

Gdańsk

Basiowe Gry Planszowe
Darmowe Gry dla Przedszkolaków



Poznań



Ignacy Jan Paderewski był słynnym kompozytorem, który żył w czasach, kiedy naszej Polski już nie było. Przez całe swoje życie starał się, aby nasz kraj znów zaistniał. 26 grudnia 1918 roku wyjechał w podróż pociągiem z Gdańska do Poznania. Jego przyjazd zachęcił Polaków z Wielkopolski do walki o niepodległość i w końcu cały ten region został przyłączony do ojczyzny.

Cel gry:

Wszystkie osoby grają jako jedna drużyna a celem gry jest umożliwienie Paderewskiemu przyjazdu do Poznania. Po drodze na kompozytora czekają trudności przygotowane przez dawnych zaborców. Aby pociąg mógł dojechać bezpiecznie do celu trzeba na stacjach ustawić machających flagami Polaków. Wtedy obcy oficerowie się wystraszą i nie przeszkodzą w planach Paderewskiego.

Gra Planszowa Przyjazd Paderewskiego

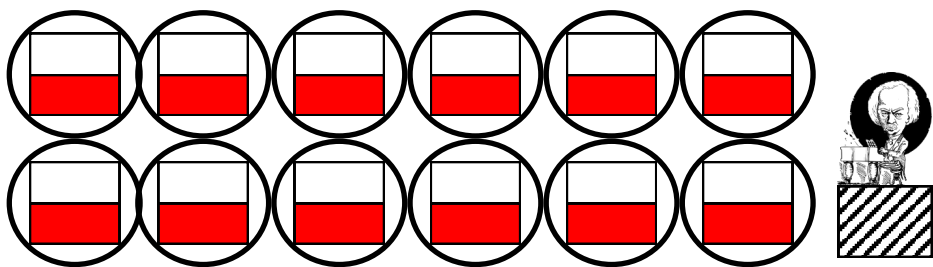


Zasady gry „Przyjazd Paderewskiego”

Gra wymaga stworzenia specjalnej kostki: 3 ścianki z polską flagą i 3 ścianki puste. W tym celu na trzy ścianki zwykłej kostki należy nakleić flagi wydrukowane w lewym dolnym rogu tej kartki. Dodatkowo trzeba wyciąć 12 polskich flag oraz figurkę Paderewskiego. Zamiast figurki kompozytora można używać zwykłego pionka.

W grze może wziąć udział dowolna liczba graczy i wszyscy stanowią jedną drużynę. Na początku należy ustawić pionek Paderewskiego na dużym polu z herbem Gdańska. Gra rozpoczyna się od przesunięcia tego pionka o 1 pole. Po ruchu pionka gracze kolejno wybierają, które z pól z obrazkiem oficera zabezpieczą (mogą wybrać te same lub każdy inne) a następnie każdy po kolei rzuca kostką (wyboru należy dokonać przed rzutami w danej kolejce). Jeśli na kostce wypadła flaga to gracz zakrywa biało-czerwonym żetonem obrazek oficera. Im więcej graczy wybierze to samo pole, tym większa jest szansa, że zostanie ono zakryte flagą, ale jeśli jeden z graczy zakrył je to pozostałe osoby, które je wybrały już nie rzucają kostką w tej kolejce. Flaga, która została położona na polu leży na nim do końca gry i pole to traktowane jest jako bezpieczne dla Paderewskiego. Przesunięcie pionka oraz rzuty kostką wszystkich graczy traktowane są jako jedna kolejka. Po jej zakończeniu należy ponownie przesunąć pionek kompozytora o jedno pole do przodu. Jeśli pionek Paderewskiego dojedzie do niezakrytego flagą pola z oficerem to gra kończy się przegraną graczy, bo Paderewski zostaje zmuszony do zawrócenia i nie dojeżdża do Poznania. Jeśli pionek Paderewskiego trafia na pole zakryte polską flagą to nic się nie dzieje. Po przesunięciu pionka gracze znów wybierają niezakryte flagami pola, które zabezpieczą. Przesuwanie pionka i próby zabezpieczenia stacji należy powtarzać do końca gry. Rozgrywka kończy się jeśli Paderewski dojedzie do Poznania - wtedy wszyscy wygrywają lub przegraną jeśli Paderewski dojedzie do pola z oficerem, ale bez polskiej flagi.

Gra jest dostępna za darmo na: www.czasdziecinstwa.com.pl i www.debinski.edu.pl



↑ Żetony do wycięcia: flagi do zakrywania pól i pionek Paderewskiego



← Flagi do naklejenia na ścianki kostki

Obrazki użyte w grze były dostępne na licencji Public Domain:

autor: gnokii, źródło: openclipart.org/detail/174993/landscape-by-gnokii-174993

autor: Viscious-Speed, źródło: openclipart.org/detail/127051/blue-train-by-viscious-speed

autor: johnny_automatic, źródło: openclipart.org/detail/26624/ignacy-jan-paderewski-by-johnny_automatic

autor: j4p4n, źródło: openclipart.org/detail/182382/german-soldier-with-a-hat-by-j4p4n-182382

autor: johnny_automatic, źródło: openclipart.org/detail/9261/old-german-soldier-by-johnny_automatic

autor: warszawianka, źródło: openclipart.org/detail/10134/poznan---coat-of-arms-by-warszawianka-10134

autor: warszawianka, źródło: openclipart.org/detail/10062/gdansk---coat-of-arms-by-warszawianka-10062

autor: johnny_automatic,

źródło: openclipart.org/detail/9244/german-military-band-conductor-by-johnny_automatic

