



WSZYSTKIE SKARBY MIKOŁAJKA

Gra inspirowana książką „Skarb Mikołajka”,
wyd. Znak emotikon, 2022

Odkryjcie fascynującą i pełną przygód
drogę do skarbu Mikołajka.



Bo istotny jest nie tyle sam skarb,
ale ścieżka, którą się do niego podąża,
a także wyzwania, które się podejmuje!

SKARBY



WSZYSTKIE

MIKOŁAJKA

CZAS TRWANIA GRY

około 45 min

ILOŚĆ GRACZY

<1

(można grać pojedynczo lub zespołowo)

CEL GRY

dotrzeć do skarbu
oznaczonego na karcie skarbu

POTRZEBNE

36 pól mapy
27 kart skarbu
24 karty zadań

1 tabela punktacji
1 karta strategii
(dla każdego gracza lub zespołu)

Ołówki
dla każdego zespołu

Pionki –
tyle ile graczy
lub zespołów



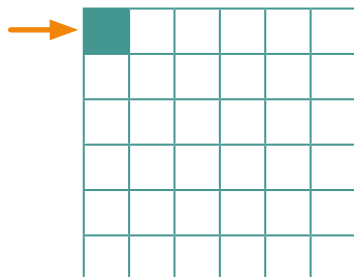
PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

Rozłożyć losowo
POLA MAPY
w 6 rzędach po 6 kart.

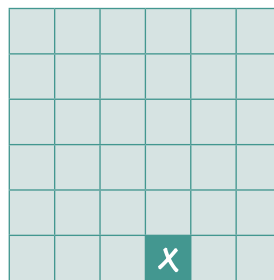
2

Karta SZKOŁA MIKOŁAJKA
powinna znaleźć się
w lewym górnym rogu.



3

Wylosować dla każdej
drużyny lub gracza 1 ściśle
tajną KARTĘ SKARBU –
określa ona gdzie ukryty
jest Wasz skarb –
symbol **x** wskazuje Wam
dokładnie pole, gdzie
musicie dojść.



4

Obok mapy stworzonej
z kart mapy położyć
stosik KART ZADAŃ,
potasowanych
i położonych tak, by nie
było widać treści zadania.

5

Wszystkie pionki
postawić na polu
SZKOŁA MIKOŁAJKA.

6

Ustalić
strategię drużyny.



JAK SIĘ GRA?

Gra odbywa się na zasadzie kolejek.
Zaczyna ta drużyna, której gracz przeczytał w bieżącym semestrze najwięcej książek.
Dalej kolejność jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

CEL

Dotrzeć do skarbu,
zdobywając jak największą
ilość punktów.

KTO WYGRYWA?

Wygra drużyna,
która uzyskała najwięcej
punktów w grze.



SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ PO PLANSZY



W swojej kolejce można poruszyć pionek w prawo, w lewo, do góry oraz w dół – oczywiście, jeśli jest to możliwe – to znaczy, jeśli któryś z brzegów planszy nie ogranicza Wam ruchu.

Poruszamy się zawsze o jedno pole.

Nie wolno cofnąć się na pole, na którym stało się w poprzednim ruchu (chyba, że nie ma już możliwości innego ruchu).

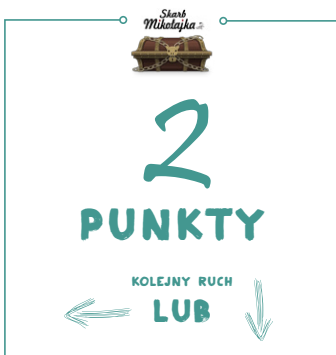
Warto dotrzeć do pól narożnych – są one dodatkowo premiiowane 3 pkt!
Dotyczy to 3 pól narożnych (wyłączając SZKOŁĘ MIKOŁAJKA).
Jeśli pole to jest dodatkowo punktowane, punkty sumują się.



POLA SPECJALNE

POLA PUNKTOWANE

za stanięcie na nich
gracz lub zespół
otrzymuje punkty



POLA Z ZADANIAMI

by móc na nich stanąć, trzeba wykonać
zadanie. Za poprawnie wykonane zadanie
drużyna zdobywa dodatkowe punkty



KARTA PUNKTACJI

wszystkie zdobyte punkty
notujemy na bieżąco na
karcie punktacji

KARTA PUNKTACJI WSZYSTKIE SKARBY MIKOŁAJKA					
Nazwa drużyny	Punkty z kart pol	Punkty od innych drużyn	Punkty z kart zadań	Bonus za dotarcie do skarbów - 2 pkt	Bonus za najdłuższą drogę - 5 pkt



INNE POLA SPECJALNE

POLE „ZERWANY MOST”

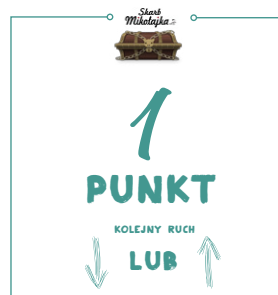
po tym, jak pierwszy gracz/drużyna stanie na tym polu, kartę usuwa się z planszy. Od tej pory nie ma tamtędy przejścia.

UWAGA! Jeśli zostało usunięte miejsce ukrycia skarbu któreś z drużyn, drużyna ta musi się ujawnić i jeszcze raz wylosować kartę skarbu, obmyślając nową strategię.



POLA Z OGRANICZONYM WYBOREM KIERUNKU

są to karty ze strzałkami. Stojąc na nich, można przemieścić się jedynie w jednym z dwóch dozwolonych kierunków.



POLE „SAMOBÓJ”

stając na tej karcie sprawiacie, że do punktacji każdej z pozostałych drużyn dopisany zostanie 1 punkt (działa każdorazowo, przy każdym stanięciu na tym polu, również wtedy, jeśli jest to Wasze pole skarbu).



WSZYSTKIE

SKARBY



MIKOŁAJKA

KONIEC GRY

Kiedy pierwszy z graczy dotrze do swojego skarbu, pozostali gracze mogą wtedy wykonać jeszcze jeden, ostatni ruch – następnie gra się kończy.

Każdy gracz, który dotarł do swojego skarbu uzyskuje 2 punkty premii.

ŻYCZYMY DOBREJ ZABAWY!



WSZYSTKIE SKARBY MIKOŁAJKA

KARTY ZADAŃ



LUB



NIEZWYCIĘŻENI

Mikołaj i jego koledzy mają swoją bandę, którą nazwali NIEZWYCIĘŻENI. Drużyna ta ma swoje godło, a w nim litery odpowiadające pierwszym literom imion chłopców.

**Podajcie po jednym polskim
chłopięcym imieniu rozpoczynającym się
na litery widoczne w godle.**

K G R A M M E

BONUS:

Jeśli uda Wam się odgadnąć także wszystkie imiona członków Drużyny Niezwyciężonych, otrzymacie łącznie 3 punkty (Jeśli czytaliście książki o Mikołajku, to przypomnijcie sobie po prostu imiona jego kolegów. Właściwą odpowiedź prowadzący grę znajdzie na końcu instrukcji).

*Skarb
Mikołajka*





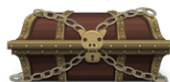
KIM JEST TATA?

Co wiemy właściwie o pracy Taty Mikołajka?
Dowiadujemy się, że pracuje w biurze, gdzie oprócz niego
pracuje jeszcze kilkanaście osób, wszyscy w jednym pomieszczeniu.
W pracy używa gumki do mazania, telefonu i niebieskiego zszywacza,
czasem też musi służbowo wyjechać nad morze.

Ale kim tak dokładnie jest Tata Mikołajka?

**Podajcie 3 różne zawody,
które są prawdopodobne, biorąc pod uwagę
powyższe informacje.**

*Skarb
Mikołajka*





ZALETY I WADY PRZEPROWADZKI

Mikołaj, wraz z rodziną,
musi się przeprowadzić do innego miasta.

**Wymieńcie 3 zalety i 3 wady
takiej decyzji rodziców
z perspektywy kogoś w wieku Mikołajka.**





WYPADEK W MUZEUM

Alcest to kolega Mikołajka, który bardzo lubi jeść.
Podczas wycieczki do muzeum, wykład muzealny o skarbie wikingów
zostaje niespodziewanie przerwany nagłym omdleniem Alcesta.
Ale dlaczego?

**Wymyślcie co najmniej 5 różnych powodów,
dla których Alcest mógł zemdleć w muzeum.**

*Skarb
Mikołajka*





O CO TA GRA?

Szef Taty Mikołajka, pan Moucheboume, rozegrał bardzo ważny mecz tenisa wraz z właścicielem innego przedsiębiorstwa. Jego wynik był dla pana Moucheboume niezwykle istotny – najwidoczniej gra toczyła się o wysoką stawkę, skoro pan Moucheboume szukał świadków, którzy mogliby potwierdzić jego wygraną. Jak myślicie, co miał uzyskać zwycięzca meczu?

Wymyślcie 3 możliwości.

*Skarb
Mikołajka*





LUB



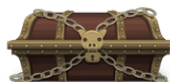
PODCHWYTLIWE PYTANIA

Przyglądnijcie się uważnie fotografii poniżej i zaobserwujcie jak najwięcej szczegółów.

Następnie zakryjcie zdjęcie. Poproś/poproście wybraną osobę z drużyny przeciwniej o zadanie Ci/Wam 3 pytań o szczegóły widoczne na zdjęciu.

Jeśli odpowiesz/odpowiecie poprawnie na co najmniej jedno z nich – możesz/ możecie stanąć na tym polu i zyskujesz/zyskujecie 1 punkt.

Jeśli na wszystkie – zyskujesz/zyskujecie aż 3 punkty.







ZADANIE Z TREŚCIĄ

Ułóżcie matematyczne zadanie z treścią,
w którym pojawią się takie działania,
jak odejmowanie, dodawanie, dzielenie oraz mnożenie.

Treść zadania powinna dotyczyć Alcesta,
który lubi bardzo jeść, szkolnego woźnego Rosoła,
który chętnie gwizdże na uczniów, lub Gotfryda, który
ma bardzo bogatego tatę.

Jeśli któraś przeciwna drużyna rozwiąże poprawnie
Wasze zadanie, dostanie 1 pkt.

Skarb
Mikołajka





FAJNY TEMAT NA WYPRACOWANIE

Taki tytuł nosi jeden z rozdziałów książki *Skarb Mikołajka*.

A zatem wymyślcie temat wypracowania,
w którym znajdują się następujące słowa
(możecie je dowolnie odmienić):

**SKARB
PRZYJACIELE
PRZEPROWADZKA
ROZPACZAĆ**

*Skarb
Mikołajka*





BEZ TYTUŁU

Zaproponujcie zabawny tytuł
do tego zdjęcia.



Skarb
Mikołajka







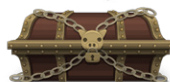
WSKAZÓWKA

Podczas poszukiwań skarbu wikingów Mikołaj znalazł wskazówkę,
na której znajdował się dziwny symbol.



**Przerysujcie go na kartkę,
a potem dorysujcie do niego coś,
by zamienić rysunek w portret Olafa,
przywódcy wikingów!**

*Skarb
Mikołajka*





NA MIGI

Gdy Mikołaj odkrył trop, jak dotrzeć do skarbu
(co zdarzyło się podczas lekcji historii),
bardzo chciał przekazać kolegom informację
o zwołaniu specjalnej narady. Ponieważ jednak nauczycielka
kontynuowała wykład, musiał to zrobić na migi.

**Pokażcie, jak na migi przekazalibyście sobie
wzajemnie następującą informację:**

***Po ostatniej lekcji wszyscy Niezwyciężeni
spotykają się przy bramie szkoły.***





EKWIPUNEK POSZUKIWACZA SKARBU

Spójrzcie na zdjęcie.
Określcie, do czego, podczas poszukiwania skarbów,
może się przydać każdy z przedmiotów, który chłopcy
z bandy Mikołajka mają w ręce.







MODEL PLANETY

Klasa Mikołajka w ramach konkursu
przygotowuje wielki model planety.

**Wykorzystajcie materiały,
które macie w zasięgu ręki,
by w czasie krótszym niż 2 minuty
zrobić model 3 planet różnej wielkości.**

*Skarb
Mikołajka*





PRAWDZIWY SKARB

Mikołajek i Drużyna Niezwyciężonych poszukują skarbu.
Ale skarb to nie tylko klejnoty i pieniądze.

**Wymieńcie 7 rzeczy lub zjawisk,
które nie są klejnotami, ani pieniędzmi,
ale mogą być skarbem.**

*Skarb
Mikołajka*





CAŁKOWITE ZAĆMIENIE

Mikołaj i jego przyjaciele oglądają zaćmienie Słońca.
Ostatnie niemal całkowite zaćmienie Słońca,
które można było oglądać w Polsce miało miejsce
w sierpniu 1999 roku.

**Obliczcie, ile lat i ile miesięcy minęło
od tego czasu i ile było to lat
przed Waszym urodzeniem.**





SPRZEDAŻ DOMU

Rodzice Mikołajka przed przeprowadzką
wystawiają swój dom na sprzedaż.
Ale kiedy pojawiają się zainteresowani kupnem,
wcale nie są przekonani, czy faktycznie chcą się go pozbyć.

**Odegrajcie całą drużyną krótką scenkę,
w której oprowadzacie kogoś
zainteresowanego kupnem po mieszkaniu,
jednocześnie zniechęcając go do decyzji o zakupie.**





AUBAGNE

Rodzina Mikołajka przeprowadza się
do miejscowości Aubagne.

**Korzystając z internetu lub atlasu,
narysujcie na kartce schematycznie
kontur Francji i zaznaczcie, gdzie mniej więcej
znajduje się miejscowość Aubagne.**

*Skarb
Mikołajka*





PAPIEROWE OKULARY

Tata Mikołajka własnoręcznie skonstruował dla syna specjalne okulary do oglądania zaćmienia Słońca.

**Z papieru i innych dostępnych materiałów
skonstruujcie prowizoryczne papierowe okulary
dla każdego członka drużyny.**

*Skarb
Mikołajka*





WYPRZEDAŻ GARAŻOWA

Mama Mikołajka w ramach przygotowań do przeprowadzki nakłania synka, by pozbył się niepotrzebnych rzeczy, sprzedając je na wyprzedaży garażowej.

**Zagłównijcie do swoich kieszeni i plecaków,
a następnie wytypujcie łącznie 3 rzeczy,
które wydają się Wam już niepotrzebne.
Zareklamujcie każdą z tych rzeczy tak, by ktoś uznał ją
za wartościową i zechciał ją kupić.**





PRZEMÓWIENIE TATY MIKOŁAJKA

Tata Mikołajka ma objąć nową funkcję dyrektora.
Właśnie przygotowuje się do pierwszego przemówienia
do swoich pracowników.
Na kartce zapisał sobie słowa, które chce wykorzystać.

**Wygłosicie w jego imieniu bardzo krótką przemowę,
w której użyjecie wszystkich
wypisanych poniżej słów:**

**RYZIKO
PANTOFLE
DOPLYNĄĆ**

**SŁODZIUTKO
MARUDZIĆ
DIAMENT**



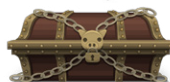


DELFIN I SKARB

Mikołaj i jego banda znajdują wskazówkę prowadzącą ich do skarbu. Ważną rolę odgrywa w niej słowo delfin. Ale co delfin i skarb mogą mieć ze sobą wspólnego?

**Wymyślcie 3 rzeczy,
które Waszym zdaniem łączą skarb i delfina.**

*Skarb
Mikołajka*





MAPA DOJŚCIA DO SKARBU

Ukryjcie gdzieś mały przedmiot,
który macie przy sobie (np. gumkę do mazania,
monetę czy kredę) – tak, żeby drużyna
przeciwna tego nie widziała.
Następnie narysujcie mapę dotarcia do skarbu.
Nie wolno na niej nic napisać,
wolno jedynie rysować znaki.

Jeśli któraś drużyna przeciwna, bez żadnej pomocy
z Waszej strony odnajdzie Wasz skarb, otrzymacie 3 punkty –
oni zaś, za zaangażowanie – 1 pkt.





LUB



LUB



BANDA MIKOŁAJKA

Na zdjęciu znajduje się banda Mikołajka, czyli:
Maksencjusz, Rufus, Gotfryd, Mikołajek, Alcest, Kleofas, Euzebiusz i Ananiasz.

Nie korzystając z internetu podpiszcie właściwie imiona chłopców.



Jeśli wszystkie traficie dobrze – otrzymacie 3 pkt. Jeśli traficie przynajmniej
4 imiona – otrzymacie 2 pkt. Jeśli traficie 3 imiona – należy Wam się 1 pkt.
Właściwe rozwiązanie znajdziecie pod instrukcją do gry.







LUB



LUB



MIKOŁAJKOWE TYTUŁY

Jak dotąd w Polsce wydano wiele książek
z opowiadaniem o Mikołajku.

Poniżej znajdziecie 10 tytułów, spośród których
7 jest prawdziwych, a 3 zmyślone. Jeśli znajdziecie wszystkie
zmyślone tytuły – otrzymacie 3 pkt. Jeśli 2 – należą się Wam 2 pkt.
A jeśli chociaż jeden – dostajecie 1 pkt.

Mikołajek

Rekrutacje Mikołajka

Rekreacje Mikołajka

Nieznane przygody Mikołajka

Mikołajek i inne chłopaki

Mikołajek w Madrycie

Psze pani, on ściąga

Mikołajek i wikingowie

Święta są strasznie fajne

Wakacje Mikołajka

Właściwe odpowiedzi znajdziecie pod instrukcją do gry.

*Skarb
Mikołajka*

