

squla[®] Quiz

Błyskawiczna nauka przez zabawę



GRANNA

squla[®]
radość z nauki

Squla Quiz - Błyskawiczna nauka przez zabawę

Liczba graczy: 2-6
Wiek: 4-7 + dorośli
Czas gry: ± 15 min

Zawartość pudełka:

- 108 kart z zadaniami
- 2 karty z odpowiedziami
- 36 żetonów
- instrukcja
- karta z kodem dostępu do Squla.pl



Zagraj z jednym dzieckiem

Zaczynamy!

Potasuj karty do gry, połóż je na środku stołu pytaniami do dołu i uformuj z nich stos. Żetony, także w formie stosu, ułóż obok. Rola rodzica w tej grze ogranicza się do odczytywania pytań i sprawdzania, czy udzielone przez dziecko odpowiedzi są poprawne.



Cel gry

Dziecko wygrywa, jeśli po dwunastu pytaniach zbiera co najmniej 8 żetonów.

Przebieg gry

Gra rozpoczyna się w momencie, kiedy rodzic odwróci pierwszą kartę ze stosu. Na karcie znajduje się pytanie i 4 odpowiedzi. Mogą one mieć formę tekstową bądź obrazkową. Osoba prowadząca grę czyta pytanie na głos.

Jeśli znasz odpowiedź, wykrzycz ją! Pamiętaj, aby zawsze wymienić tylko literę A, B, C lub D, a nie czytać całą treść. Udzieliłeś poprawnej odpowiedzi? Możesz wziąć 1 żeton. Pomyliłeś się? Niestety nie zdobywasz żetonu.

Odpowiedzi możesz sprawdzać na karcie odpowiedzi. Każda karta ma swój numer. Znajdziesz go także na karcie odpowiedzi. Obok numeru pytania znajduje się poprawna odpowiedź.

Czas na kolejne pytanie. Odwróć następną kartę z wierzchu stosu.

Koniec gry


Odczytaliście 12 pytań i zdobyłeś co najmniej 8 żetonów? Gratulujemy! Zostałeś zwycięzcą rozgrywki! Zagraj jeszcze raz i uzyskaj więcej żetonów albo sprawdź inne warianty gry (patrz wskazówki).

Masz mniej niż 8 żetonów? Spróbuj odpowiedzieć na jeszcze jedno pytanie.



97 Edukacja społeczno-przyrodnicza

Popatrz na obrazek.
Jakie to zwierzę?



A: foka
B: jeżowiec
C: konik morski
D: rozgwiazda

KARTA ODPOWIEDZI

55. A	64. D	73. B	82. D	91. D	100. B
56. B	65. A	74. C	83. A	92. B	101. C
57. C	66. B	75. A	84. B	93. C	102. D
58. D	67. D	76. B	85. C	94. D	103. A
59. A	68. A	77. C	86. D	95. D	104. B
60. B	69. B	78. D	87. A	96. B	105. C
61. C	70. C	79. A	88. B	97. C	106. D
62. D	71. D	80. B	89. C	98. D	107. A
63. C	72. A	81. C	90. D	99. A	108. B



Zagraj z większą grupą dzieci

Również w tym wariantcie potrzebna jest osoba, która poprowadzi grę. Osoba ta ma za zadanie odczytywać pytania i sprawdzać odpowiedzi.

Zaczynamy!

Każdy z graczy otrzymuje 2 żetony. Potasuj karty, połóż je na środku stołu pytaniami do dołu i uformuj z nich stos. Żetony, także w formie stosu, ułóż obok. Gracze powinni siedzieć wokół stołu w taki sposób, aby każdy widział, co znajduje się na odwróconej karcie.



Cel gry


Wygrywa ten, kto po 12 pytaniach zgromadzi najwięcej żetonów.

Runda


Najmłodszy spośród graczy odwraca kartę z wierzchu stosu. Osoba prowadząca grę czyta pytanie na głos i, jeśli to konieczne, także odpowiedzi. Jeśli znasz odpowiedź, wykrzycz ją. Pamiętaj, aby zawsze wymieniać tylko literę A, B, C lub D, a nie czytać całą treść. Gdy tylko odpowiedzi będą widoczne, musisz uważnie patrzeć i szybko zdecydować, która jest poprawna. Udzieliłeś dobrej odpowiedzi?

Możesz wziąć 1 żeton. Pomyliłeś się? Wtedy bierzesz żeton ze stosu i dajesz go graczowi po Twojej prawej stronie. Nikt nie zna dobrej odpowiedzi? W takiej sytuacji omówcie pytanie i właściwą odpowiedź. Czas odwrócić kolejną kartę. Odpowiedzi możesz sprawdzać na karcie odpowiedzi. Każda karta ma swój numer. Znajdziesz go także na karcie odpowiedzi. Obok numeru pytania znajduje się poprawna odpowiedź.

Czas na kolejne pytanie.

97 Edukacja społeczno-przyrodnicza 

Popatrz na obrazek.
Jakie to zwierzę?



A: foka
B: jeżowiec
C: konik morski
D: rozgwiazda

KARTA ODPOWIEDZI

55. A	64. D	73. B	82. D	91. D	100. B
56. B	65. A	74. C	83. A	92. B	101. C
57. C	66. B	75. A	84. B	93. C	102. D
58. D	67. D	76. B	85. C	94. D	103. A
59. A	68. A	77. C	86. D	95. D	104. B
60. B	69. B	78. D	87. A	96. B	105. C
61. C	70. C	79. A	88. B	97. C	106. D
62. D	71. D	80. B	89. C	98. D	107. A
63. C	72. A	81. C	90. D	99. A	108. B

Koniec gry

Gdy odczytacie 12 pytań, policzcie swoje żetony. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Gdyby okazało się, że kilkoro graczy ma tyle samo żetonów, o wyniku rozstrzygnie dodatkowe pytanie. Będą odpowiadać na nie tylko ci gracze, którzy walczą o zwycięstwo.

Wskazówki

Wskazówka 1: Jeśli nie macie ochoty kończyć gry po 12 pytaniach, grajcie dalej. Wcześniej ustalcie jednak, ile pytań chcecie zadać.

Wskazówka 2: Pojedynek będzie jeszcze bardziej emocjonujący, jeśli zagracie na czas. Ustawcie stoper na np. 15 min. Wygrywa gracz, który po upływie tego czasu zdobędzie najwięcej żetonów.



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

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 i podpisz go imieniem i nazwiskiem.



Chcesz poznać inne produkty Squli?
Wejdź na stronę www.squla.pl i zagraj w gry online.

© 2017 Squla

© 2017 Granna Sp. z o.o. ul. Księcia Ziemowita 47 03-788 Warszawa
www.granna.pl