

POLA ŻETONÓW

Jeżeli pionek drużyny stanie na polu żetonów, drużyna losuje 1 żeton, a następnie wykonuje zadanie wskazane na tym żetonie. Jeżeli drużyna przeciwna zaliczy to zadanie, pierwsza drużyna ponownie rzuca kostką i odpowiada na kolejne pytanie z karty. Jeżeli zadanie nie zostanie zaliczone, pierwsza drużyna traci kolejkę.



Narysuj godło Polski.



Narysuj flagę Polski.



Opowiedz swoją ulubioną polską legendę.



Opowiedz, co według ciebie jest największą atrakcją w Polsce.



Opowiedz, jak nazwałbyś swoje własne państwo i w jakim języku by w nim mówiono.



Powiedz coś miłego o drużynie przeciwnej.



Opowiedz ciekawostkę o mieście, w który mieszkasz.



Opowiedz, w jaki sposób według ciebie mówili ludzie w Polsce 500 lat temu.



Narysuj zarys granic Polski.



Opowiedz o swoim ulubionym polskim zabytku.



Powiedz, co w języku polskim sprawia ci najwięcej problemów.



Narysuj coś, co kojarzy Ci się z twoim ulubionym polskim miastem.



Do jakiego polskiego miasta chciałbyś się przeprowadzić i dlaczego?



Powiedz swoje ulubione słowo w języku polskim.

POLA ZAGADEK

Jeżeli pionek drużyny stanie na polu zagadek, drużyna nie odpowiada na pytanie z karty, tylko na wylosowaną zagadkę. Aby wybrać zagadkę z Listy zagadek, pierwsza drużyna rzuca kostką, a drużyna przeciwna podaje cyfrę od 1 do 5. Następnie mnożymy liczbę wyrzuconych oczek przez cyfrę podaną przez drużynę przeciwną, np. liczba oczek na kostce: 3, cyfra podana przez drugą drużynę: 5, co daje $3 \times 5 = 15$. Drużyna, której pionek stoi na polu zagadek, musi odpowiedzieć na zagadkę nr 15.



LISTA ZAGADEK:



1. Wymień 3 miasta w województwie pomorskim
2. Wymień 3 województwa
3. Wymień 3 miasta, które są lub były stolicą Polski
4. Wymień 3 rzeki w Polsce
5. Wymień 3 kraje sąsiadujące z Polską
6. Wymień 3 jeziora w Polsce
7. Wymień 3 miasta, przez które przepływa rzeka
8. Wymień 3 miasta znajdujące się na Śląsku
9. Wymień 3 języki lub dialekty, w których mówi się w Polsce
10. Wymień 3 tradycyjne kolory ludowe w Polsce
11. Wymień 3 polskie słowa, które mają podwójne znaczenie
12. Wymień 3 miasta w Polsce
16. Wymień 3 polskie legendarne stwory
17. Wymień 3 góry w Polsce
18. Wymień 3 tradycyjne polskie potrawy
19. Wymień 3 pory roku
20. Wymień 2 główne religie w Polsce
21. Wymień 3 tradycyjne polskie tańce
22. Wymień 3 swoje ulubione polskie potrawy
23. Wymień 3 polskie postacie historyczne
24. Wymień 3 polskie litery alfabetu
25. Wymień 3 kraje, do których Polacy nie potrzebują wizy
26. Wymień 3 języki, w których chciałbyś umieć mówić
27. Wymień 3 twoje ulubione polskie miasta
28. Wymień 3 tradycyjne polskie potrawy świąteczne
29. Wymień 3 polskie zabytki
30. Wymień 3 województwa dotykające granic Polski

Dzieci kontra Rodzice® Polska

CEL GRY

Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety. Pamiętajcie, że jest to przede wszystkim zabawa i czas dla Waszej rodziny. Gra poszerza wiedzę, ale także integruje rodzinę. Nie przejmujcie się, gdy nie będziecie znali odpowiedzi na pytania. Bawcie się dobrze!

Czas gry: 20 min

Liczba graczy: dwie drużyny

ZAWARTOŚĆ: Plansza, kostka pionki, talie, żetony.



JAK GRAMY?

- W grze udział biorą dwie drużyny: drużyna dzieci i drużyna rodziców.
- Każda z drużyn wybiera pionek.
- Planszę należy rozłożyć na środku, a obok dwie talie kart z pytaniami. Karty rodziców oznaczone są hasłem „Rodzice pytają dzieci”, a karty dzieci – hasłem „Dzieci pytają rodziców”. Żetony układamy obok planszy, tak by nie było widać co przedstawiają.
- Ustawiamy swoje pionki na planszy na polu START.
- Rzucamy kostką, aby wyłonić drużynę, która rozpocznie grę. Grę rozpoczyna drużyna, która wyrzuci większą liczbę oczek.

PRZEBIEG GRY:

Pierwsza drużyna rzuca kostką. Druga drużyna pobiera kartę ze swojej talii i pyta przeciwników o numer pytania z karty, po czym odczytuje im to pytanie. Jeżeli padnie prawidłowa odpowiedź, drużyna, która odpowiedziała, przesuwa swój pionek o jedno pole więcej niż liczba wyrzuconych oczek.



Jeżeli odpowiedź jest nieprawidłowa, drużyna, która udzieliła odpowiedzi, przesuwa swój pionek o jedno pole mniej niż liczba wyrzuconych oczek.



Po odczytaniu pytania, kartę odkładamy na spód talii. Kolejka przechodzi na drugą drużynę, która teraz rzuca kostką, po czym powtarzamy czynności jak przy poprzedniej drużynie. Gra trwa do momentu, aż jedna z drużyn dotrze do mety. Drużyna ta wygrywa.

POLA SPECJALNE

Na planszy znajdują się:



3 pola Ruchu



2 pola Żetony



2 pola Zagadek

POLA RUCHU

Jeżeli po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, pionek drużyny, stanie na jednym z pól:



Szybki lajkonik



Odważna syrenka



może ona przesunąć go o dodatkowe 3 pola do przodu.

Jeżeli po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi, pionek drużyny, stanie na polu:



Krok do tyłu

cofa się ona automatycznie o dwa pola, zgodnie ze strzałką.

