

WARTOŚCI mają MOC



4 karty Superbohatera



64 żetony



4 pionki Superbohaterów

puzzleowa plansza



100 kart zadań

SZACUNEK kiedy traktujemy innych tak, jak chcielibyśmy być traktowani samą pokutujemy, że ich decydujemy, słuchamy i tłumy o to, co dla nich ważne.	ODWAGA gdy ktoś nie przeraża się i nie małego do działania pomimo trudności i niebezpieczeństwa.	EMPATIA gdy ktoś jest wrażliwy, do współczucia, rozumienia innych w przeżywaniu, do pomocy, do pomocy, do pomocy.
ŻYCZLIWOŚĆ gdy ktoś lubi innych ludzi, chce ich dobra i gotów jest im pomagać.	UCZCIWOŚĆ gdy ktoś przestrzega obowiązujących zasad postępowania i nie oszukuje innych.	ODPOWIEDZIALNOŚĆ gdy ktoś jest odpowiedzialny i gotowy, do pomocy, do pomocy, do pomocy.

6 kart wartości



2 karty podpowiedzi



Rodzicu! W tej grze nie ma jednej dobrej odpowiedzi! Pomysły na rozwiązanie konkretnego problemu mogą być różne. Chodzi w niej przede wszystkim o to, aby tworzyć okazje do rozmawiania o rozmaitych sytuacjach społecznych i wyborach moralnych. Zanim je ocenimy, pytajmy, czemu takie, a nie inne rozwiązanie zostało zaproponowane, jakie są jego powody. Odkryjemy wtedy, jakie wartości za nim stoją. Być może inne niż wybralibyśmy my sami, ale ważne dla naszych pociech. To na pewno dobry punkt wyjścia do rozmowy i dyskusji.

CEL GRY

W grze może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. Wcielają się oni w postacie Superbohaterów. Podczas zabawy waszym zadaniem będzie udzielanie pomocy mieszkańcom miasteczka w trudnych sytuacjach. Celem gry jest zdobycie sześciu żetonów z gwiazdką w kolorach pokazanych na karcie superbohatera. Ten z uczestników, który jako pierwszy zdobędzie sześć odpowiednich żetonów, wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Połączcie osiem elementów układanki, tak aby stworzyły planszę.
- Potasujcie wszystkie karty z zadaniami i ułóżcie je w stosie obok planszy, napisami do dołu.
- Każdy z graczy wybiera sobie pionka oraz odpowiadającą mu kartę Superbohatera.
- Gracze otrzymują po dwa żetony: jeden ze strzałkami i jeden ze znakiem zapytania.
- Karty wartości wraz z odpowiadającymi im kolorystycznie żetonami z gwiazdkami połóżcie obok planszy.

Wskazówka: przed rozpoczęciem zabawy przeczytajcie na głos informacje zawarte na kartach wartości!



PRZEBIEG GRY

Uczestnicy grają po kolei. Zaczyna najmłodszy uczestnik zabawy i postępuje według następujących poleceń:

- Zabierz pierwszą kartę ze stosu kart zadań.
- Znajdź na planszy fragment obrazka pokazany na karcie i ustaw w tym miejscu swój pionek Superbohatera.
- Odwróć kartę i przeczytaj zadanie.
- Odpowiedz na zadane pytanie lub zaproponuj rozwiązanie opisanego problemu.
- Każda karta posiada kolorowe gwiazdki. Za dobre rozwiązanie możesz wybrać żeton z jedną z nich.



Pamiętajcie, że każda odpowiedź jest ważna, a zadania można rozwiązać na wiele sposobów. Nie krytykujcie swoich pomysłów. Jeżeli gracz nie potrafi zaproponować żadnego rozwiązania, może podczas gry skorzystać z dwóch „kół ratunkowych”, które symbolizują następujące żetony:



Strzałki – gracz podczas całej zabawy może jeden raz zamienić pytanie na inne. W tym celu bierze kolejną kartę ze stosu i postępuje dalej według schematu. Następnie odkłada zużyty żeton ze strzałkami do pudełka. Kartę, z którą sobie nie poradził, odkłada na spód stosu kart z zadaniami.



Znak zapytania – jeżeli gracz nie wie, jak rozwiązać problem, może poprosić o pomoc lub wskazówkę innych graczy lub wybraną osobę. Wykorzystuje wtedy żeton pomocy i odkłada go do pudełka.

Jeżeli gracz nie udzieli odpowiedzi, nie otrzymuje żetonu z gwiazdką.

Podczas swojej kolejki gracz może wymienić dwie dowolne gwiazdki na jedną gwiazdkę z puli w wybranym przez siebie kolorze.

KONIEC GRY

Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zdobędzie sześć żetonów z gwiazdkami w kolorach przedstawionych na swojej karcie Superbohatera.



INNE PROPOZYCJE ZABAW

dla większej grupy dzieci

1. KTO PIERWSZY?

Prowadzący pokazuje graczom kartę z wycinkiem ilustracji. Ich zadaniem jest jak najszybsze odnalezienie tego fragmentu na dużej planszy. Ten, kto zrobi to jako pierwszy, otrzymuje żeton z gwiazdką w wybranym przez siebie kolorze. Następnie prowadzący czyta zadanie z karty. Dzieci mogą zgłaszać swoje rozwiązania i odpowiedzi. Prowadzący nagradza odpowiedzi żetonami z gwiazdkami. Zawodnik, który uzyska najwięcej gwiazdek, wygrywa.

2. SUPERMOCE

Podzielcie się na dwie drużyny. Każda z drużyn dostaje po trzy karty wartości. To będą wasze supermoce. Na początku dobrze jest przeczytać wszystkie informacje zawarte po obu stronach kart wartości. Prowadzący zabawę ciągnie pierwszą kartę ze stosu kart zadań i czyta. Każda z drużyn naradza się, którą z kart wartości użyć, aby rozwiązać problem. Następnie drużyny dzielą się tym, jaką moc wybrały i jak rozwiążą problem. Za prawidłowe użycie mocy i dobre rozwiązanie sytuacji, prowadzący nagradza drużynę żetonem z gwiazdką.

Np. Janek znalazł torebkę w parku. W środku są pieniądze i dokumenty. Co można zrobić?

Przykładowa odpowiedź:

Użyjemy mocy uczciwości i zaniemiemy torebkę na komisariat policji, aby mogła odnaleźć właściciela.



3. WARTOŚCI

Podzielcie się na drużyny. Każda drużyna dostaje po jednej karcie wartości. Następnie każda grupa stara się wymyślić sytuację, w której bohaterowie wykażą się tą określoną wartością. Ilustracje na planszy mogą być dla nich inspiracją. Grupa, która wymyśli historię, otrzymuje żeton z gwiazdką w kolorze wartości. Ta drużyna, której uda się wymyślić osiem różnych sytuacji, wygrywa!

Opracowanie merytoryczne:

Olga Mroczek



ilustracje:
Dorota Szoblik
pomysł i zasady gry:
Julia Pogorzelska
grafika:
studio KUKURYKU



www.kukuryku.co
© KUKURYKU®



Art.: Wartości mają Moc
Producent:
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa, POLSKA
tel./fax +48 34 340 11 50
e-mail: biuro@kukuryku.co

5 901738 564763