Gra planszowa

"BEZPIECZNA DROGA DO SZKOŁY"

- Gra jest skierowana do dzieci powyżej 6 roku życia,
- Ilość graczy od dwóch do czterech,
- Używaj pionków do gier planszowych i kostki,

ZASADY GRY:

Celem gry jest pomoc dzieciom w bezpiecznym dotarciu z domu do szkoły. Po drodze czeka je wiele sytuacji, w których trzeba zachować ostrożność!

ROZPOCZĘCIE GRY:

- Grę rozpoczynamy na polu oznaczonym START, gdzie właśnie z kolegą lub koleżanką wychodzisz z domu do szkoły. Ustaw pionki na planszy na obrazku przedstawiającym dom.

- Zaczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek na kostce do gry.

PRZEBIEG GRY:

Na planszy znajdują się pola oznaczone literkami od A do K. Jeżeli gracz trafi na pole oznaczone literą, wykonuje polecenia zgodnie z załączoną legendą:

A – Twoja koleżanka zapomniała, co obowiązkowo musi posiadać każde dziecko poruszające się po drodze szczególnie, gdy zapadnie zmrok. Jeśli nie wiesz musisz zaczekać jedną kolejkę. (Odpowiedź: odblask).

B – O nie!!! Twoje sznurówki się rozwiązały. Zaczekaj jedną kolejkę i koniecznie je zawiąż, aby uniknąć upadku!!!

C – Spotkałeś swojego starszego brata, który bierze Cię na barana. Przesuń pionek o dodatkowe dwa pola do przodu.

D – Uwaga!!! Jesteś na przejściu dla pieszych. Pamiętaj, aby zachować tam szczególną ostrożność!!! Przed wejściem rozejrzyj się w lewo, prawo i jeszcze raz w lewo. Następnie możesz przejść dynamicznym krokiem na drugą stronę, jeśli wyrzucisz parzystą liczbę oczek na kostce. Rzucaj do skutku ;-)

E – Zauważyłeś bezpańskiego psa, który idzie w Twoim kierunku. Pies na Twój widok zaczął szczekać i warczeć. Powiedz i pokaż jak należy się zachować, aby pies nie zrobił Ci krzywdy. Jeśli nie potrafisz wykonać zadania czekasz dwie kolejki. (Odpowiedź : pozycja -żółwik, nie patrzymy dla pieska w oczy, nie wykonujemy gwałtownych ruchów).

F – Patrzysz na zegarek jest coraz później!!! Idziesz troszkę szybciej do szkoły, gdzie za chwile rozpoczną się lekcje. (Przesuń pionek o trzy pola do przodu).

G – Mijając ścieżkę rowerową zauważyłeś koleżankę, która wywróciła się na rowerze i ma stłuczone kolano. Bardzo narzeka na ból nogi i nie da rady wstać. Natychmiast podbiegasz do niej i próbujesz jej pomów. Dzwonisz pod numer alarmowy. (Jeżeli prawidłowo odpowiesz jaki to numer? (Odpowiedź :112), możesz jeszcze raz rzucić kostką i nadrobić czas, który poświęciłeś na pomoc koleżance, przesuwając pionek o tyle pól do przodu ile wyrzuciłeś oczek), jeżeli nie odpowiedziałeś prawidłowo czekasz dwie kolejki.

H – Przechodzisz przez most!!! Zachowaj szczególną ostrożność!!! Nie wychylaj się przez barierki!!! Przesuń pionek o dodatkowe dwa pola do przodu, aby opuścić most jak najszybciej.

I – Przechodzisz obok policjanta, który wręcza Ci odblask. Przesuń pionek o jedno pole do przodu. Pamiętaj, że jeśli się zgubisz, albo będziesz w kłopotach i zobaczysz przechodzących obok policjantów zawsze możesz poprosić ich o pomoc. Nie bój się!! Na pewno pomogą ;-).

J – Jesteś blisko szkoły, gdy podjeżdża do Ciebie auto i nieznajoma osoba proponuje, że może Cię podwieźć. Kategorycznie odmawiasz!!! Nigdy nie korzystaj z takiej propozycji, gdyż obca osoba może zrobić Ci krzywdę, wtedy wołaj głośno o pomoc!!! Szybko oddalasz się od tej osoby przesuwając pionek o trzy pola do przodu.

K – Chcesz przyspieszyć czas dojścia do szkoły i decydujesz się na wejście do parku, gdzie przy stawie biegnie wąska dróżka – sądzisz, że to skrót. Na szczęście przechodzący obok sąsiad mówi Ci że tak nie wolno. Nie skracaj drogi!!! Podążaj drogą, którą dobrze znasz i nigdy z niej nie zbaczaj!!! Bezpieczeństwo przede wszystkim. Wróć na właściwą drogę cofając się o cztery pola!!!

ZAKOŃCZENIE GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy bezpiecznie dotrze do szkoły.

MIŁEJ ZABAWY :)