

# GRA PLANSZOWA „Wyprawa po zdrowie”

## INSTRUKCJA

Gra nie wymaga kostki. Zamiast niej ciągnie się karteczkę z pytaniem lub zadaniem. Jeśli gracz dobrze odpowie lub wykona zadanie – posuwa się o ilość pól wskazaną na karteczce. Jeśli źle – stoi w miejscu.

Pola gry dzielą się na puste i specjalne. Pola specjalne są ponumerowane. Każdemu z nich przypisana jest akcja. Gdy gracz stanie na polu specjalnym, najpierw wykonuje akcję, a następnie losuje karteczkę i postępuje zgodnie z instrukcją. Gdy gracz stanie na polu zwykłym, obowiązuje go tylko ciągnięcie pytania. Za pionki mogą posłużyć dowolne małe przedmioty.



**Przed Tobą wyprawa po zdrowe jedzenie! Wytnij z arkusza piramidę żywienia i porozcinaj jej elementy wzdłuż linii. Dobieraj kartoniki w trakcie gry. Twoim zadaniem jest zebrać wszystkie elementy i ułożyć piramidę. Uwaga! Wygrywa ta osoba, która ułoży najwięcej elementów. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten, kto pierwszy przekroczy metę. Gotowi do wyprawy?! Start!**

## POLA SPECJALNE

1. Zauważasz dojrzałe gruszki. Ich właściciel chce podarować Ci kilka, jeśli odpowiesz na pytanie. Wylosuj kartę. Za dobrą odpowiedź, oprócz gruszek, otrzymujesz wybrany element piramidy. Za złą odpowiedź nie dostajesz nic.
2. Mijasz sad pełen jabłoni. Prosisz właściciela o owoc. Pobierz pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, sadownik spełni Twoją prośbę. Dostaniesz wtedy także element piramidy. Za złą odpowiedź, nie otrzymasz nic.
3. Gospodyni próbuje złapać kurę. Pobierz kartę z pytaniem. Jeśli odpowiesz dobrze, za pomoc otrzymasz jajka oraz element piramidy. Jeśli odpowiesz źle, przez jedną kolejkę musisz gdać jak kura ☺.
4. Za płotem gospodarz doi krowę. Pobierz pytanie. Za dobrą odpowiedź otrzymasz mleko i jeden element piramidy. Jeżeli odpowiesz błędnie, gospodarz cię przegoni i cofniesz się o 2 pola.
5. Za zakrętem rozciąga się pasieka. Pobierz pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, otrzymasz od pszczelarza odrobinę miodu, a także element piramidy. Błędna odpowiedź to utrata kolejki.
6. Dostrzegasz pola pełne warzyw. Pobierz pytanie. Jeśli odpowiesz dobrze, otrzymasz jeden element piramidy, a właściciel pola podaruje Ci marchew. Za błędną odpowiedź nie dostajesz nic.
7. W oddali lśni szklarnia z pomidorami. Wylosuj pytanie. Ogrodniczka proponuje Ci pomidora, pod warunkiem, że odpowiesz prawidłowo na pytanie. Możesz wtedy zabrać także element piramidy. Za złą odpowiedź nie otrzymujesz nic.
8. Spotykasz wędkarza. Pobierz kartę z pytaniem. Jeśli odpowiesz prawidłowo, wędkarz podaruje Ci jedną rybę i element piramidy. Jeśli odpowiesz błędnie, tracisz kolejkę.
9. Zauważasz młyn i piekarza, który kupuje tu mąkę. Ten proponuje Ci chleb w zamian za dobrą odpowiedź. Wylosuj pytanie. Jeśli Ci się uda, możesz zabrać także element piramidy. W innym wypadku nie dostajesz nic.