

„Supermoce naszych zwierząt”

Gracze wcielają się w rolę odkrywców przyrody i razem z przyrodnikiem Adamem Zbirytem przemierzają planszę wykonując zadania i odpowiadając na pytania o zwierzętach.

CEL GRY:

Celem gry jest dotarcie do mety, odkrywając po drodze niezwykle „supermoce” zwierząt.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Rozłóż planszę.
- Umieść zakrytą kartę „Pytanie do gry” i kartę „Odpowiedzi do gry” na stole.
- Każdy gracz stawia swój pionek na polu „Start”.
- Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jako pierwszy rzuca kostką najmłodszy gracz.

WYMAGANE ELEMENTY GRY:

- Plansza do gry.
- Karty pytań.
- Karta odpowiedzi.
- Pionek dla każdego gracza.
- Kostka do gry.
- Wiedza z książki „Supermoce naszych zwierząt”

ZASADY GRY:

RZUTY I RUCHY:

- Gracze rzucają kostką i przesuwają swoje pionki o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.
- Jeśli pionek zakończy swój ruch na zwykłym polu, to gracz kończy swoją turę, a swój ruch rozpoczyna kolejny gracz.
- Jeśli pionek stanie na polu specjalnym, to gracz rozpatruje je zgodnie z poniższymi zasadami.

POLA SPECJALNE:

- **Czerwone pole:** gracz, który stanął na polu czerwonym, musi wykonać zadanie przypisane do tego pola.
- **Niebieskie pole:** gracz po prawej stronie gracza, który stanął na niebieskim polu bierze do ręki „Kartę pytań”, następnie wybiera pytanie i odczytuje je na głos. Jeśli pytanie było już wykorzystane, wybierane jest inne. Osoba odpowiadająca na pytanie może skorzystać z książki.

ODPOWIEDZI NA PYTANIA:

- Gracz odpowiada na pytanie, a osoba, która je wybrała, sprawdza poprawność odpowiedzi w karcie odpowiedzi.
- Poprawna odpowiedź: gracz przesuwa pionek o jedno pole do przodu.
- Błędna odpowiedź: gracz cofa się o jedno pole.

WYGRANA:

- Grę wygrywa uczestnik, który jako pierwszy dotrze do mety.



Pytania do gry

„Supermoce naszych zwierząt”

1. Zwierzę, które posiada egzoszkielet działający niczym panel fotowoltaiczny.
2. Te zwierzęta korzystają z energii geotermalnej, aby przetrwać zimę w surowym górskim klimacie.
3. Zimą ciało tego ssaka potrafi zmniejszyć się o 20%.
4. Najmniejszy drapieżny ssak świata, który zimą potrafi zmienić kolor futerka.
5. Zaatakowana potrafi zrzucić futerko ze swojego ogona.
6. Głos młodych osobników jak i starych brzmi podobnie, aby chronić młode przed atakiem drapieżników.
7. Ptaki znane z budowania ogromnych gniazd.
8. To ogromne zwierzę jest też doskonałym nurkiem.
9. Pod koniec zimy zrzucają poroże, które odrasta i jesienią jest gotowe na rykowisko.
10. Te zwierzę może poszczycić się niezwykłym zadem, który służy mu do komunikacji.
11. Jaja tego stworzenia muszą zostać przemrożone i przesuszone, aby się rozwinąć.
12. Ten ssak posiada samoostrzące się zęby, a dodatkowo znany jest z tego, że buduje potężne tamy.
13. Ryje tunele, jednorazowo potrafi wypchnąć na powierzchnię urobek 50 razy cięższy od swojego ciała.
14. To zwierzę nie może umrzeć ze starości, a dodatkowo potrafi odrodzić się z kawałka swojego ciała.
15. Ptak, który może poszczycić się doskonałą pamięcią przestrzenną, a do tego znany jest ze swoich dźwiękonaśladowczych umiejętności.
16. Ten ptak widzi pole magnetyczne Ziemi, niektórzy myślą go z pleszką.
17. Ptaki, które latają w kluczu.
18. Wykorzystuje echolokację do przemieszczania się.
19. Ślina tego zwierzęcia posiada jad.
20. Znane są z tego, że lubią dużo spać.
21. Potrafi wywąchać aromat świeżo skoszonej trawy nawet z 25 m.
22. Chłodzi swoje nogi mieszkanką kału i moczu, tzw. kałomoczem.
23. Noszą na głowie potężne poroże zwane łopatami.
24. Ten ptak potrafi obrócić swoją głowę o 360 stopni.
25. Jest najwolniej latającym ptakiem na świecie.
26. Ma bardzo ciężkie poroże, które może ważyć nawet 15 kg i mierzyć 120 cm.
27. Żyje w kałużach, rozlewiskach i innych wysychających płytnik zbiornikach wodnych.
28. Ma doskonały słuch. Jej uszy nie mają małżowin, a są ogromnymi szczelinami w skórze. Dodatkowo lepiej słyszeć pomaga jej specjalne ułożenie piór tzw. szlara.
29. Potrafi latać do góry nogami.

Pytania do gry

„Supermoce naszych zwierząt”

30. Ptak szybszy niż bolid formuły 1.
31. W Polsce ten ptak objęty jest ścisłą ochroną, ale w niektórych krajach stanowi przysmak. Trzeba jednak uważać, bo potrafi być trująca.
32. Jej pazury pełnią rolę grzebienia i pomagają jej wyczesywać uciążliwe pasożyty.
33. Samce potrafią zmienić kolor na niebieski.
34. Bardzo waleczne i zorganizowane zwierzę, które potrafi gromadzić ogromne zapasy na zimę.
35. Ma superdziób, który pozwala jej na wykrywanie w glebie bezkręgowców.
36. Jest najwolniej latającym ptakiem na świecie.
37. Kiedy przystępują do wysiadywania jaj, potrafią niemal zupełnie przestać pachnieć.
38. Bardzo inteligentny ptak, bohater wojenny, nauczony potrafi odróżnić np. twórczość Moneta od Renoir.
39. Zwierzę, które możesz spotkać w polskich górach, zostawiające pachnące tropy.
40. Ptak, który swoim tańcem potrafi wabić dżdżownice.
41. Ten ptak jest mistrzem kamuflażu.
42. Posiada ochronne kolce, które chronią go przed drapieżnikami i amortyzują upadki.
43. Zwierzę, które jest świetnym wspinaczem. Jej racice działają niczym raki wspinaczkowe, poprawiając jej przyczepność.
44. Jest odporna na jad i potrafi się dobrze wspinać.
45. Ptak szybki niczym pendolino.
46. Zwierzę, które wykorzystuje OZE do ogrzewania jaj. Od temperatury w gnieździe zależy płeć nowo narodzonych osobników.
47. Osobnik, który jest niemal niezniszczalny, odporny na różne temperatury i ciśnienie. Krzywdy nie wyrządzi mu nawet pistolet czy karabin.
48. Wykorzystują energię ciepłą pochodzącą z ciał ptaków, które wysiadają jaja i ogrzewają pisklęta. W zamian wyjadają pasożyty żyjące w gnieździe.
49. Zombie w świecie zwierząt.
50. Rude zwierzątko z wielozadaniowym ogonem.
51. Ślimak, który potrafi kraść roślinom chloroplasty.



Odpowiedzi do gry

„Supermoce naszych zwierząt”

- | | |
|---|--|
| 1. szerszeń wschodni | 30. sokół wędrowny |
| 2. makak japoński | 31. przepiórka |
| 3. ryjówka aksamitna | 32. płomykówka |
| 4. łasica pospolita | 33. żaba moczarowa |
| 5. popielica szara | 34. chomik europejski |
| 6. suset perełkowany | 35. słonka |
| 7. bocian biały | 36. słonka |
| 8. łoś azjatycki | 37. rycyk |
| 9. jelen szlachetny | 38. gołąb miejski |
| 10. sarna europejska | 39. niedźwiedź brunatny |
| 11. dziwogłówka wiosenna | 40. mewa srebrzysta |
| 12. bóbr europejski | 41. żuraw |
| 13. kret europejski | 42. jeż |
| 14. stulbia pospolita | 43. kozica północna |
| 15. sójka | 44. ropucha szara |
| 16. rudzik | 45. dubelt |
| 17. gęsi | 46. żółw błotny |
| 18. ryjówka aksamitna | 47. niesporczak |
| 19. ryjówka aksamitna | 48. mrówki wścieklice |
| 20. Suset perełkowany lub popielica szara | 49. przywra <i>Leucochloridium paradoxum</i> |
| 21. bocian biały | 50. wiewiórka pospolita |
| 22. bocian biały | 51. ślimak <i>Elysia chlorotica</i> |
| 23. łoś euroazjatycki | |
| 24. uszatka zwyczajna | |
| 25. słonka | |
| 26. jelen szlachetny | |
| 27. dziwogłówka wiosenna | |
| 28. uszatka zwyczajna | |
| 29. gęś | |

4. Trafiasz na terytorium Popielicy szarej, która potrafi spać 11 miesięcy w roku, nie chcesz jej obudzić, stoisz jedną kolejkę.



12. Spotykasz na swojej drodze łosia, który zaprosił Cię na nurkowanie. Czekasz jedną kolejkę.

Start

8. Zauważasz na niebie lecące w kluczu gęsi, nie możesz się powstrzymać, by ich nie policzyć. Przystajesz na jedną kolejkę.

26. Na wybrzeżu, zauważasz mewę, która tupiąc, próbuje zwabić dżdżownic. Postanawiasz jej pomóc. Stoisz jedną kolejkę, a w kolejnej rzucasz kostką dwa razy.

18. Bóbr przegryzł drzewo. Brak przejścia. Musisz wybrać drogę na około.

38. O nie! Potykasz się i staczasz z góry. Szczęśliwie masz na głowie kask, który zamortyzował upadek, tak jak kolce amortyzują upadek jeża. Tym sposobem kulasz się o jedno pole do przodu.

43. Idziesz przez pole spotykasz na swojej drodze chomika europejskiego, który prosi Cię o pomoc przy zbiorze zboża na zimę. Czekasz jedną kolejkę, ale w kolejnej turze rzucasz kostką dwa razy.

31. Idziesz przez miasto i na niebie spotykasz gołębia, który leci dostarczyć przesyłkę. Zabierasz się z nim i lecisz jedno pole do przodu.

50. Spotykasz dubelta, który zabiera Cię z prędkością Pendolino dwa pola do przodu.

22. Trafiasz na oblodzony teren. Na szczęście w plecaku masz raki i niczym kozica pokonujesz śliską powierzchnię bez żadnego problemu. Idziesz 1 pole do przodu.

Meta