

POLA DOBRY UCZYNEK

Jeżeli stojąc na tym polu, rzucimy kostką i udzielimy nieprawidłowej odpowiedzi na pytanie, losujemy jeden żeton Dobry Uczynek, wskazujący na czynność, którą należy wykonać (można ją wykonać w trakcie lub po skończeniu gry).



powiedz o drużynie przeciwnej 3 miłe rzeczy



opowiedz 2 sytuacje kiedy najbardziej tęskniłeś za dziećmi/rodzicami



ułóż trzy nowe pytania do tej gry



zapytaj czy drużyna przeciwna potrzebuje dzisiaj Twojej pomocy



pomóż zrobić kolację



zrób wszystkim herbatę/kawę



przedstaw dowolną osobę aby wszyscy gracze ją odgadli



przedstaw dowolne zwierzę aby wszyscy gracze je odgadli



umyj naczynia



odkurz swój pokój



ułóż rzeczy w kuchni



umyj lustro



opowiedz, co Ci się ostatnio śniło



wymyśl sam jaki dobry uczynek chcesz zrobić

POLA UCZUĆ

Jeżeli rzucimy kostką i liczba wyrzuconych oczek spowoduje ruch pionka na Pole Uczuć, wtedy drużyna nie odpowiada na pytanie z karty, tylko przesuwają pionek na Pole Uczuć i opowiada o jednym uczuciu z *Listy Uczuć*.

Aby wybrać uczucie z *Listy Uczuć* należy rzucić kostką i przemnożyć otrzymany wynik przez liczbę od 1 do 5 (liczbę mnożenia wybiera drużyna przeciwna). W ten sposób wylosujemy jedno uczucie spośród 30 dostępnych na liście.

Opisz sytuację, zdarzenie lub osobę z którą doznałeś tego uczucia. Co się wydarzało, jaka była Twoja reakcja? Podziel się tym ze swoją rodziną, abyście się lepiej rozumieli. Jeżeli nie pamiętasz takiej sytuacji, spróbuj ją wymyślić.

LISTA UCZUĆ:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. Bliskość | 16. Rozczarowanie |
| 2. Bunt | 17. Rozluźnienie |
| 3. Ciekawość | 18. Smutek |
| 4. Duma | 19. Spokój |
| 5. Euforia | 20. Strach |
| 6. Lęk | 21. Sympatia |
| 7. Miłość | 22. Ufność |
| 8. Nadzieja | 23. Ulga |
| 9. Napięcie | 24. Wzruszenie |
| 10. Niechęć | 25. Zadowolenie |
| 11. Obawa | 26. Zakłopotanie |
| 12. Pewność siebie | 27. Zaskoczenie |
| 13. Porażka | 28. Zazdrość |
| 14. Przyjemność | 29. Zdenerwowanie |
| 15. Radość | 30. Życzliwość |



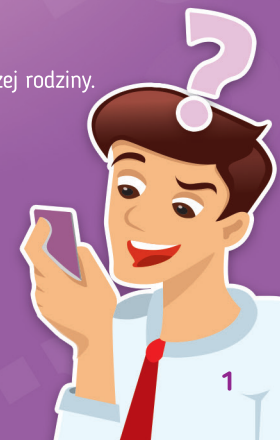
CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety. Wygrywa drużyna, która zrobi to jako pierwsza.

Pamiętajcie, że jest to przede wszystkim zabawa i czas dla Waszej rodziny. Pytania dotyczą Was samych i Waszego życia- pomogą Wam lepiej się poznać. Ułatwią także wspólną rozmowę o sobie i o Waszych sprawach. Nie przejmujcie się, gdy odpowiedzi na pytania nie będą oczywiste, tak już w życiu jest. ☺ Bawcie się dobrze, życzymy Wam dużo uśmiechu.

Czas gry: 20 min

Liczba graczy: dwie drużyny



ZAWARTOŚĆ: plansza, żetony, kostka, pionki, 54 karty do gry, 216 pytań, instrukcja.



JAK GRAMY?

• W grze udział biorą dwie drużyny: dzieci i rodzice (lub dowolnie: rodzice i dziecko, dziecko i rodzic, dzieci i rodzic.). Możecie wybierać, kto będzie czytał pytanie i kogo dotyczy odpowiedź.

• Każda z drużyn wybiera sobie pionek. Planszę należy rozłożyć na środku, a obok dwie talie kart z pytaniami. Karty rodziców oznaczone są: „Rodzice pytają dzieci”. Karty dzieci oznaczone są: „Dzieci pytają rodziców”. Żetony „Dobry uczynek” układamy obok planszy, tak by nie było widać co na nich jest.

• Każda z drużyn ustawia swój pionek na planszy na polu START. Aby wyłonić drużynę, która rozpocznie grę, należy rzucić kostką. Grę rozpoczyna drużyna, która wyrzuci największą liczbę oczek.

PRZEBIEG GRY:

Drużyna rozpoczynająca grę rzuca kostką. Aby móc przesunąć pionek, drużyna musi odpowiedzieć na pytanie zadane przez drużynę przeciwną. (wyjątek stanowią pola uczuć, str 6.)

Drużyna zadająca pytanie, pobiera kartę z talii i prosi przeciwników o wybór numeru pytania od 1 do 4, po czym odczytuje pytanie.

Jeżeli padnie prawidłowa odpowiedź, drużyna która odpowiedziała prawidłowo może przesunąć swój pionek o tyle miejsc ile oczek wypadło na kostce plus jeden.



Jeżeli odpowiedź jest nieprawidłowa, drużyna która odpowiedziała nieprawidłowo może przesunąć swój pionek o tyle miejsc ile oczek wypadło na kostce minus jeden.



Po odczytaniu pytania, karta wraca na spód talii. Kolejka przechodzi na drugą drużynę, która teraz rzuca kostką.

Gra trwa do momentu, kiedy któryś z pionków dotrze do mety. Drużyna, która dotrze tam jako pierwsza, wygrywa grę.

POLA SPECJALNE

Na planszy znajdują się:



3 pola *Ruchu*



2 pola *Dobry uczynek*



2 pola *Uczuć*

POLA RUCHU

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



Rodzinne wakacje



Duży rodzinny krok



może ona przesunąć go o dodatkowe 3 pola do przodu.

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



Pułapka w rodzinnej szafie

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