

QUIZ

CIAŁO CZŁOWIEKA

gra edukacyjna dla 2÷3 osób

rekomendowany wiek:
od lat 10

zawartość pudełka:

- 1) karty „pytań i odpowiedzi” - 47 szt.
- 2) karty „niespodzianki” - 2 szt.
- 3) karty liter „a”, „b” - 3 x 2 szt.
- 4) plansza
- 5) pionki do gry - 3 szt.
- 6) kostka do gry
- 7) klepsydra
- 8) notes
- 9) instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

„Quiz - CIAŁO CZŁOWIEKA” to gra edukacyjna dla 2÷3 osób. Jej uczestnicy rywalizują ze sobą odpowiadając na pytania z kart pytań i odpowiedzi. Ich tematem jest budowa i funkcjonowanie ciała człowieka. W czasie emocjonującej zabawy gracze wiele dowiadują się o budowie i działaniu własnego ciała. Zwycięzcą zostanie ten, kto udzieli najwięcej bezbłędnych odpowiedzi.

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

Klepsydrę należy używać ze szczególną ostrożnością.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

rekwizyty:

1) karty „pytań i odpowiedzi” - 47 szt.

2) karty „niespodzianki” - 2 szt.

3) karty liter „a”, „b” - 3 x 2 szt.

4) plansza

5) pionki do gry - 3 szt.

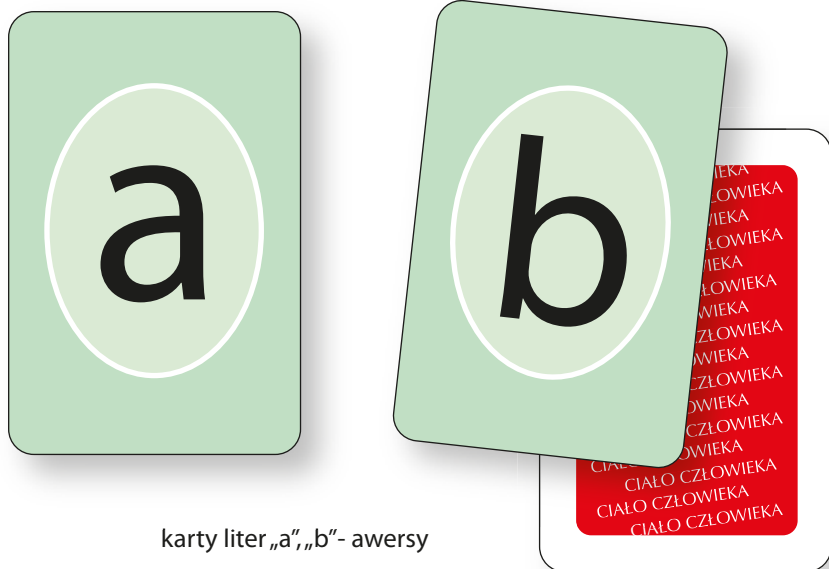
6) kostka do gry

7) klepsydra

8) notes

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy wybiera swój pionek i otrzymuje po 2 karty liter - „a” i „b”. Planszę należy rozłożyć pośrodku stołu. Obok planszy należy postawić klepsydrę oraz położyć złożone w stos karty „pytań i odpowiedzi” (pytaniami do góry) i karty „niespodzianki” (poleceniem do dołu). Należy przygotować również notes z inicjałami imion uczestników gry do zapisu punktacji.



karty liter „a”, „b”- awersy

rewers

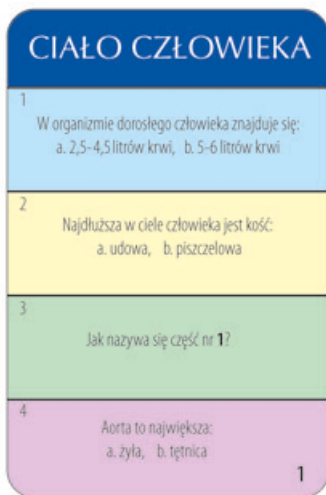
POCZĄTEK GRY

Przed rozpoczęciem gry jej uczestnicy powinni krótko przejrzeć nazwy części ciała człowieka wskazane na planszy (str. 7) lub zdecydować, że przystępują do gry bez ich przeglądania i poznają właściwe odpowiedzi w czasie trwania rozgrywki.

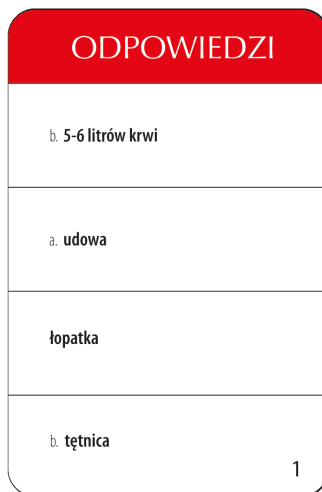
Następnie stawiają przed sobą swoje pionki i kładą obok swoje 2 karty liter „a”, „b” rewersem do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po rzucie kostką gracz przesuwą swój pionek na planszy od pola „START” o tyle pól, ile oczek wskazała kostka (w kierunku wskazanym niebieską strzałką). Wyrzucenie „6” nie daje prawa do dodatkowego rzutu. Po postawieniu pionka na polu planszy gracz bierze z wierzchu talii kartę „pytań i odpowiedzi” (tak by nie było widać odpowiedzi z tylnej strony) i czyta głośno pytanie z pola o takim samym kolorze jak kolor pola, na którym stoi jego pionek.

PRZEBIEG GRY

Następnie jeden z graczy uruchamia klepsydrę, a wszyscy uczestnicy wybierają (nie pokazując innym) swoją kartę liter z wariantem odpowiedzi: „a” lub „b”. Po przesypaniu się klepsydry gracze odkrywają swoje wybrane karty liter, a gracz, który czytał pytanie z karty „pytań i odpowiedzi” odwraca ją i czyta właściwą odpowiedź. Po przeczytaniu odkłada kartę na osobny stos, odpowiedziami do góry.



awers

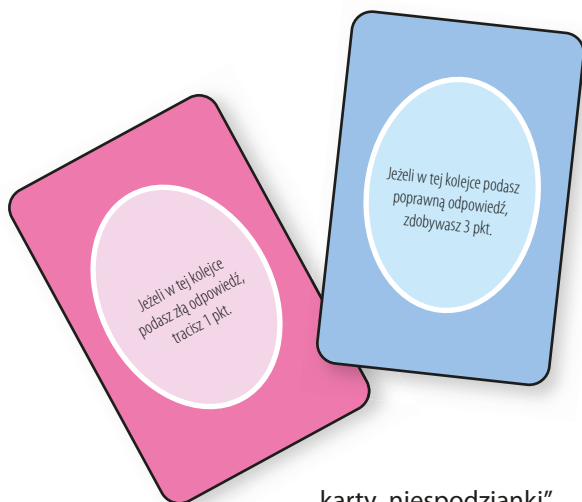


rewers

karta „pytań i odpowiedzi”

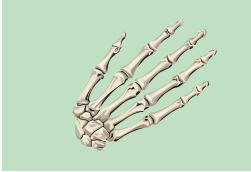
Gracze, którzy wybrali karty liter wskazujące właściwą odpowiedź zdobywają po 1 pkt. (zapisanym do notesu), za błędną - nic nie otrzymują. Jeśli gracz trafi na pytanie: „Jak nazywa się część nr ...?” to udziela odpowiedzi indywidualnie i tylko on ma okazję w tej kolejce do zdobycia punktu. W tym celu musi podać nazwę części ciała umieszczonej na planszy i wskazanej numerem takim jak w pytaniu. Za właściwą odpowiedź (prawidłowa nazwa jest na stronie odwrotnej karty) gracz zdobywa 1 punkt, za błędną - nic nie otrzymuje. Następnie ruch wykonuje gracz znajdujący się po lewej stronie kończącego swoją kolejkę. Pionki w czasie gry poruszają się dookoła toru, w kierunku wskazanym strzałką umieszczoną na polu startu. Na jednym polu może stanąć równocześnie kilka pionków.

Jeżeli gracz trafi na kartę „niespodziankę”, to kładzie ją w widocznym miejscu obok siebie, bierze z wierzchu talii następną kartę i czyta pytanie z pola o takim samym kolorze jak kolor pola planszy, na którym stoi jego pionek. Po wskazaniu przez graczy odpowiedzi posiadacz karty „niespodzianki” liczy punkty zgodnie z umieszczonym na niej opisem, a następnie odkłada tę kartę na stos odkładanych kart.



karty „niespodzianki”

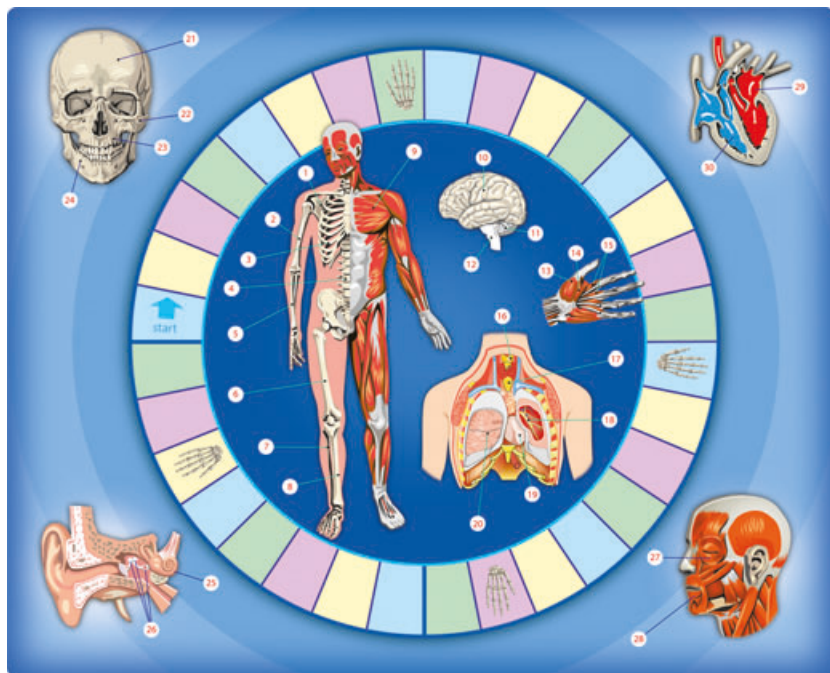
Gdy braknie kart „pytań i odpowiedzi” należy wziąć je z odłożonego stosu, odwrócić pytaniami do góry i kontynuować grę.



- Jeśli gracz stanie pionkiem na polu z rysunkiem kości dłoni (jak wyżej), to po przeczytaniu pytania z karty „pytań i odpowiedzi” udziela odpowiedzi indywidualnie i tylko on ma okazję w tej kolejce do zdobycia punktu. Jeśli zrobi to prawidłowo, zdobywa 1 pkt., jeżeli poda błędną odpowiedź, to nic nie otrzymuje.

KONIEC GRY

Gra kończy się, jeżeli któryś z graczy zdobędzie jako pierwszy ustaloną wcześniej liczbę punktów (np. 30). Punkty sumuje się zapisując je w trakcie gry. Gracze mogą również przyjąć, że kończą rozgrywkę, gdy jednorazowo zostaną wykorzystane wszystkie karty (49 szt.). Po zakończeniu gry porównuje się zdobyte punkty i ogłasza zwycięstwo gracza, który ma ich najwięcej.



Spis części ciała wskazanych na planszy

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------|
| 1. Łopatką | 16. Krtąń |
| 2. Kość ramienna | 17. Tchawica |
| 3. Żebro | 18. Oskrzele |
| 4. Kręgosłup | 19. Serce |
| 5. Kość promieniowa | 20. Płuco prawe |
| 6. Kość udowa | 21. Kość czołowa |
| 7. Kość strzałkowa | 22. Kość jarzmowa |
| 8. Kość piszczelowa | 23. Szczęką |
| 9. Mięsień piersiowy większy | 24. Żuchwa |
| 10. Mózg | 25. Ślimak |
| 11. Mózdzek | 26. Kosteczki słuchowe |
| 12. Rdzeń przedłużony | 27. Mięsień okrężny oka |
| 13. Mięsień odwodziciel krótki kciuka | 28. Mięsień okrężny ust |
| 14. Mięsień zginacz krótki kciuka | 29. Przedsionek lewy serca |
| 15. Mięśnie glistowate | 30. Komora prawa serca |

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

**PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.