

MIKRO

QUIZ

KTO PAMIĘTA?

GRA EDUKACYJNA

INSTRUKCJA

2866



gra edukacyjna
wiek: 10+

Zawartość pudełka:

- 1) „karty pytań i odpowiedzi” - 49 szt.
- 2) „karty liter” „a”, „b” - 3 x 2 szt.
- 3) 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.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi oderwanymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.



rekwizyty:

- 1) „karty pytań i odpowiedzi” - 49 szt.
- 2) „karty liter” „a”, „b” - 3 x 2 szt.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

PRZEBIEG GRY

Każdy gracz kładzie obok swoje 2 karty z literami odpowiedzi („karty liter”) rewersem do góry.

Następnie najmłodszy gracz (kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara) ciągnie ze spodu talii „kartę pytań i odpowiedzi”. Jeżeli jest to jedna z kart z ilustracją, to czyta na głos pytanie, na które wszyscy będą odpowiadać. Jeśli jest to karta z rubrykami, to czyta na głos pytanie z rubryki, której numer wybiera za niego gracz siedzący po jego prawej stronie.

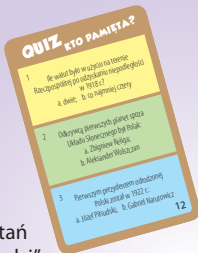
Następnie jeden z graczy uruchamia czasomierz na smartfonie, a odpowiadający kładą przed sobą (rewerse do góry) swoją „kartę liter” z wybranym przez siebie wariantem odpowiedzi: „a” lub „b”. Po odmierzeniu ustalonego przed rozpoczęciem zabawy czasu gracze odkrywają swoje wybrane „karty liter”, a gracz, 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.

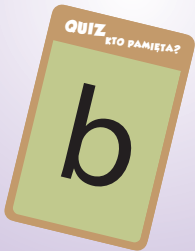
KONIEC GRY

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.

„karta pytań
i odpowiedzi”
z rubrykami



„karta liter”



„karta pytań
i odpowiedzi”
z ilustracją

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.

CE

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.