

## 22730 One World - Zwierzęce podróże

### Gra rozwija:



umiejętność mówienia, wysławiania się, rozwój języka, składnię



kompetencje społeczne, zdolność do współdziałania w zespole



wiedzę ogólną, wiedzę geograficzną, poznawanie różnych zwierząt



wizualne postrzeganie kolorów i zwierząt, wytrwałość, koncentrację/ skupienie, koordynację ruchów przy przesuwaniu wskazówki



postrzeganie i nazywanie kolorów



liczenie kart ze zwierzętami, tras samolotowych i elementów na planszy

**Wiek:** 3+

**Ilość graczy:** 2-4

**Czas gry:** 10-15 min.

### Zawartość opakowania:

- a) 1 plansza do gry ze wskazówką obrotową
- b) 4 pionki
- c) 16 kart ze zwierzętami
- d) 1 karta z deszczem
- e) 1 kostka z symbolami
- f) 1 torebka bawełniana

## **Autor**

Pan Frédéric Moyersoen urodził się w roku 1961. Chciał zostać reżyserem filmowym, ukończył akademię filmową. Jednak już podczas studiów odkrył w sobie pasję do gier planszowych. Autor najpierw wymyślał różne nowe zasady dla znanych wcześniej gier, potem sam zaczął projektować i wymyślać gry całkiem od początku. Od roku 1998 Frédéric Moyersoen zajmuje się zawodowo projektowaniem gier. Jego pierwsza gra „Gouda! Gouda!” została opublikowana w roku 2002. Jego gra „Sabotażysta“ z roku 2004 została sprzedana w nakładzie miliona egzemplarzy i stała się największym hitem autora.

Gra „Zwierzęce podróże“ to pierwsza gra Frédérica Moyersoena wydana w beleduc.

## **Ilustracje**

Pani Katrin Kerbusch urodziła się w roku 1979 w Berlinie. Po studiach na kierunku projektanta medialnego Katrin rozpoczęła studia projektowania komunikacyjnego w Konstancji, które zakończyła w roku 2007 otrzymując tytuł magistra. Pracą dyplomową autorki była książka dla dzieci napisana i ilustrowana własnoręcznie przez autorkę. Od tego czasu pani Kerbusch pracuje jako niezależna ilustratorka i współpracuje z licznymi agencjami i wydawnictwami. Aktualnie mieszka w Dreźnie.

Dla firmy beleduc Pani Kerbusch ilustruje serię „One World“.

Macie ochotę na nowe przygody z Mai-Lin, Finnem, Leilą i Jamalem? Tym razem nasi bohaterowie udali się na wycieczkę razem z małymi zwierzątkami, aby pokazać im najpiękniejsze miejsca na ziemi. Wybierz się w wielką podróż przez Atlantyk, zatrzymaj się w Afryce lub odwiedź biegun północny. Po tylu wrażeniach dzieci chętnie wracają do swoich domów, gdzie mogą podzielić się swoimi doświadczeniami z rodzicami. Podczas podróży powrotnej do domu natrafiają na mnóstwo przeszkód, zatrzymują je wielkie ulewy lub konieczność objazdów. Czy Mai-Lin, Finnowi, Leili i Jamalowi uda się dotrzeć ze zwierzątkami szczęśliwie i zdrowo do domu?

## **Wariant podstawowy dla dzieci starszych niż 3 lata:**

### **Przygotowanie do gry:**

Najpierw rozłóż planszę gry w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich grających, np. na środku stołu. Zalecamy najpierw obejrzeć razem z dziećmi karty do gry z wizerunkami zwierząt i wybrać odpowiednich rodziców dla poszczególnych zwierząt na planszy. Następnie chowamy karty do torebki. Kostka z symbolami i karta z deszczem w tym wariantcie gry nie są wykorzystywane. Każdy gracz wybiera sobie jedną postać i ustawia ją na dowolnym, wybranym przez siebie kolorowym polu na planszy. Uwaga: Z każdego pola startowego startować może tylko jedno dziecko.



- a) Ułożyć planszę do gry na stole.
- b) Włożyć karty z obrazkami do torebki
- c) Ustawić pionki na polach startowych

### Informacje o planszy do gry

Na planszy widoczne są kontynenty ziemskie: Europa, Azja, Ameryka Północna i Południowa, Afryka, Australia, Arktyka i Antarktyda. Na kontynentach narysowane są zwierzęta, rośliny i inne atrakcje. Każdy region posiada własne pole kolorystyczne. Kolor pola danego regionu (kontynentu) i kolor przynależnej do niego karty ze zwierzęciem (dwa zwierzątka dla każdego kontynentu) są identyczne, co ułatwia ich przyporządkowanie. Czerwone linie łączące regiony to trasy przelotów samolotów, z których dzieci mogą korzystać, aby odwieźć zwierzątka-dzieci do domu. Kompas posiada obrotową wskazówkę.



- a) Pole kolorystyczne regionu
- b) Zwierzę rodzic
- c) Zwierzę dziecko
- d) Trasa przelotu
- e) Kompas z obrotową wskazówką

## Przebieg gry

Przed rozpoczęciem gry gracze wyciągają karty z torebki. Ilość kart uzależniona jest od ilości graczy, tzn.:

- 2 graczy: 8 kart na każdego gracza
- 3 graczy: 5 kart na każdego gracza
- 4 graczy: 4 karty na każdego gracza

Każdy gracz wyciąga po jednej karcie z torebki i przekazuje torebkę dalej do następnego gracza, aż wszyscy gracze będą mieli taką wymaganą ilość kart. Wylosowane karty wykładane są przed każdym graczem tak, aby były widoczne dla wszystkich. Jeśli wśród wylosowanych kart znajduje się karta ze zwierzęciem należącym do tego regionu, na którym gracz akurat postawił wcześniej swój pionek, to gracz może odłożyć kartę bez konieczności obracania kompasem.

Osoba, która była ostatnio w podróży, zaczyna grę i obraca wskazówką na kompasie. Gracz rusza w podróż i przechodzi do regionu o kolorze, który pokazuje wskazówka kompasu. Po przejściu do regionu sprawdza, czy może odłożyć kartę ze zwierzątkiem. Jeśli tak, to super! Jeśli nie, to nie ma powodu do zmartwień. Na pewno uda się w następnej rundzie.



Jeśli wskazówka pokaże chmurkę deszczową, to gracz musi przeczekać tą kolejkę, może jednak zatrzymać swoje karty ze zwierzątkami.

W każdej kolejce odłożyć można tylko jedną kartę. Jeśli gracz wylosował dwie karty ze zwierzątkami z jednego regionu, to musi polecieć do niego dwa razy, żeby zawiązać wszystkie zwierzątka do domu.

W jednym regionie może znajdować się wielu graczy.

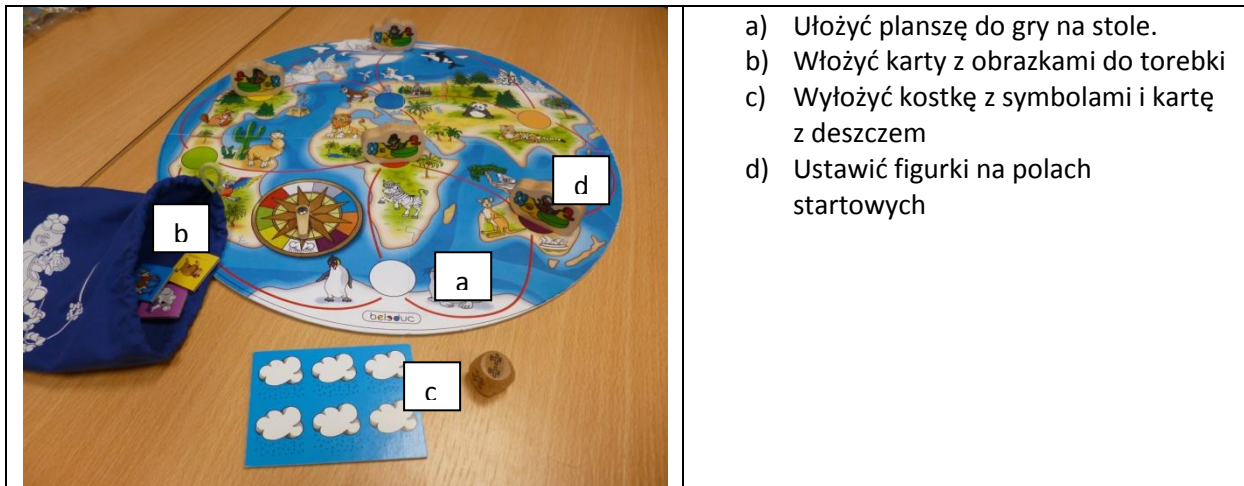
### Koniec gry:

Gracz, który jako pierwszy zawiązał wszystkie zwierzątka do domu, wygrywa grę.

### Wariant zespołowy dla dzieci powyżej 4 roku życia

#### Przygotowanie do gry:

Grę przygotowujemy tak samo jak w poprzedniej wersji. Zamiast kompasu używamy kostki z symbolami i karty z deszczem. Wszystkie karty ze zwierzętami na początku gry lądują w torebce.











#### Przebieg gry

Kolejność następnych graczy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Pierwszy gracz wyciąga kartę z torebki i kładzie ją przed sobą. Musi zawieźć zwierzątko z karty do domu. Jeśli gracz wyciągnie kartę ze zwierzęciem należącym do kontynentu, na którym się akurat znajduje, to ma szczęście. Odkłada kartę przy rodzicu bez konieczności wyrzucania kostką. Jeśli gracz wylosował kartę ze zwierzętkiem mieszkającym na innym kontynencie, to musi wyrzucić kostkę. Istnieją różne, następujące możliwości:

	<p>Prawidłowo</p> 	<p>Nieprawidłowo</p>  <p>Pomiędzy polem pomarańczowym a czerwonym nie latają samoloty.</p>	<p>Jeden samolot – gracz może polecieć tylko do ograniczonej ilości miejsc (jeden odcinek).</p>
---	---	--	---



	<p>Prawidłowo</p> 	<p>Nieprawidłowo</p>  <p>Pomiędzy polem czerwonym a żółtym nie latają samoloty.</p>	<p>Dwa samoloty - gracz może udać się do dwóch sąsiadujących ze sobą regionów (dwie trasy). Mamy tutaj najczęściej też różne możliwości: należy się dokładnie zastanowić, która trasa doprowadzi nas do odpowiedniego regionu.</p>
	<p>Prawidłowo</p> 	<p>Nieprawidłowo</p>  <p>Pomiędzy polem zielonym i niebieskim nie latają samoloty.</p>	<p>Trzy samoloty - gracz może udać się do trzech sąsiadujących ze sobą regionów (trzy trasy). Mamy tutaj najczęściej też różne możliwości: należy się dokładnie zastanowić, która trasa doprowadzi nas do odpowiedniego regionu.</p>
	<p>Deszczowa chmurka – ze względu na ulewę samolot nie może wystartować. Byłoby to zbyt niebezpieczne. Zwierzątko odkładane jest na kartę deszczu. Gracz czeka na następną rundę.</p>		

W jednym regionie może znajdować się wielu graczy.

Po odłożeniu karty zwierzątka na odpowiednim kontynencie gracz w następnej rundzie losuje nową kartę i wyrzuca ponownie kostkę. Jeśli zwierzątko nie zostało ułożone na swoim kontynencie gracz wyrzuca tylko samą kostkę.






### Koniec gry

Czy uda się odstawić wszystkie zwierzątka do domów, zanim ulewa umożliwi start samolotu? Wszyscy wygrywają grę remisem. Czy ulewa była zbyt gwałtowna? Musisz spróbować jeszcze raz w następnej rundzie.

### Wskazówka dla grup dzieci w różnym wieku:

Gra nadaje się znakomicie do grania z dziećmi w różnym wieku. Młodsze dzieci grają z kompasem, starsze z kostkami.

### Wskazówki dla opiekunów:

 	<p><b>Liczenie (wiek: 3+):</b> Ile palm namalowanych jest na planszy? Ile rzek można na niej znaleźć? Motywuj dzieci do odkrywania i liczenia różnych elementów na planszy. Gra rozwija nie tylko umiejętność liczenia, ale również postrzeganie wizualne.</p>
	<p><b>Poznanie kontynentów, zwierząt i ludzi (wiek: 4+):</b> Gra umożliwia poznawania świata zwierząt i geografii. Przygotuj razem z dziećmi gazetkę ścienną na temat różnych kontynentów na ziemi i szesnastu zwierząt, które poznajemy w grze. Przedstaw środowiska, które zamieszkują i ich zachowania. Przedstaw różne sposoby zdobywania pokarmu i opieki nad młodymi. Wycieczka z dziećmi do muzeum przyrodniczego będzie znakomitym uzupełnieniem. Wizyta w muzeum etnograficznym, gdzie dzieci mogą poznać różne grupy ludności zamieszkujące ziemię, również stanowi doskonałe rozszerzenie i uzupełnienie tematyki gazetki ściennej.</p>
 	<p><b>Kim jestem? (wiek: 4+):</b> Umieść karty ze zwierzątkami w torebce i powiedz dzieciom, aby usiadły w kole. Jedno z dzieci wyciąga z torebki jedną kartę i nie pokazuje nikomu, jaką kartą ze zwierzątkiem wyciągnęło. Dziecko może opisać i scharakteryzować zwierzę, przedstawić je bez słów w formie pantomimy lub naśladować dźwięki wydawane przez zwierzę. Po odgadnięciu prawidłowego zwierzęcia przez inne dziecko gracz zachowuje kartę dla siebie. Jeśli nikt nie odgadł, karta wraca do torebki. Kartę wyciąga po kolei każde dziecko, tak aby wszystkie dzieci miały równe szanse.</p>

### Wskazówki dla rodziców

Wybierz się z dzieckiem do zoo. W zoo możecie odwiedzić i obserwować wspólnie zwierzęta. W zoo dzieci mogą lepiej poznać i przypatrzeć się żywym zwierzętom. Jeśli będziesz miał trochę szczęścia, to może trafisz na zwierzęta z potomstwem, co umożliwi dzieciom obserwację rodziców zwierząt i ich dzieci. W ten sposób dziecko samo może nauczyć się rozpoznawać i nazywać różnice pomiędzy zwierzętami dorosłymi i ich potomstwem.

**Opis na opakowaniu:**

Macie ochotę na nowe przygody z Mai-Lin, Finnem, Leilą i Jamalem? Tym razem nasi bohaterowie udali się na wycieczkę razem z małymi zwierzątkami, aby pokazać im najpiękniejsze miejsca na ziemi. Wybierz się w wielką podróż przez Atlantyk, zatrzymaj się w Afryce lub odwiedź biegun północny. Po tylu wrażeniach dzieci chętnie wrócą do domu, gdzie mogą podzielić się swoimi doświadczeniami z rodzicami. Podczas podróży powrotnej do domu natrafiają na mnóstwo przeszkód, zatrzymują je wielkie ulewy lub konieczność objazdów. Czy Mai-Lin, Finnowi, Leili i Jamalowi uda się dotrzeć ze zwierzątkami szczęśliwie i zdrowo do domu?

Gra rozwija: Poznawanie różnych gatunków zwierząt żyjących na ziemi, rozwój językowy, rozwój strategii, postrzeganie wizualne, wiedza ogólna