

Mistrz wiedzy



INSTRUKCJA



W serii ***Mały Odkrywca idzie do szkoły*** stworzyliśmy gry przeznaczone dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat, które rozpoczynają swoją przygodę ze szkołą. Gry obejmują tematy i treści poruszane w edukacji wczesnoszkolnej. Dzięki nim dzieci mogą wspomagać rozwój poznawczy i intelektualny.

W jednym pudełku znajdziesz grę dla całej rodziny, łączącą naukę z zabawą!



Mistrz wiedzy

Mistrz wiedzy to gra zawierająca 300 pytań o zróżnicowanym stopniu trudności dotyczących różnych dziedzin. Pytania podzielone są na 4 kategorie: przyroda, nauka, historia i wynalazki oraz kultura i sztuka. Trzy warianty rozgrywki gwarantują dobrą zabawę dla całej rodziny. Jest to gra o walorach edukacyjnych, doskonale połączenie zabawy i nauki. Granie trenuje pamięć, ćwiczy umiejętność skupienia uwagi oraz logicznego myślenia. Świetnie sprawdzi się w domu, w szkole i w podróży.

ZAWARTOŚĆ

- 100 kart z pytaniami, podzielonych na cztery kategorie o różnym stopniu trudności
- 10 kart specjalnych:
 - 4 karty *Zakręć jeszcze raz*
 - 4 karty *Wymień dowolną kartę z przeciwnikiem*
 - 2 karty *Inne pytanie z tej samej dziedziny*
- żetony odpowiedzi A B C
- czteroczęściowe żetony misji
- specjalna wkładka z tarczą losującą i podajnikiem do kart

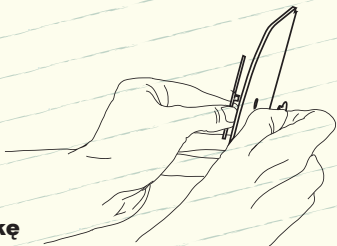


Warianty rozgrywki

WARIANT 1

Przygotowanie do gry

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



Karty dzielimy na kategorie według kolorów.



**Historia
i wynalazki**



**Kultura
i sztuka**



Nauka



Przyroda

Każdy kolor umieszczamy w osobnej przegródce obok tarczy losującej. Żetony układamy obok planszy.

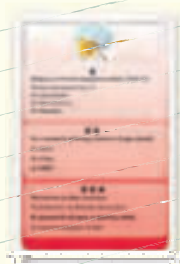




Na każdej karcie znajdują się 3 pytania o różnym stopniu trudności:

- * łatwe**
- * * średnie**
- * * * trudne**

Wybieramy stopień trudności – mogą być np. łatwe pytania dla dzieci, a trudne dla starszych graczy.



Przebieg gry

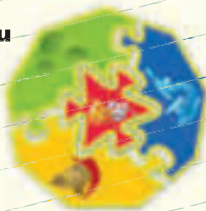
Rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Za pomocą strzałki losuje kategorię (zawsze ma do wyboru dwie kategorie, od niego zależy, którą wybierze). Pytanie czyta osoba siedząca po prawej stronie gracza. Jeśli odpowie on prawidłowo, otrzymuje kartę. Trzy karty można wymienić na jeden żeton misi z danej kategorii.



Jeśli gracz wylosuje kategorię, których żetony już ma, może odpowiedzieć na pytanie (dodatkowo zdobyte karty przechylają szalę zwycięstwa w przypadku remisu) lub po prostu traci kolejkę.



Zadaniem gracza jest zdobycie kompletu 4 żetonów (co oznacza poprawną odpowiedź na 3 pytania z każdej z czterech kategorii).



Wygrywa ten, kto zrobi to pierwszy.

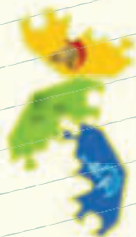
WARIANT 2

Misja – wiedza

Każdy gracz ma do wypełnienia misję zdobycia wiedzy z różnych kategorii. Tym razem kategorie zostaną przydzielone losowo. Wszystkie żetony misji kładziemy przed sobą kolorową stroną do dołu. Każdy gracz losuje 3 żetony.



Aby wypełnić misję, musi odpowiedzieć poprawnie na 4 pytania z kategorii, którą przedstawia wylosowany żeton (tzn. musi zdobyć 4 karty w kolorze żetonu).



Wszyscy gracze na początku gry losują po 2 karty specjalne, które mogą pomóc w jak najszybszym wypełnieniu misji. Gracz może ich użyć w swojej turze.



Gracz w swojej turze losuje kategorie na tarczy losującej, jeśli wylosuje swoją, to może odpowiadać na pytanie z tej kategorii. Jeśli wylosowane kategorie nie pokrywają się z jego misjami (żetonami), traci kolejkę.

Wygrywa ten, kto pierwszy wypełni misję, czyli zdobędzie po 4 karty z 3 kategorii, które wylosował.



WARIANT 3

Turniej wiedzy

Zabawa z prowadzącym

Przygotowujemy kartkę i długopis do zapisywania wyników. Kładziemy przed sobą pudełko z tarczą losującą oraz z kartami podzielonymi na kategorie.



Każdy uczestnik otrzymuje 3 żetony odpowiedzi A, B, C w jednym kolorze.





Zaczynając od najmłodszego, gracze po kręcą strzałką i wybierają jedną z dwóch wylosowanych kategorii.

Prowadzący czyta pytanie i możliwe odpowiedzi.

Gracze wybierają żeton z poprawną odpowiedzią (A, B lub C) i kładą go przed sobą literą do dołu.

Kiedy już wszyscy położą żetony z odpowiedzią na stole, odwracają je.

Za każdą prawidłową odpowiedź otrzymują jeden punkt (prowadzący zapisuje zdobyty punkt).

Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

Gracze mogą wybrać stopień trudności pytań na początku gry. Można też podzielić grę na tury: w każdej czytamy po kolei 3 pytania o danym stopniu trudności. W takim wypadku punktacja wygląda następująco:

Trudne pytanie: 3 punkty

Średnie pytanie: 2 punkty

Łatwe pytanie: 1 punkt

Życzymy dobrej zabawy!

Autor gry: Monika Rutowska

**Zespół: Jacek Zdybel, Sławomir Czuba, Jarosław
Basałyga, Grzegorz Traczykowski**

**Opracowanie graficzne: Natalia Łuczyńska,
Adam Strzelecki**

**Koncepcja przestrzenna i opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski**



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland