

# squla®

radość z nauki

## Wyprawy z geografią



GRANNA

Ucząc się geografii, dzieci poznają życie w innych państwach. Jak wygląda krajobraz innego kraju? Jakie są jego zwyczaje i tradycje? Ilu ma mieszkańców? W jakich warunkach żyją? Dzieci uzyskują odpowiedzi na te i inne pytania, dzięki czemu są bardziej świadome otaczającego ich świata i mogą go lepiej zrozumieć.

### Zaczynamy!

7 kart z mapami odłóż na bok – nie biorą one udziału w rozgrywce, ale dzięki nim wiesz, gdzie znajduje się dane państwo!

Potasuj karty i rozdaj wszystkie między graczy. Może się zdarzyć, że niektórzy otrzymają więcej kart niż inni. Weź swoje karty do ręki i nie pokazuj ich pozostałym uczestnikom zabawy.

### Cel gry:

Poprzez sprytną taktykę i umiejętność zadawania pytań musisz zbierać jak najwięcej kompletów czterech kart: **kwartetów**. Jeśli będziesz uważnie śledzić przebieg gry, zdołasz zgadnąć, kto ma jaki kwartet.

### Ogólne zasady:

Zaczyna najmłodsza osoba. Kiedy przypadnie Twoja kolej, zapytaj jednego z graczy o kartę, której Ci brakuje. Uwaga! To musi być karta z kwartetu, z którego masz już co najmniej jedną kartę. Możesz zapytać o nią w następujący sposób:

**„Czy masz kartę Stany Zjednoczone z kwartetu Ameryka Północna i Środkowa (zielony kwartet)?”**

Jeśli gracz ma daną kartę, musi Ci ją oddać, a Ty możesz kontynuować pytanie o karty, zwracając się do tego samego lub innego uczestnika zabawy. Jeśli zbierasz komplet czterech kart, krzyknij „**kwartet!**” i połóż go przed sobą. Jeżeli gracz nie ma karty, o którą zapytałeś, Twoja kolejka

przepada i następną gra osoba, którą pytałeś jako ostatnią. W tej grze są dwa superkwartety: **kwartet żółty** Azja i **kwartet niebieski** Europa Zachodnia.

Składają się one z pięciu kart i gra się nimi jak pozostałymi kwartetami. Jeśli uzbierasz 4 z pięciu kart, krzyknij „**kwartet!**” i połóż te 4 karty przed sobą. Gracz, który ma piątą kartę z tego kwartetu, na koniec partii otrzymuje za nią punkt karny.

### Wygrana

Gra kończy się, kiedy uda się skompletować wszystkie kwartety, z wyjątkiem dwóch kart pozostałych z superkwartetów. Każda karta należąca do zrealizowanego kwartetu warta jest 1 punkt. Każda karta pozostała z superkwartetów to 1 punkt ujemny. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

### Rozgrywka dla 2 graczy:

Rozdaj karty jak dla 3 osób. Każdy z graczy bierze do ręki swoje karty, a trzeci stosik pozostaje na stole. Jeśli jeden z graczy zapyta o kartę i okaże się, że przeciwnik jej nie ma, bierze kartę z dodatkowego stosu. Następnie pytanie zadaje drugi gracz. **Wskazówka:** rozdanie kart z dodatkowym stosikiem jest również wariantem gry w więcej osób.

### Warianty gry podstawowej

**Kwartet ciekawostek:** Kiedy przypadnie Twoja kolej, zapytaj jednego z graczy o kartę, której Ci brakuje. Jeśli okaże się, że gracz nie ma tej karty, Twoja kolejka przepada i pytanie zadaje osoba, do której zwróciłeś się na końcu. Jeżeli jednak

### ZIELONY CZĘŚĆ ŚWIATA



gracz będzie miał daną kartę, zadaje Ci pytanie na podstawie ciekawostki umieszczonej na karcie. Jeśli ciekawostka brzmi: „**Stolicą Stanów Zjednoczonych jest Waszyngton**”, to przykładowe pytanie może brzmieć: „**Jakie miasto jest stolicą Stanów Zjednoczonych?**”. Aby otrzymać kartę, musisz poprawnie odpowiedzieć na pytanie. Jeśli udzielisz złej odpowiedzi, drugi gracz zachowuje kartę, a Twoja kolejka przepada.

Niektóre ciekawostki zawierają szczegółową wiedzę na temat danego kraju (dotyczącą np. wielkości fizycznych lub daty wydarzenia) dlatego też proponujemy, by gracz zadający zagadkę zawsze podawał 3 możliwe odpowiedzi.

**Przykład:** „**Ile razy Brazylia jest większa od Polski?**  
a. 10-14      b. 15-24      c. 25-34”

Gracz rozwiązujący zagadkę, by zdobyć kartę, musi podać prawidłową odpowiedź (w tym przypadku odpowiedź „c”).

**Nagradzanie:** Jeśli skompletowałeś kwartet, możesz poprosić innego gracza, aby coś dla Ciebie zrobił, np. przyniósł coś do picia lub opowiedział żart itp. Również po zakończeniu gry możecie nagrodzić zwycięzcę.

## DOBREJ ZABAWY!



# WYPRÓBUJ TAKŻE INNE GRY Z SERII:



- **Zabawy z ortografią** (klasa 1-2)
- **Wyzwania matematyczne** (klasa 5-6)

Uwaga! Gra geograficzna została opracowana przez polskich metodyków na zlecenie Squli.

## Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Chcesz poznać inne produkty Squli?  
Wejdź na stronę [www.squla.pl](http://www.squla.pl) i zagraj w gry online.



### Zawartość pudełka:

- 38 kart państw
- 7 kart z mapami
- instrukcja
- karta z kodem dostępu do Squla.pl

© 2017 SQUŁA

© 2017 Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

**GRANNA**

Wszelkie prawa zastrzeżone

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)

Wyprodukowano w Polsce