




GRA PLANSZOWA 

# "KŁOPOTY TOSIA"

*Drogie Dzieci!*  
*Biedronka, która patrzy na Was z pola START to Tosia. Tosia niestety jest dziś bardzo smutna. Obudziła się rano i okazało się, że na łące została tylko ona. Wszystkie inne biedronki po prostu... zniknęły!! Musicie jej pomóc je odnaleźć!! Czy Tosia może na Was liczyć?*

*Powodzenia!*

**LICZBA GRACZY:** 2-4 *GRACZY*  
**WIEK GRACZY:** 3-99 *LAT*

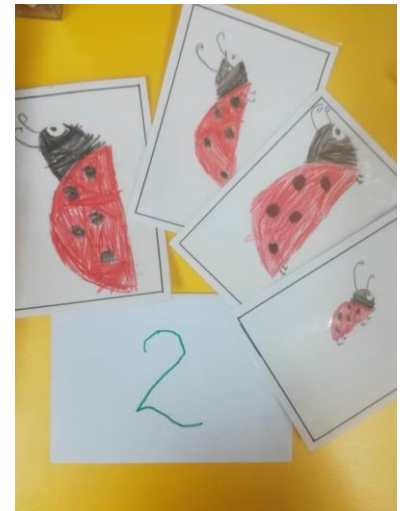
**ZAWARTOŚĆ GRY**

- INSTRUKCJA
- pionki Biedronki
- spinacze Biedronki (punkty)
- koperty i karty z zadaniami
- ŁĄKA plansza do gry

## ZASADY GRY

Każdy gracz rzuca kostką. Osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, odnajduje BIEDRONKĘ (pionek) z 1 kropką i ustawia go na polu START najbliższej wyjścia. Następni gracze wybierają kolejne BIEDRONKI (z 2,3 i 4 kropkami) zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwiają swoje pionki po listkach o podaną na niej liczbę oczek. Złote listki to pola zadaniowe. To na nich odnajdujemy BIEDRONKI. Za wykonane zadanie gracze otrzymują BIEDRONKI, które przyczepiają na swoich „krzaczkach” przy MECIE (liczba kropek na pionku odpowiada cyfrom na krzakach).



*\* Opis zadań na złotych listkach:*

- 1 *Aby odzyskać jedną zagubioną BIEDRONKĘ musisz pokazać, że potrafisz latać tak jak ona. Jeśli wykonasz zadanie możesz przyczepić BIEDRONKĘ na swoim krzaczku. Pole jest aktywne podczas całej gry. Oznacza to, że kolejna osoba, która na nim stanie również za wykonane zadanie zdobywa BIEDRONKĘ.*
- 2 *Zadanie do wykonania znajduje się w kopercie z numerem 2. Wyjmij znajdujące się w niej karty i ułóż BIEDRONKI od najmniejszej do największej. Jeśli wykonasz zadanie otrzymasz BIEDRONKĘ. Pole jest aktywne tylko do czasu prawidłowego wykonania zadania (tzn. jeżeli pierwszy gracz wykona zadanie to kolejne osoby przechodzą przez nie jak przez pole zielone, jeśli nie- pole działa nadal).*
- 3 *Ale masz dziś szczęście! Znalazłeś BIEDRONKĘ i nie musisz wykonać żadnego zadania. Gratulacje!! Pole jest aktywne podczas całej rozgrywki.*
- 4 *Weź do rąk kopertę z numerem 4. Znajdują się w niej karty- wylosuj jedną z nich. Jeśli prawidłowo policzysz i wskażesz liczbę kropek na znajdującej się na karcie BIEDRONCE to otrzymasz punki na swój „krzaczek”. Pole jest aktywne do czasu wykorzystania wszystkich kart z koperty (w przypadku dzieci młodszego szosia ograniczyć liczbę kart tak, aby licznie było w zakresie umiejętności dzieci).*
- 5 *O nie! Natknął się na wielką ropuchę!!! Udało Ci się uciec z życiem, jednak ropucha porwała Ci jedną ze zdobytych BIEDRONEK!! Pole jest aktywne podczas całej gry.*
- 6 *Masz trudne zadanie! Musisz podzielić słowo BIEDRONKA. Jeśli podzieliła je na sylaby- otrzymasz jedną BIEDRONKĘ, jeśli natomiast zaryzykujesz i uda Ci się podzielić to słowo na głoski- otrzymasz aż 2 BIEDRONKI na swój krzaczek. Do dzieła! Pole jest aktywne do pierwszego prawidłowego wykonania zadania.*

Grą kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze znajdują się na czarnych polach META (każdy przed swoim krzaczkiem/ z ostatniego listka wskakuje się od razu na swoje pole bez przechodzenie przez pola innych graczy). Osoba, która dojdzie na swoje pole jako pierwsza otrzymuje dodatkową BIEDRONKĘ.

*\* Grę wygrywa osoba, która odnalazła najwięcej zagubionych BIEDRONEK!*

