

INSTRUKCJA

2865

MIKRO

QUIZ

EUROPIE

GRA EDUKACYJNA



gra edukacyjna

wiek: 10+

Zawartość pudełka:

- 1) Karty pytań i odpowiedzi - 46 szt.
- 2) Karty liter „a”, „b”, „c” - 3 x 3 szt.
- 3) Kostka
- 4) instrukcja



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości na tylnej stronie pudełka.

W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: help@alexander.com.pl

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.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

rekwizyty:

- 1) karty pytań i odpowiedzi - 46 szt.
- 2) karty liter „a”, „b”, „c” - 3 x 3 szt.
- 3) kostka

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze otrzymują po trzy „karty liter” („a”, „b” i „c”). Z „kart pytań i odpowiedzi” należy ułożyć jeden stos i położyć go pytaniami do góry, obok kostkę. Należy przygotować również długopis i kartkę z inicjałami uczestników gry do zapisu punktacji.

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz kładzie obok swoje 3 karty z literami odpowiedzi („karty liter”) rewersem do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po rzucie kostką gracz bierze z talii „kartę pytań i odpowiedzi” (tak by nie było widać odpowiedzi z tylnej strony) i czyta głośno pytanie z rubryki o takim numerze jaki wyrzucił kostką. Jeśli wyrzucił kostką nie numer a kółko, to wówczas wybiera dowolną rubrykę, z której będzie odczytywał pytanie. W obu przypadkach, przy wyrzuconym numerze i kółku, na pytanie odpowiadają wszyscy uczestnicy gry. Jeżeli jednak gracz wyrzuci kwadrat, to tylko on odpowiada na pytanie z rubryki, której numer wybiera

za niego gracz siedzący po jego prawej stronie. Następnie jeden z graczy uruchamia czasomierz na smartfonie, a wszyscy uczestnicy kładą przed sobą (rewersiem do góry) swoją „kartę liter” z wybranym przez siebie wariantem odpowiedzi: „a” lub „b” lub „c”.

Po odmierzeniu ustalonego przed rozpoczęciem zabawy czasu 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. Gracze, którzy wybrali „karty liter” wskazujące właściwą odpowiedź otrzymują po 1 pkt. (zapisanym na kartce z inicjałami).

Następnie ruch wykonuje gracz znajdujący się po lewej stronie kończącego swoją kolejkę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy zdobędzie jako pierwszy ustaloną wcześniej liczbę punktów (np. 20). Punkty sumuje się zapisując je w trakcie gry. Można również przyjąć, że gra kończy się, gdy zostaną wykorzystane wszystkie karty „pytań i odpowiedzi”. Po zakończeniu gry porównuje się zdobyte punkty i ogłasza zwycięstwo gracza, który ma ich najwięcej.

QUIZ o EUROPIE

- 1 Wielka Schizma w Kościele zachodnim rozpoczęła się w:
a. 1210 r., b. 1315 r., c. 1378 r.
- 2 Najważniejszym przykładem starszego malarstwa rzymskiego są malowidła Sienne:
a. z Pompei, b. z Płacentii, c. z Raveny
- 3 Firma Peugeot (Francja) na początku swej działalności produkowała:
a. rowery, b. maszyny parowe, c. żelazka
- 4 Pajonica jest stolicą:
a. Serbii, b. Macedonii, c. Czarnogóry

23

„karta pytań
i odpowiedzi”

QUIZ o EUROPIE

b

„karta liter”

Przechowywanie:

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

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

UL. Telewizyjna 19

TEL. 58 552 83 70



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