

Instrukcja Ruch drogowy

Gra edukacyjna





Seria **Mistrz Wiedzy** to proste gry wiedzowe stworzone dla dzieci w wieku od 6 do 9 lat, które rozpoczynają swoją przygodę ze szkołą. Gry obejmują tematy i treści poruszane w edukacji wczesnoszkolnej. Nasze gry łączą w jednym pudełku naukę i zabawę dla całej rodziny.



Ruch drogowy to gra edukacyjna, w której podczas dobrej zabawy dzieci uczą się podstawowych zasad poruszania się w świecie dróg i chodników. Świetna pomoc dla wszystkich przygotowujących się do egzaminu na kartę rowerową.

Zawartość:

- dwustronna plansza
- cztery pionki
- 56 kart z pytaniami
- 24 żetony ze znakami drogowymi
- plakat
- instrukcja

Gra przeznaczona jest dla **1–4** graczy w wieku od **6** do **9** roku życia.



Zapraszamy do zabawy!

WARIANTY ROZGRYWKI

Gra **Jestem bezpieczny na drodze**
Liczba graczy: 2-4

Przygotowanie planszy:

Na planszy do gry, na specjalnych polach, umieśćcie cztery losowo wybrane żetony ze znakami drogowymi. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na czerwonej strzałce. Karty potasujcie i ułóżcie w stos rewersem do góry obok planszy.



Przebieg gry:

Grę rozpoczyna najmłodszy z uczestników. Kolejne osoby przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba po prawej stronie gracza wyciąga pierwszą kartę ze stosu i czyta pytania. Gracz odpowiada na pytania po kolei. Za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź gracz przesuwa się o jedno pole do przodu. W czasie swojej tury gracz może odpowiedzieć maksymalnie na trzy pytania. Kolejny gracz rozpoczyna swoją rundę w ten sam sposób.

Wygrywa ten, kto poprawnie odpowie na największą liczbę pytań i jako pierwszy dojdzie do mety.

Pola specjalne



Jeśli któryś z graczy stanie na polu specjalnym z żetonem znaku drogowego, by móc skorzystać z możliwości ruchu, musi wyjaśnić, co oznacza dany znak. Jeśli zrobi to poprawnie, zabiera żeton i może ruszyć się do przodu. Jeśli nie odpowie lub odpowie błędnie, traci kolejkę, a żeton zostaje i czeka na kolejnego gracza.

Karta specjalna



Jeśli któryś z graczy trafi na kartę z ilustracjami znaków drogowych, to osoba, która czyta pytania, powinna pokazać ilustrację graczowi, jednocześnie zakrywając palcem odpowiedzi na dole karty.



Gra **Układanka**

Liczba graczy: 1-4

Przygotowanie gry:

Ułóżcie planszę stroną, na której znajdują się miejsca do dopasowania żetonów. Dookoła planszy rozłóżcie żetony ilustracjami do dołu.



Przebieg gry:

Każdy z graczy wybiera losowo sześć żetonów i układa je przed sobą. Grę zaczyna najmłodszy uczestnik. Zadaniem gracza jest poprawne dopasowanie żetonów do jednej z czterech kategorii znaków (znaki nakazu, znaki zakazu, znaki informacyjne oraz znaki ostrzegawcze). By móc odłożyć żeton na miejsce, gracz najpierw musi poprawnie wypowiedzieć jego nazwę. Jeśli mu się nie uda lub dobrze złą kategorię znaku, traci kolejkę.

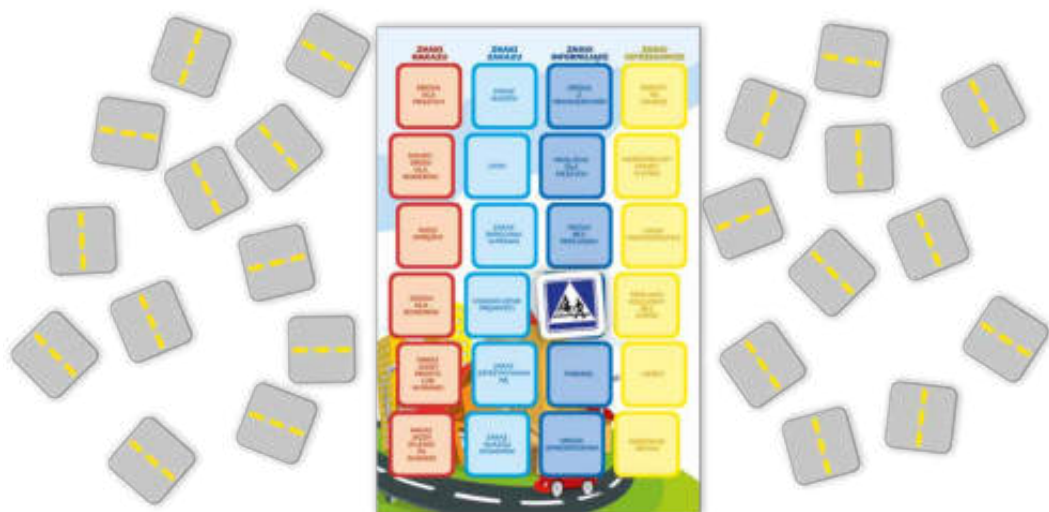
Gra się kończy, gdy wszystkie żetony znajdują się na swoich miejscach. Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży wszystkie swoje żetony.

Gra **Układanka Memos**

Liczba graczy: 2-4

Przygotowanie gry:

Ułóżcie planszę stroną, na której znajdują się miejsca do dopasowania żetonów. Dookoła planszy rozłóżcie żetony ilustracjami do dołu.



Przebieg gry:

Każdy z graczy wybiera sobie kategorię znaków (znaki nakazu, znaki zakazu, znaki informacyjne oraz znaki ostrzegawcze), którą będzie układać. Grę zaczyna najmłodszy uczestnik. Podnosi żeton i sprawdza, czy pasuje do jego kategorii. Jeśli tak, to kładzie go na odpowiednie miejsce; jeśli nie, odkłada żeton z powrotem do puli, ilustracją do dołu. Jeśli odnalazł właściwy żeton i dobrze go dopasował, może spróbować jeszcze raz. Gdy jego runda się kończy, kolejna osoba zaczyna swoją. Wygrywa ten, kto pierwszy uzbiera swoją kolumnę znaków.

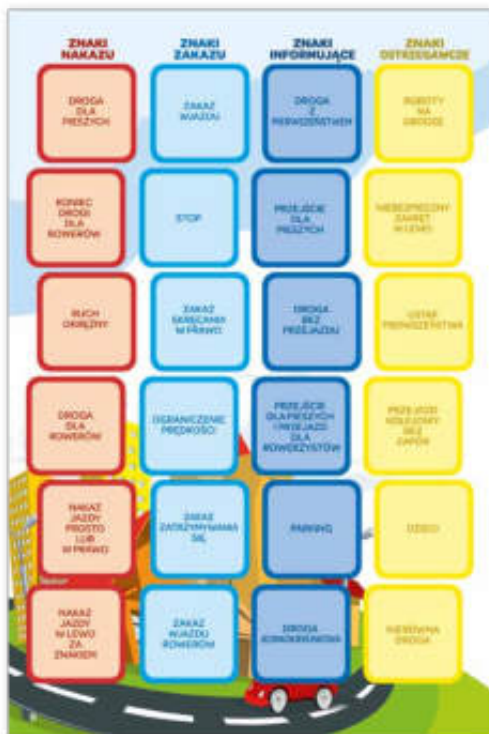
Gra **Moje!**

Liczba graczy: 1-4

Gra z prowadzącym.

Przygotowanie gry:

Ułóżcie planszę stroną, na której znajdują się miejsca do dopasowania żetonów. Żetony potasujcie i ułóżcie w stosik.



Przebieg gry:

Każdy z graczy wybiera sobie kategorię znaków (znaki nakazu, znaki zakazu, znaki informacyjne oraz znaki ostrzegawcze), którą będzie zbierał. Osoba prowadząca bierze z góry stosiku pierwszy żeton, pokazuje go i daje graczom chwilę, by się mu przyjrzeni, a następnie wyciąga kolejny żeton.

Zadaniem graczy jest powiedzenie w odpowiednim momencie „Moje”. Mówicie „Moje”, gdy widzicie żeton pasujący do Waszej kategorii znaków. Zadaniem graczy jest jak najszybciej ułożyć swoją kategorię znaków. Komu się to uda, ten wygrywa.

Gra **Quiz**

Liczba graczy: 2-4

Przygotowanie gry:

Potasujcie karty i ułóżcie je na jednym stosiku.

Przebieg gry:

Grę zaczyna najmłodszy z uczestników, a pytanie czyta osoba siedząca po jego prawej stronie.

Gra składa się z trzech rund:



1. W pierwszej rundzie wszyscy gracze odpowiadają tylko na pytania na niebieskim tle.

2. W drugiej rundzie wszyscy odpowiadają tylko na pytania na pomarańczowym tle.

3. W trzeciej rundzie wszyscy odpowiadają tylko na pytania na czerwonym tle.

W czasie każdej rundy gracze po kolei odpowiadają na pytania z danego poziomu trudności.

Za udzielenie poprawnej odpowiedzi gracz otrzymuje kartę.



Jeśli mu się to nie uda, karta wraca na spód stosu.

Gdy pierwszy gracz skończy odpowiadać na pytanie, zaczyna następny gracz.

W tracie każdej rundy są trzy kolejki pytań. Gdy wszyscy gracze odpowiedzą na swoje trzy pytania, zaczyna się kolejna runda.

Grę wygrywa ten, kto podczas wszystkich rund zdobył największą liczbę kart.

UWAGA

Jeśli w grze biorą udział młodsze dzieci lub dzieci i dorośli, to proponujemy zagrać według uproszczonych zasad:

Gra ma trzy rundy, w każdej z nich gracz musi odpowiedzieć na trzy pytania:

Młodsze dzieci odpowiadają na pytania **niebieskie** lub **niebieskie** i **pomarańczowe**.

Dorośli i starsze dzieci - na **pomarańczowe** i **czerwone**.

Ważne, aby przed rozpoczęciem gry ustalić, kto odpowiada na jakie pytania!

Za udzielenie poprawnej odpowiedzi gracz otrzymuje kartę.

Jeśli mu się to nie uda, karta wraca na spód stosu.

Gdy pierwszy gracz skończy odpowiadać na pytanie, zaczyna się kolej następного gracza.

W tracie każdej rundy są trzy kolejki pytań. Gdy wszyscy gracze odpowiedzą na swoje trzy pytania, zaczyna się kolejna runda.

Grę wygrywa ten, kto podczas wszystkich rund zdobył największą liczbę kart.

SPIS ELEMENTÓW

ZNAKI OSTRZEGAWCZE



Roboty na drodze



Niebezpieczny zakręt w lewo



Ustąp pierwszeństwa



Przejazd kolejowy bez zapór



Nierówna droga



Uwaga, dzieci

ZNAKI ZAKAZU



Zakaz wjazdu



Stop



Zakaz skręcania w prawo



Ograniczenie prędkości



Zakaz zatrzymywania się



Zakaz wjazdu rowerów

ZNAKI NAKAZU



Droga dla pieszych



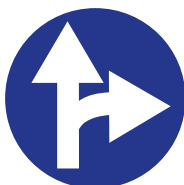
Koniec drogi dla rowerów



Ruch okrężny



Droga dla rowerów

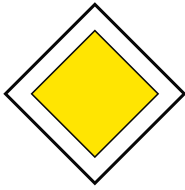


Nakaz jazdy prosto lub w prawo



Nakaz jazdy w lewo za znakiem

ZNAKI INFORMACYJNE



Droga z pierwszeństwem



Przejście dla pieszych



Droga bez przejazdu



Przejście dla pieszych i przejazd dla rowerzystów



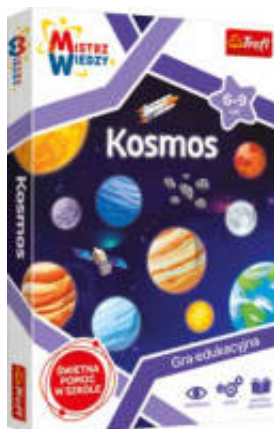
Parking



Droga jednokierunkowa

Gry z serii **Mistrz Wiedzy** są testowane przez dzieci i pozytywnie opiniowane przez nauczycieli.

Poznaj całą naszą serię:





Zespół:

Justyna Kieczmer,
Monika Rutowska-Leśniewska

Opracowanie graficzne: Iwona Murawska

Opracowanie techniczne: Grzegorz

Traczykowski

Korekta: Patrycja Bukowska



**Nasze produkty
zostały opracowane
i wyprodukowane
w Polsce.**

**Trefl S.A.
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
www.trefl.com**