSTRUKCJA



6+

Trefl

DINOZAURY

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 misję, 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.



Dinozaury

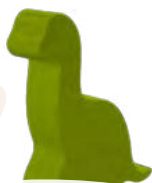
Edukacyjna gra kooperacyjna

Czy można uratować się przed nadchodzącą katastrofą? Pomóżcie dinozaurowi, który musi uciec z doliny zagrożonej erupcją wulkanu! Wspólnie eksplorujcie prehistoryczną krainę, pokonujcie przeszkody i odpowiadajcie na pytania quizowe, by odnaleźć bezpieczną drogę ucieczki.

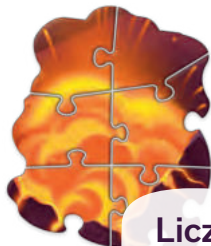
DZIAŁAJCIE RAZEM, PODEJMUJCIE MĄDRE DECYZJE I ŚPIESZCIE SIĘ - LAWY JUŻ NADCIĄGA!

Czy uda Wam się dotrzeć do schronienia, zanim wulkan wybuchnie?

ZAWARTOŚĆ GRY

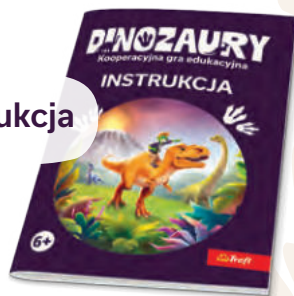


Drewniany
pionek
dinozaur



Licznik
lawy

Instrukcja



Kostka



45 kart
quizowych



10 kart
specjalnych



Plansza
z 10 wyjmowanymi
elementami –
przeszkodami

WARTOŚCI EDUKACYJNE



Współpraca i podejmowanie decyzji – Gra uczy pracy zespołowej, planowania i podejmowania decyzji pod presją czasu.



Wiedza o dinozaurach i prehistorii – Pytania quizowe rozwijają zainteresowanie światem dinozaurów i uczą ciekawych faktów.



Rozwiązywanie problemów i logiczne myślenie – Gracze muszą analizować sytuację, przewidywać zagrożenia i planować działania.



Zarządzanie czasem i zasobami – Presja nadciągającej lawy uczy efektywnego działania i szybkiego podejmowania decyzji.

CEL GRY

Gracze muszą wspólnie doprowadzić dinozaura do bezpiecznego miejsca, zanim lawa zaleje dolinę. Po drodze czekają na nich różne wyzwania – przeszkody terenowe i nieprzewidziane zdarzenia. Aby im sprostać, gracze będą musieli wykazać się wiedzą, odpowiadając na pytania quizowe i wykonując zadania.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę na stole.
2. Ustawcie pionek na polu startowym.



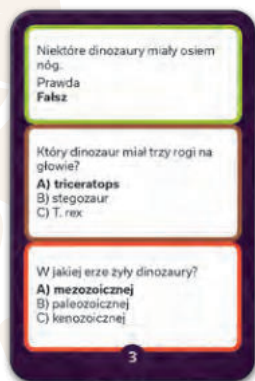
3. Żetony lawy połóżcie obok planszy – symbolizują one postęp erupcji wulkanu. Po każdej turze dokładamy jeden żeton lawy. (czyli, kiedy wszyscy gracze po kolei wykonają swój ruch).

* W przypadku, gdy w grze biorą udział 2 osoby, żeton lawy dokładamy co 2 tury.



4. Potasujcie karty quizowe i karty specjalne, a następnie ułóżcie je w zakrytych stosach obok planszy.

Struktura kart quizowych:



Zielone – łatwe pytania

Brązowe – średnio trudne pytanie

Czerwone – trudne pytania

ROZGRYWKA

Kooperacja: Gracze wspólnie decydują o wyborze odpowiedzi i strategii poruszania się po planszy.

1. Ruch gracza

Rozpoczynając od najmłodszego, gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają dinozaura o tyle pól, ile wskazała kostka. Następnie sprawdzają, na jakim polu zatrzymał się pionek.

Jeśli pionek zakończy ruch na polu standardowym, gracz pobiera kartę quizową i czyta pytanie w kolorze pola, na którym stoi pionek:



Zielone – łatwe pytanie



Brązowe – średnio trudne pytanie



Czerwone – trudne pytanie

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*.

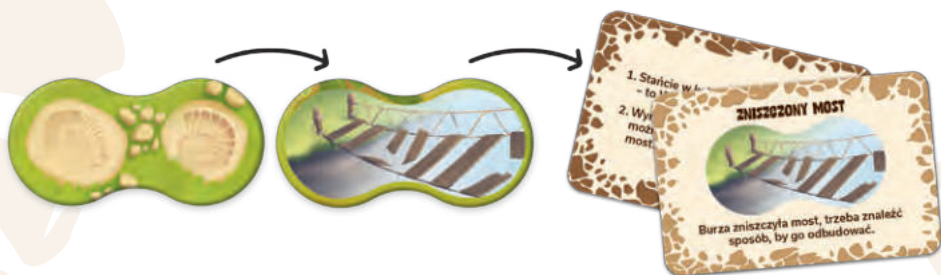
JEŚLI ODPOWIEDŹ JEST POPRAWNA – pionek pozostaje na miejscu.

JEŚLI ODPOWIEDŹ JEST BŁĘDNA – pionek cofa się o **2 pola**.

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

Jeśli pionek zakończy ruch na polu niestandardowym, postępujemy zgodnie z rodzajem tego pola:

Pole „Przeszkoda” – Gracz odwraca fragment planszy i odkrywa przeszkodę. Aby ją pokonać, pobiera odpowiadającą jej kartę specjalną i wszyscy gracze wspólnie muszą rozwiązać jedno z dwóch zadań, które się na niej znajdują.



Pole „Bezpieczna strefa” – Drużyna może odpocząć, w tej turze nie dokładacie żetonu lawy.



Pole „Wulkan” – Erupcja przyspiesza! Dokładacie dodatkowy żeton lawy.

2. Przesuwanie lawy

Na końcu każdej tury na planszy pojawia się **nowy żeton lawy**. Jeśli na planszy znajdują się wszystkie elementy lawy, zanim dotrzecie do bezpiecznej strefy – przegrywacie!

ZAKOŃCZENIE GRY I WARUNKI WYGRANEJ

Wygrana: Gracze wspólnie doprowadzają dinozaura do bezpiecznego schronienia, zanim lawa zaleje dolinę.

Przegrana: Jeśli lawa zaleje dolinę, zanim dinozaur znajdzie się w bezpiecznym miejscu, gra kończy się przegraną.

**PRZYGODA W PREHISTORYCZNYM ŚWIECIE CZEKA!
CZY WASZA DRUŻYNA ZDOŁA UCIEC PRZED ERUPCJĄ?**



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