

GRA w KOLORACH CZYLI KAPITAN JUKA I WYPRAWA PO SKARB

Gra planszowa stworzona do nowego pakietu edukacyjnego dla klas 1-3 szkoły podstawowej – „Gra w kolory. Świat ucznia”



**Witajcie! To ja Kapitan Juka.
Zapraszam wszystkich na wyprawę po skarby,
które ukryłem na jednej z bezludnych wysp
Oceanu Bezkresnego.**

- Podzielcie się zatem na 5 drużyn, wybierzcie z pośród siebie kapitana okrętu i kolor drużyny. Wymarzoną nazwę dla swego okrętu, zapiszcie na kartce, wykorzystując wybrany wcześniej kolor.
- Grę rozpoczyna drużyna, która wyrzuci najmniejszą liczbę oczek na kostce. Każda drużyna na starcie otrzymuje 5 dukatów. W trakcie wyprawy będzie można zdobyć dodatkowe dukaty lub stracić już posiadane.
- Drużyna, która jako pierwsza dopłytnie do Wyspy Skarbów otrzyma 5 dukatów, ta która dopłytnie jako druga – otrzyma 4 dukaty, drużyna trzecia – 3 dukaty, czwarta – 2 dukaty, a ostatnia 1 dukata. Zwycięża drużyna, która zbierze najwięcej dukatów.
- Każde kolorowe pole oznacza zysk lub stratę, przesunięcie na inne pole lub postój w podróży. Jeśli wasz okręt stanie na polu koloru drużyny, to jest bezpieczny i omijają go złe przygody.



**W drogę,
nie traćmy czasu!**



Znaczenie kolorowych pól:

- Zapomnieliście wziąć z portu apteczki z lekarstwami – wracacie na start.
- Wyłowiliście butelkę z częścią mapy – otrzymujecie 1 dukata.
- W poszukiwaniu słodkiej wody przyплыnęliście na Wyspę Krokodyli. Pozwolą wam one odpłynąć bezpiecznie, jeśli ułożycie 5 wyrazów z liter słowa „krokodyl”.
- Ułożycie zdanie z minimum 5 wyrazów, w którym każde słowo zaczynać się będzie od litery „m”. Za poprawne wykonanie tego zadania należy się wam 1 dukat.
- Odkrywacie wyspę zamieszkaną przez dinozaury. Jeśli wymienicie przynajmniej 2 nazwy tych wymarłych zwierząt otrzymujecie 1 dukata.
- Zauważyliście szalupę z rozbitkami, ratujecie ich – otrzymujecie 1 dukata.

7. Z toni morskiej wynurzyła się olbrzymia ośmiornica. Odstraszyście ją, jeśli uda się wam stworzyć ze wszystkich członków drużyny ośmiornicę.
8. Złapaliście wiatr w żagle. Jeśli wykonacie zadanie otrzymacie 1 dukata. Ułóżcie z patyczków figurę według wzoru, składającą się z 5 trójkątów (4 małych i 1 dużego). Przełóżcie 3 patyczki, tak aby powstały 2 trójkąty.
9. Odkryliście wyspę, na której możecie uzupełnić zapasy żywności. Macie dodatkowy rzut kostką.
10. W waszym okręcie urwała się kotwica. Kupujecie nową kotwicę (płacicie 1 dukata) lub czekacie 1 kolejkę na jej wyłowienie.
11. Rozpętał się sztorm. Wasz okręt stracił sterowność – cofacie się o 4 pola.
12. Z głębin oceanu wynurzył się ogromny potwór morski. Narysujcie go na kartce, odrysowując swoje dłonie. W nagrodę otrzymacie 1 dukata.
13. Pomóżcie drużynie, która płynie jako ostatnia. Stańcie wszyscy w kole i zróbcie razem 10 przysiadów. W nagrodę otrzymujecie 1 dukata, a załoga, której pomogliście ma dodatkowy rzut kostką.
14. Wasz okręt osiadł na mieliźnie. Jeśli wyrzucicie 2, 4 lub 6 oczek na kostce – płyniecie dalej, jeśli nie – stoicie 1 kolejkę.
15. Wasz okręt zablądził we mgle. Jeśli wyrzucicie 2, 4, lub 6 oczek na kostce, nie zablądźcie, jeśli wyrzucicie 1, 3 lub 5 – cofnijcie się na wyznaczone pole.
16. Wyłowiliście butelkę z kolejną częścią mapy – otrzymujecie 1 dukata.
17. Zapasy żywności są już na wyczerpaniu, musicie je uzupełnić – płacicie 1 dukata.
18. Na okręcie wybuchł pożar. Ugaszenie go wymaga kosztów. Traciecie 1 dukata.
19. Zepsuł się wasz statek, aby go naprawić musicie popłynąć po drewno do najbliższej wyspy. Zróbcie z krzeseł w klasie szalupę ratunkową, usiądźcie w niej i wiosłujcie razem 10 razy.
20. Wasz okręt rozbił się o rafę – musicie go naprawić, stoicie 1 kolejkę.
21. Niesprzyjające prądy morskie prowadzą wasz okręt na wyznaczone pole.
22. Płyniecie w szalupach do waszego okrętu, niestety otoczyły go rekiny. Ułóżcie krzyżówkę morską do wyrazu „rekin”. Jeśli się wam to uda, płyniecie do wyznaczonego pola.
23. Zagraża wam piracki statek. Aby go ominąć cofacie się o 4 pola.
24. Na statku wybucha epidemia grypy. Musicie kupić leki – płacicie za nie 1 dukata.
25. Wysłuchajcie piosenki „Gra w kolory” i wymieńcie kolory tam występujące – otrzymacie 1 dukata.
26. Podajcie rękę każdemu członkowi drużyny, która płynie jako pierwsza (jeśli to wy, to uściśnijcie dłonie członków drużyny, której okręt płynie za waszym) – macie dodatkowy rzut kostką.
27. Szczury przegryzły liny okrętowe. Za nowe płacicie 1 dukata.
28. Cisza na morzu, nie wieje wiatr. Stoicie 1 kolejkę.
29. Popsuło się wam urządzenie do nawigacji. Naprawa jest droga – traciecie 1 dukata.
30. Widzicie na horyzoncie Wyspę Skarbów. Wymyślcie i zaprezentujcie okrzyk radości specjalnie na tę okazję.



Cieszę się, że wszyscy dotarliście do Wyspy Skarbów.

Narysujcie członków drużyny
swojego okrętu, podczas wyprawy po skarb.



