



BEZPIECZNA DROGA

"Bezpieczna Droga" to gra planszowa wprowadzająca w poznanie znaków drogowych. W wesoły, zabawny i intrygujący sposób pozwala dzieciom zapoznać się z zasadami ruchu drogowego. Znajomość znaków drogowych i zasad bezpieczeństwa na drodze są bezcennymi informacjami dla naszych dzieci.

Przed rozpoczęciem gry, rozetnijcie wszystkie elementy po przerywanych liniach.

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Kolejni gracze poruszają się, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze ustawiają swoje pionki na środku planszy - pomarańczowe pola. Karty połóżcie obok planszy.

INSTRUKCJA:

Gracze rzucają kostką i poruszają się o ilość wyrzuconych oczek. Przesuwamy pionek w dowolną stronę wyjazdu ze środkowego pola. Po dojściu do pół na obwodzie planszy, poruszamy się tylko po obwodzie. Wszyscy gracze w prawą stronę, tylko na koniec gry wracamy do środkowego pola. Poruszając się po planszy, gracze napotykają 4 powtarzające się znaki drogowe. W chwili gdy staniemy na pole ze znakiem drogowym, gracz po naszej prawej stronie bierze dla ciebie kartę z takim znakiem na jakim stoisz. Na każdej karcie są po dwa pytania, wybierasz jedno pytanie na które chcesz odpowiadać. Gracz podnoszący kartę; czyta pytanie i sprawdza poprawność odpowiedzi. Jeśli trzeba pokazać z karty znak, to gracz odpowiadający nie powinien widzieć odpowiedzi. Poprawna odpowiedź na pytanie -zabierasz kartę, a zła odpowiedź i karta wraca pod spód stosu kart.

Kto odpowie poprawnie na dwa pytania i odgadnie jeden znak z planszy(znak wybiera nam gracz, który czytał pytanie),ten wówczas może wymienić 2 karty na kartę obrazkową.

Wygra ten gracz, który pierwszy zbierze różne 4 karty obrazkowe i najbliższym wejściem dojdzie do pola środkowego. Na polu tym, musi opowiedzieć, o czym jest jedna z jego kart - co wolno robić a co stwarza zagrożenie?

Gracz, który pierwszy skończy grę, może wypełnić "Zabawową kartę rowerową".

OPIS ZNAKÓW DROGOWYCH:

1. Niebezpieczne zakręty, pierwszy w lewo.
2. Zakaz ruchu w obu kierunkach.
3. Ruch okrężny.
4. Odcinek jezdni o ruchu dwukierunkowym.
5. Nakaz jazdy w prawo lub w lewo.
& Ustąp pierwszeństwa przejazdu
7. Zakaz wjazdu.
8. Uwaga dzieci.
9. Przejście dla pieszych
10. Zakaz zawracania.
11. Droga dla rowerów.



12. Zakaz ruchu pieszych.
13. Obustronne zwężenie jezdni.
14. Zakaz postoju.
15. Droga z pierwszeństwem
16. Zakaz wjazdu pojazdów silnikowych z wyjątkiem motocykli
17. Skrzyżowanie dróg.
18. Zakaz wyprzedzania.
19. Sygnały świetlne.
20. Zakaz wjazdu rowerów.
21. Skrzyżowanie z drogą podporządkowaną występującą po obu stronach.
22. Nakaz jazdy prosto.
23. Przejazd kolejowy bez zapór.
24. Zakaz skręcania w lewo.
25. Inne niebezpieczeństwo.
26. Koniec drogi dla rowerów.
27. Rowerzyści
28. Stop.
29. Miejsce dla osoby niepełnosprawnej.
30. Zakaz zatrzymywania się.

Elementy do gry : pionki, plansza, kostka, talia kart, karty obrazkowe, instrukcja.



PODWODNE PRZYGODY

Elementy potrzebne do gry: plansza, pionki, kostka Zasady gry są proste. Od pola Start musisz przejść jak najszybciej do pola Mato. Kto trafi na pole z Wielorybem musi wykonać zadanie wskazane przez Wieloryba. Czasem stracisz trochę czasu, o czasem Wieloryb ci pomoże.

ZADANIA WIELORYBA:

- 1 Wieloryb Bąbelkowy zatrzyma cię na ćwiczenia. Zrób 3 podskoki na jednej nodze
- 2 Ten wieloryb to Śpioch, stoisz jedną kolejkę,
- 3 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o trzy pola,
- 4 Ten wieloryb uśmiecha się do ciebie, on pozwala ci iść do przodu o trzy pola.
- 5 Ten wieloryb zatrzyma cię na trochę, stoisz 2 kolejki,
- 6 Niespodzianka ! - ruszysz dalej gdy wyrzucisz 6 oczek.
- 7 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o dwa pola.
- 8 Ten wieloryb to Śpioch, stoisz dwie kolejki.
- 9 Wieloryb Pusty Brzuszek, przesun się do tyłu o cztery pola.
- 10 Ten wieloryb zatrzyma cię na trochę, stoisz 1 kolejkę.
- 11 Ten wieloryb pomoże ci - rzuć kostką i o ilość oczek przesun pionek do przodu.
- 12 Wieloryb Bąbelkowy zatrzyma cię na ćwiczenia, Zrób 5 przysiadów.
- 13 Ten wieloryb uśmiecha się do ciebie, on pozwala ci iść do przodu 2 pola