



GRA PLANSZOWA CZARNY NOSKU, GDZIE JESTEŚ?

Autorzy: Wiktoria Zych i Igor Szatek – uczniowie klasy 1b ze Szkoły Podstawowej nr 50 im. gen. Władysława Sikorskiego w Częstochowie pod opieką Joanny Zych



Mały, niesforny miś, ulubieniec wszystkich dzieci, znów się gdzieś zapodział. Stwórzcie drużynę i spróbujcie przechytrzyć małego łobuziaka. Odnajdźcie trzy żetony jednego koloru i dowiedzcie się, gdzie tym razem ukrył się słodki pluszak. Ale uważajcie! Na drodze do rozwikłania tajemnicy możecie spotkać lalkę Rozalindę, która nie oszczędzi złośliwości. Może z kłopotów wyciągnie misia ukochana Małgosia, a może na pomoc pośpieszy mu rezolutna Julcia? Nie traćcie czasu i już teraz zacznijcie emocjonującą rozgrywkę!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potrzebne materiały: plansza podzielona na 56 pól; pięć różnokolorowych pionków; 18 żetonów przedstawiających miejsca ukrycia Czarnego Noska, w postaci: choinki (trzy szt.), krówki (trzy szt.), książki (trzy szt.), domu (trzy szt.), góry (trzy szt.), klocek (trzy szt.); trzy żetony przedstawiające lalkę Rozalindę; kostka do gry; 20 ponumerowanych kart specjalnych w kształcie nosa misia oraz karta zawierająca polecenia do nich (Arkusz 1); kartki i długopisy.





OGÓLNE ZASADY GRY

Aby odnaleźć miejsce, w którym ukrył się Czarny Nosek, zawodnicy w czasie gry zbierają z poszczególnych pól żetony. Jeżeli drużyna zbierze trzy żetony jednego rodzaju, wtedy wygrywa z misiem. W momencie gdy wszyscy zawodnicy znajdują się na mecie, a w puli drużyny nie będzie trzech jednakowych żetonów, dzieci przegrywają. Zaletą tego typu rywalizacji jest zbiorowy charakter wygranej i przegranej. Dzieci całą grupą starają się odkryć kryjówkę Czarnego Noska. Podczas zabawy uczestnicy nie wygrywają ani nie przegrywają indywidualnie, tylko grupowo. W ten sposób gra pozbawiona jest pierwiastka rywalizacji, z którym nie radzi sobie wielu pierwszoklasistów. Gra jednocześnie zapewnia dobrą zabawę, rozwija relacje interpersonalne oraz zachęca dzieci do podjęcia wspólnego działania, aby osiągnąć zamierzony cel. Pozwala także utrwalić w pamięci fabułę lektury, a w przypadku dzieci, które jeszcze nie czytały „Pamiętnika Czarnego Noska”, zachęci do sięgnięcia po książkę.

PRZEBIEG GRY

1. Na początku gry dzieci próbują odgadnąć, gdzie jest Czarny Nosek. Do wyboru mają sześć miejsc:
 - a) sklep z zabawkami
 - b) dom Matgosi
 - c) wydawnictwo
 - d) las
 - e) wieś
 - f) góry
2. Następnie zawodnicy zapisują swoje typy na kartkach, tak aby pozostali członkowie drużyny nie widzieli, jaki jest ich wybór. Kartki odwracają i kładą obok siebie.
3. Gracze, według własnego uznania, rozkładają na planszy wszystkie żetony (sugestia: żetony przedstawiające te same miejsca najlepiej rozkładać w większej odległości od siebie).
4. Dzieci tasują karty specjalne i kładą je na planszy w miejscu noska misia.
5. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, rzucając kostką. Kolejność rzutów następnych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.
6. Zawodnicy przemieszczają się po polach na planszy zgodnie z liczbą oczek, jaką pokazuje kostka. Kiedy staną na polu z żetonem, zabierają go z planszy. Od tej pory stanowi on własność drużyny.
7. Żetony przedstawiające lalkę Rozalindę nie są zbierane przez dzieci i pozostają na planszy. Na polach, na których są ułożone, nie wolno stawać. W przypadku gdy na kości wypadnie liczba oczek wymagająca od gracza stanięcia na polu z tym żetonem, dziecko może wybrać – czy chce stanąć na polu poprzedzającym pole z lalką, czy na polu znajdującym się za nim (sugestia: rozwiązaniem wartym przetestowania jest umiejscowienie żetonów do zbierania obok pól z lalką Rozalindą. W ten sposób zwiększa się szanse na ich zebranie).
8. Karty specjalne: po kartę specjalną może sięgnąć gracz, którego kostka pokazała jedno lub sześć oczek.
9. Gra kończy się w momencie, kiedy drużyna zbierze trzy jednakowe żetony lub kiedy wszyscy zawodnicy dojdą do mety. W pierwszym przypadku dzieci odnajdują kryjówkę misia i wygrywają, w drugim – przegrywają. Na koniec zawodnicy odstawiają kartki, na których zapisali lub narysowali swoje sugestie dotyczące miejsca przebywania Czarnego Noska. Czy komuś udało się już na początku gry odgadnąć, gdzie schował się pluszak? Jeśli tak, pozostali członkowie drużyny nagradzają szczęściarza brawami.



Oznaczenia miejsc, gdzie ukrył się Czarny Nosek:

- a) żetony przedstawiające książkę – miś ukrył się w wydawnictwie
- b) żetony przedstawiające klocki – miś ukrył się w sklepie z zabawkami
- c) żetony przedstawiające domek – miś ukrył się w mieszkaniu Matgosi
- d) żetony przedstawiające choinkę – miś ukrył się w lesie
- e) żetony przedstawiające góry – miś ukrył się w górach





ARKUSZ 1: KARTY SPECJALNE

1. Pan malarz, kochany pan malarz, zrobił dla Czarnego Noska drewniany pokoik. Teraz będzie czuł się jeszcze lepiej w wydawnictwie.

Zabierzcie z planszy jeden żeton przedstawiający książkę i dołączcie go do puli drużyny.

2. Małgosiu, kochana Małgosiu, tu jestem! Widzisz mnie? Ja tylko spadłem z wystawy sklepowej, ale już jestem! Zabierz mnie ze sobą do domu. Tak bardzo się boję, że mnie nie zauważysz.

Drużyna oddaje ze swojej puli żeton przedstawiający klocki i umieszcza go w pudełku. Żeton ten nie bierze już udziału w grze. Jeżeli w puli drużyny nie ma żetonu przedstawiającego klocki, zawodnicy uzgadniają, który inny żeton trafi do pudełka.

3. Ach, ta ciekawość! Pamiętacie, jak Czarny Nosek został sam w domu Małgosi? Chciał zwiedzić całe mieszkanie, a przy okazji oparzył się o kaloryfer, spadł z półki i zamoczył się cały pod prysznicem. To wcale nie było miłe.

Czarny Nosku, nie psoć więcej, a w domu nic złego ci się nie przydarzy. Gracze zabierają z planszy dowolny żeton przedstawiający domek i dołączają go do puli drużyny.

4. Och, ten autobus! Czarny Nosek jedzie nim z Małgosią do cioci, ale trochę się go boi. Najlepiej, jeśli zamknie oczy i przytuli się do dziewczynki!

Gracz, który wyciągnął tę kartę, traci rzut kostką w następnej kolejce.

5. Jak to miło pójść czasem w gości! Pod warunkiem, że za ciocinym progiem nie czai się miś takomczuch, który zje wszystkie ciastka i... z rozpędu potknie dwa żetony!

Drużyna oddaje ze swojej puli dwa żetony i kładzie je w dowolnym miejscu na planszy. Jakie żetony powinniście oddać? Gracze dyskutują nad strategią i wspólnie dokonują wyboru.

6. Czarny Nosku, gdzie jesteś? Niesforny miś wypadł z łódki w czasie ucieczki Małgosi i jej koleżanki przed burzą. Następnie wdrapał się na gałąź, a gdy nadeszła noc zasnął pod rozgwieżdżonym niebem. Pamiętacie tę sytuację?

Miś smacznie śpi i chrapie. Gracze, żeby go nie obudzić, cofają swoje pionki o dwa pola.

7. Czarny Nosek zgubił się podczas popołudnia spędzanego z Małgosią i jej koleżanką w Łazienkach Królewskich. A czy wiecie, w jakim mieście znajdują się Łazienki Królewskie?

Policzcie, ilu graczy zna odpowiedź na to pytanie, i przesuniecie o tyle pól pionki wszystkich zawodników.



8. Autobus warczy, sapie i pali śmierdzącą fajkę – tak twierdził Czarny Nosek. Za to pociąg, którym Małgosia jechała z całą klasą na wycieczkę do lasu, bardzo mu się spodobał. I tak szybko dojechali na miejsce!

W następnej kolejce każdy gracz dodaje trzy do liczby oczek wyrzuconych na kostce.

9. Huśtawka z plecaka? To wcale nie jest przyjemne! I w dodatku można się zgubić. Pamiętajcie, jak Czarny Nosek wypadł z plecaka Matgosi podczas szkolnej wycieczki do lasu?

Drużyna oddaje ze swojej puli jeden żeton przedstawiający choinkę i stawia go w wybranym miejscu na planszy. Jeżeli w puli drużyny nie ma tego żetonu, na planszę trafia inny dowolnie wybrany przez zawodników.

10. Julcia to mała dziewczynka, która znalazła Czarnego Noska po tym, jak wypadł z Matgosinego plecaka podczas szkolnej wycieczki. Nazwała go Kosmaczkiem i troskliwie się nim opiekowała.

Wszyscy gracze przesuwają swoje pionki o dwa pola do przodu.

11. Jak miło zwiedzać wieś razem z Julcią. Dziewczynka pokazała misiowi oborę, stodołę i zagonki z warzywami. A pamiętacie, kogo Czarny Nosek zobaczył na polu? Stracha na wróble! Prerażony miś trząst się ze strachu.

Bać się wcale nie jest miło. Drużyna zwraca żeton przedstawiający krówkę i umieszcza go w pudełku. Żeton ten nie bierze już udziału w grze. Jeżeli w puli drużyny nie ma króWKi, do pudełka trafia inny dowolnie wybrany przez zawodników żeton.

12. Na wsi miło płynął czas. Pamiętajcie, jak Czarny Nosek poszedł na pastwisko przywiązany do rogu krowy? A co było potem? Niespodziewanie znalazł się na kole od wozu, spadł z niego i leżał na drodze. Z opresji uratował go Bukiet – pies Julci.

Zabierzcie z planszy dowolny żeton przedstawiający krówkę i dotąCzcie go do puli drużyny.

13. Zostać u Julci czy wrócić do Matgosi? Pamiętajcie ten dylemat misia? Obie dziewczynki okazały się świetnymi opiekunkami Czarnego Noska. Chcecie wiedzieć, o której z nich myśli teraz miś?

Pomoże Wam w tym gracz, który w następnej kolejce będzie rzucał kostką. Jeśli kostka wskaże parzystą liczbę oczek – miś myśli o Małgosi, a gracz idzie o tyle pól do przodu, ile wypadło podczas rzutu. Kostka wskazała liczbę nieparzystą? Czarny Nosek myśli o Julci, zaś gracz cofa się o liczbę pól wskazaną przez kostkę.

14. Pamiętajcie ten moment, w którym Małgosia spotkała Julcię i dowiedziała się, że to właśnie dziewczynka od kilkunastu dni opiekuje się jej ukochanym misiem? Małgosia odzyskała Czarnego Noska, ofiarując w zamian Julci lalkę.

Zabierzcie z planszy jeden żeton lalki Rozalindy i odłóCzcie go do pudełka.



15. Do cioci Czarny Nosek jechał z Małgosią autobusem. A czym jechał na wakacje w góry? Oczywiście pociągiem!

Przesuńcie pionki wszystkich graczy o trzy pola do przodu.

16. Urlop w górach miał być taki piękny i beztroski! Niestety, padający od kilku dni deszcz spowodował ogromną powódź. Wielka fala poniosła Czarnego Noska daleko od Małgosi.

Drużyna oddaje żeton przedstawiający góry i umieszcza go w pudełku. Żeton ten nie bierze już udziału w grze. Jeżeli w puli drużyny nie ma żetonu przedstawiającego góry, zawodnicy oddają inny dowolnie wybrany przez siebie żeton.

17. Powódź w górach – to musi być przerażające! Ale Czarny Nosek potrafi wykaraskać się nawet z takich tarapatów. Pamiętajcie, jak miś – dryfując na wielkiej kłodzie – zaprzyjaźnił się z zajączkami?

Każdy w drużynie może w następnej rundzie rzucić dwa razy kostką. Do graczy należy wybór, czy zsumują liczbę oczek, czy wybiorą cyfrę, która wypadła w czasie jednego rzutu. Zanim zadecydują, mogą wcześniej podyskutować.

18. Któż by nie chciał przytulić Czarnego Noska? Ale prawdziwy niedźwiedź może naprawdę budzić strach. Postępujcie jak mały juhas Janeczek! Ukryjcie się w bezpiecznym miejscu i nie ruszajcie.

Gracz, który wyciągnął tę kartę, traci kolejkę.

19. Hura! Mały juhas Janeczek się odnalazł! Ciemną nocą powrócił do szałasu po tym, jak spędził długie godziny, ukrywając się przed niedźwiedziem. Pamiętajcie, jak bardzo ucieszyła się mama Jasia, kiedy zobaczyła swojego synka?

Kolejny gracz, który będzie rzucał kostką, może wybrać sobie liczbę pól, o które przesunie swój pionek do przodu: minimalnie jedno, maksymalnie tyle, ile oczek wyrzuci na kostce.

20. Święta w górach wyglądają wspaniale! Nie tylko ze względu na piękny krajobraz za oknem. Pamiętajcie, jak bardzo Czarnemu Noskowi spodobali się kołędnicy? Czasem chyba tak jest, że im nas więcej, tym lepiej.

Do gracza, który rzuca kostką w następnej kolejce, dołączają pozostali zawodnicy i również rzucają kostką. Gracz idzie do przodu o tyle pól, ile wskaże zsumowany wynik wszystkich rzutów.