



Profesor
GRANNA
POLECA

QUIZ

WIEM WSZYSTKO!

Odpowiedzi na wszystkie ważne pytania!

QUIZ to zabawa w zadawanie pytań. QUIZ WIEM WSZYSTKO! zawiera kilkaset pytań dotyczących najprzeróżniejszych dziedzin i tematów. QUIZ to świetna zabawa na wiele okazji. Możecie się w nią bawić w szkole, na dziecięcym przyjęciu, na kolonii albo z mamą i tatą w domu. Połowa kart to ilustracje – zagadki. Trzeba odgadnąć jakie przysłowie pokazuje obrazek. Można po prostu wybrać jedną z zaskakujących odpowiedzi, albo – zorganizować grę w kalambury i spróbować zainscenizować sens przysłowia. Zapraszamy do gry.

Powodzenia!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

45 kart z pytaniami
i odpowiedziami



45 kart z przysłowiami



6 pionków



plansza
do gry



instrukcja

6-10 LAT

iq
GRANNA®

1-6 GRACZY

QUIZ

WIEM WSZYSTKO!

Dlaczego koty mają wąsy? Kto to jest sufler? Jak nazywa się dziecko konia? Na każde z tych pytań znajdziesz 3 różne odpowiedzi – wybierz prawidłową. Jeżeli masz wątpliwości, czy wybrałeś właściwą – sprawdź to na dole każdej karty.

Kolorowa plansza i pionki – zamiast tablicy wyników – pomogą zanotować sukcesy i porażki w wyborze odpowiedzi.

Przygotowanie gry

Ułóż karty w dwóch stosikach – na jednym te z ilustracjami, na drugim – bez ilustracji. Na stole rozłóż planszę. Niech każdy gracz umieści pionek na polu startowym w kolorze swojego pionka.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz i to on zdecyduje, czy chce odpowiadać na pytanie numer 1, 2 czy 3 z karty. Osoba prowadząca lub siedząca z prawej strony gracza czyta wybrane przez niego pytanie oraz 3 możliwe odpowiedzi. Gdy gracz dobrze odpowie na pytanie, może przesunąć swój pionek na ścieżce w tym samym kolorze. Teraz odpowiada następny gracz.

Gdy gracz postawi pionek na polu w innym kolorze niż pozostałe pola ścieżki, np. wędrując żółtym pionkiem po żółtej ścieżce, trafi na pomarańczowe pole, odgaduje przysłowie z karty wylosowanej ze stosika kart z obrazkami. Pytanie przeczyta mu osoba siedząca z jego prawej strony. Poprawna odpowiedź



QUIZ

WIEM WSZYSTKO!

znajduje się w prawym dolnym rogu karty, a odpowiedź namalowana jest na obrazku. Grać można różnie np. najpierw obejrzeć obrazek, a potem odczytać możliwe wersje przysłowia. Można też najpierw przeczytać pytanie i spróbować udzielić poprawnej odpowiedzi, a obrazek oglądać tylko wtedy, jeśli gracz nie jest pewien co odpowiedzieć. Jeśli gracz nie odpowie poprawnie, nie może przesunąć swojego pionka na kolejne pole. Teraz odgaduje następny gracz.

Zakończenie gry

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy opuści swoją ścieżkę i umieści pionek na kółeczku obok ścieżek.

Kalambury

Karty z ilustracjami przysłów można wykorzystać również do **GRY W KALAMBURY**.

Dzielimy graczy na dwie grupy. Przedstawiciele każdej z grup na zmianę w milczeniu prezentują ruchem treść przysłowia umieszczonego na wylosowanej karcie. Jeśli drużyna odgadnie, o jakie przysłowie chodzi, otrzymuje punkt. Wygra grupa, która zdobędzie więcej punktów.

Wesołej zabawy!



QUIZ

WIEM WSZYSTKO!

Jeśli spodobał Ci się nasz QUIZ, sięgnij po inne gry z serii IQ.GRANNA:



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), prosimy wypełnić ten kupon i wysłać na adres: **GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.**

QUIZ

WIEM WSZYSTKO!

Miejsce zakupu: _____

Data zakupu: _____

Brakujące elementy: _____

Imię i nazwisko: _____

Adres: _____

Możesz też wysłać reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Grę przygotowali:

Ilustracje: Julian Bohdanowicz,
Jacek Gawłowski, Sławomir
Jezierski, Edward Lutczyn
Projekt graficzny: Granna,
Huddleston
Autorzy pytań: Agnieszka
Krasnodębska, Andrzej
Rozesłaniec, Maciej Włostowski

00151/3

GRANNA sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa
© GRANNA 2012



www.facebook.com/grannagry
www.youtube.com/grannapl

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl