



Instrukcja Wynalazki

Gra edukacyjna





Seria **Mistrz Wiedzy** to proste gry wiedzy 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.



Wynalazki to gra edukacyjna dla młodych wielbicieli historii technologii oraz przełomowych odkryć. Poznajcie niesamowite wynalazki, które zmieniły nasz świat! Podczas emocjonującej rozgrywki dowiedziecie się, kiedy i gdzie powstały i jak wpłynęły na nasze życie.

Zawartość:

- dwustronna plansza
- cztery podstawki pod pionki
- 56 kart z pytaniami
- 24 żetony
- plakat
- instrukcja

Gra przeznaczona jest dla **2–4** graczy w wieku od **6** do **9** roku życia.



Zapraszamy do zabawy!

WARIANTY ROZGRYWKI

Gra **Wyścig wynalazców**
Liczba graczy: 2-4

Przygotowanie planszy:

Każdy z graczy wybiera sobie jeden z żetonów przedstawiających wynalazki i umieszcza go w podstawce, tworząc pionek. Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na polu startu. Karty potasujecie i ułożycie w stos rewersem do góry, obok planszy.



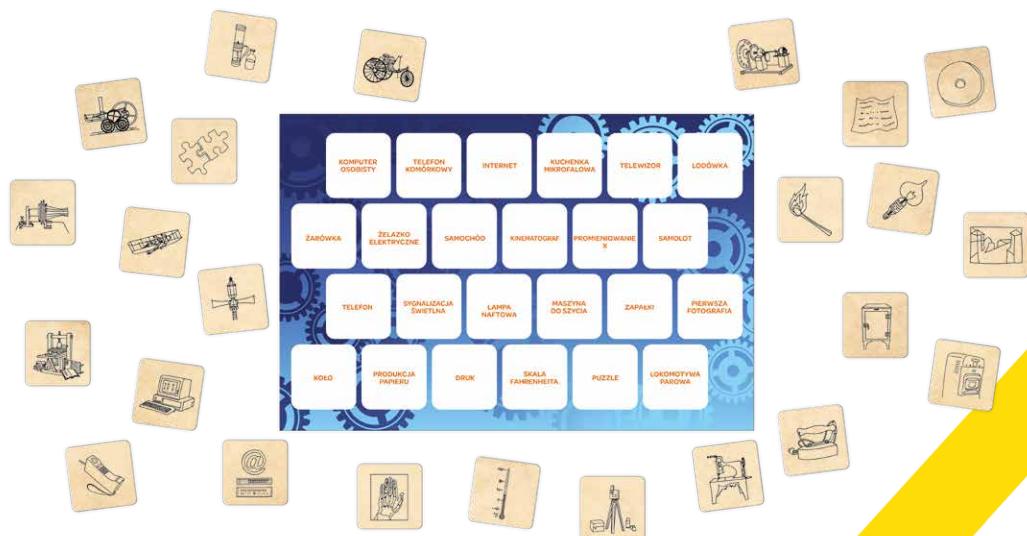
Przebieg gry:

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 przesuwają 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 odpowie na największą liczbę pytań poprawnie i pierwszy dojdzie do mety.



Liczba graczy: 2-4

Wybierzcie planszę z nazwami wynalazków. Dookoła rozłóżcie żetony, tak by były widoczne ilustracje. Każdy z graczy musi mieć sześć żetonów. Wybieranie żetonów odbywa się po kolei, od najmłodszego gracza do najstarszego. Pierwszy gracz bierze jeden żeton, a po nim kolejny gracz, tak sześć kolejek.



Przebieg gry:

Zadaniem graczy jest dopasowanie swoich żetonów z ilustracjami wynalazków do nazw na planszy. Grę zaczyna najmłodszy z graczy. Wybiera jeden ze swoich żetonów i dopasowuje go do nazwy, jeśli zrobił to poprawnie żeton zostaje na planszy, a jego tura się kończy. Natomiast jeśli dopasuje go źle, żeton wraca do jego puli. Ruch następnego gracza wygląda tak samo. Gra się kończy, gdy wszystkie żetony znajdują się na planszy, na swoich miejscach. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich żetonów.



Gra **Układanka – Linia czasu!**

Liczba graczy: 2-4

Przygotowanie gry:

Rozłóżcie wszystkie żetony, tak aby były widoczne ilustracje wynalazków. Każdy z graczy musi mieć sześć żetonów. Wybieranie żetonów odbywa się po kolei, od najmłodszego gracza do najstarszego. Pierwszy gracz bierze jeden żeton, a po nim kolejny gracz, tak sześć kolejek.

6

UWAGA

Nie wolno odwracać żetonów, by nie podejrzeć dat pod spodem.

Przebieg gry:

Zadaniem graczy jest ułożenie swoich żetonów od najstarszego wynalazku do najmłodszego. Gdy gracze skończą układać już swoją oś wynalazków, wszyscy na raz odwracają swoje żetony, tak aby było widać daty. Najstarszy z graczy sprawdza wszystkie osie wynalazków, czy wynalazki są poprawnie ułożone według dat. Wygrywają ci gracze, którzy zrobili to bezbłędnie.

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 się kolej następnego 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 najwięcej 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, 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.

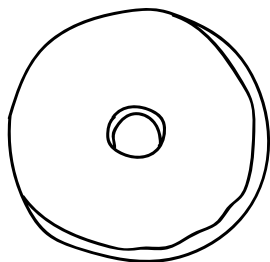
Gdy pierwszy gracz skończy udzielać odpowiedzi na pytanie, zaczyna się kolej następnego gracza.

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 najwięcej kart.

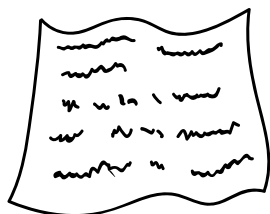
SPIS ELEMENTÓW



KOŁO

Data: ok. 3 500 lat p.n.e.

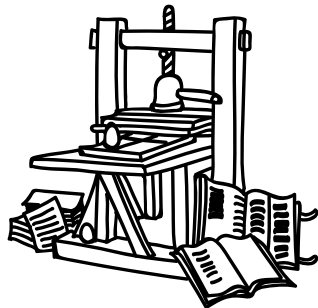
Miejsce: Pierwsze ślady używania
w starożytnej Mezopotamii



PRODUKCJA PAPIERU

Data: Około 105 roku

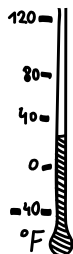
Miejsce: Chiny



DRUK

Data: 1455 rok

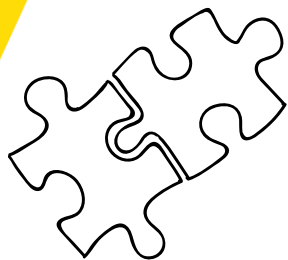
Wynalazca: Johannes Gutenberg



SKALA FAHRENHEITA

Data: 1725 rok

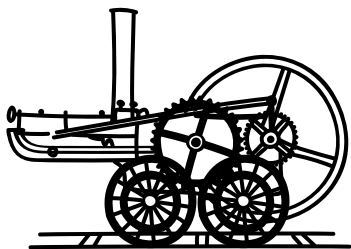
Wynalazca: Gabriel Fahrenheit



PUZZLE

Data: 1763 rok

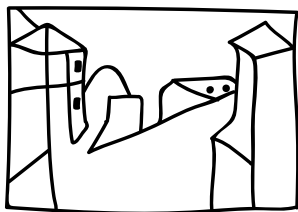
Wynalazca: John Spilsbury



LOKOMOTYWA PAROWA

Data: 1804 rok

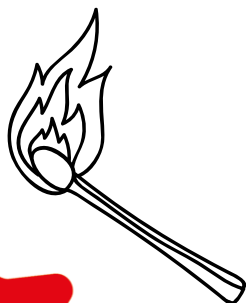
Wynalazca: Richard Trevithick



PIERWSZA FOTOGRAFIA

Data: 1826 rok

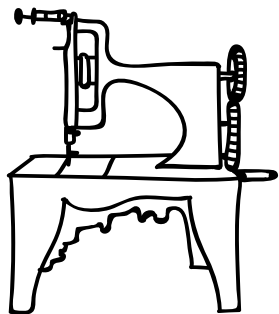
Wynalazca: Nicéphore Niépce



ZAPAŁKI

Data: 1826 rok

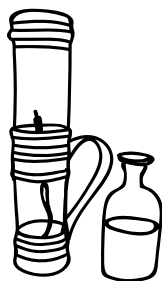
Wynalazca: John Walker



MASZYNA DO SZYCIA

Data: 1851 rok

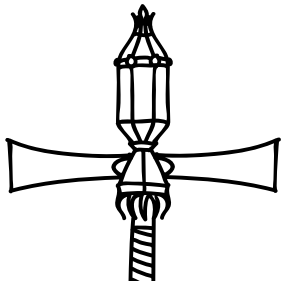
Wynalazca: Isaac Singer



LAMPA NAFTOWA

Data: 1853 rok

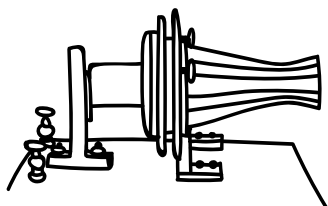
Wynalazca: Ignacy Łukasiewicz



SYGNALIZACJA ŚWIETLNA

Data: 1868 rok

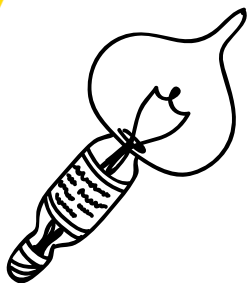
Miejsce: Pierwszy raz uruchomiona w Londynie



TELEFON

Data: 1876 rok

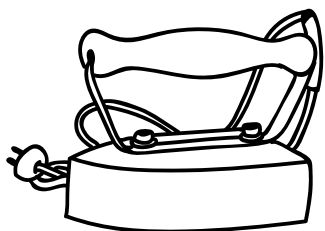
Wynalazca: Graham Bell



ŻARÓWKA

Data: 1879 rok

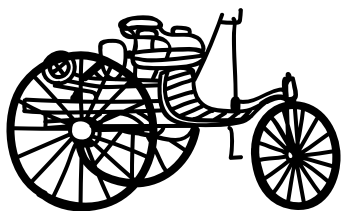
Wynalazca: Thomas Edison



ŻELAZKO ELEKTRYCZNE

Data: 1882 rok

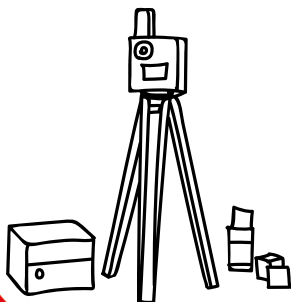
Wynalazca: Henry Seeley



SAMOCHÓD

Data: 1886 rok

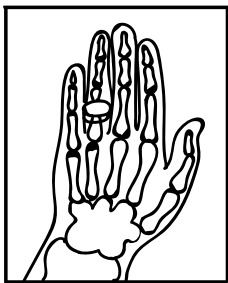
Wynalazca: Carl Benz



KINEMATOGRAF

Data: 1895 rok

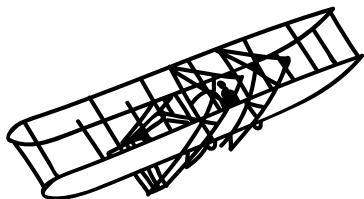
Wynalazcy: Bracia Lumière



PROMIENIOWANIE X

Data: 1895 rok

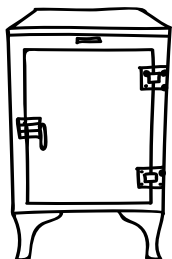
Wynalazca: Wilhelm Röntgen



SAMOLOT

Data: 1903 rok

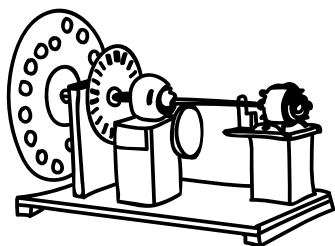
Wynalazcy: Bracia Wright



LODÓWKA

Data: 1913 rok

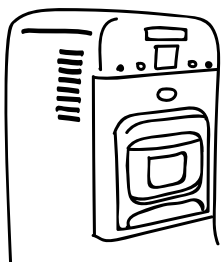
Miejsce: USA



TELEWIZOR

Data: 1926 rok

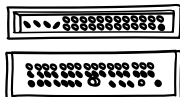
Wynalazca: John Baird



KUCHENKA MIKROFALOWA

Data: 1947 rok

Wynalazca: Percy Spencer



INTERNET

Data: 1969 rok

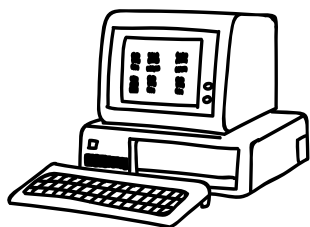
Miejsce: USA



TELEFON KOMÓRKOWY

Data: 1973 rok

Firma: Motorola



KOMPUTER OSOBISTY

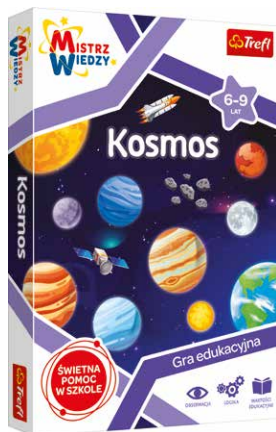
Data: 1981 rok

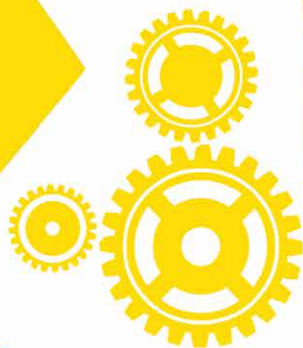
Firma: IBM

* Daty wybrane do gry mogą się różnić od dat znalezionych przez Was. Jest tak, ponieważ często ciężko ustalić jedną datę wynalezienia danej rzeczy. Daty wybrane zostały uznane za najbardziej reprezentacyjne.

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

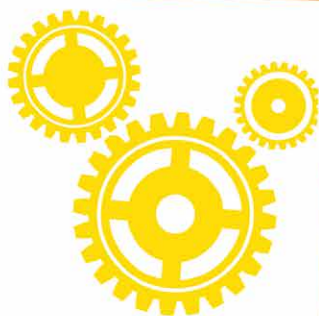
Opracowanie techniczne: Grzegorz
Traczykowski

Konsultacja merytoryczna: Paulina Wiśniewska

Korekta: Patrycja Bukowska



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



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

