

# PODRÓŻ W CZASIE



Razem z pingwinem Przemysławem wyruszącie w podróż w czasie i odwiedzacie różne zaskakujące krainy. Wspólnie z naszym eleganckim przyjacielem przeżyjecie emocjonujące przygody. Im lepiej zapiszą się w waszej pamięci, tym większą będziecie mieli szansę na zwycięstwo!

**Uwaga!** Przeczytajcie komentarz psychologa znajdujący się na końcu instrukcji!

## ELEMENTY GRY

5 dwustronnych plansz



36 płytek z obrazkami



pingwin Przemysław



kostka



15 żetonów emocji



Przed rozpoczęciem gry umieście 2 naklejki pingwina na pionku.

## CEL GRY

Rozgrywkę wygra osoba, która najlepiej wykorzysta wyobraźnię, umiejętność opowiadania i kojarzenia oraz pamięć. Podczas gry będziecie starać się zapamiętywać, **jakie obrazki znajdują się przy krainach odwiedzanych przez pingwina Przemysława**. Wygra osoba, która na koniec gry zdobędzie **najwięcej płytek z obrazkami**.

# PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Wszystkie **plansze** wymieszajcie i połóżcie dowolną stroną na środku stołu w rzędzie. Na każdej planszy widoczne są **2 krainy**. Podczas gry odwiedzać więc będziecie 10 krain.
- B** **Płytki z obrazkami** zakryjcie, dokładnie wymieszajcie i połóżcie z boku stołu.  
**Uwaga!** Możecie swobodnie regulować długość rozgrywki. Jeśli chcecie grać dłużej, wykorzystajcie wszystkie płytki z obrazkami. A jeśli chcecie, aby rozgrywka była krótsza, część płytek odłóżcie do pudełka.
- C** **Pingwina Przemysława** i **kostkę** połóżcie obok płytek z obrazkami.
- Żetony emocji** odłóżcie do pudełka – wykorzystywane są w wariancie z emocjami (strona 6).



# PRZEBIEG ROZGRYWKI

## ROZŁOŻENIE POCZĄTKOWYCH PŁYTEK

Przed rozpoczęciem gry należy rozłożyć **po 1 płytce z obrazkami przy każdej krajinie**.

Rozpoczyna gracz, który ostatnio widział pingwina lub jakiegoś Przemysława (lub gracz najmłodszy):

- **Losuje 1 płytkę z obrazkiem** i pokazuje ją wszystkim graczom.
- **Kładzie ją obok dowolnej krajiny.**

- Następnie **opowiada krótką historyjkę łączącą tę krainę z dołożonym do niej obrazkiem**. Historyjka może być nieprawdopodobna – liczy się wyobraźnia gracza. Po zakończeniu opowiadania gracz odwraca płytkę obrazkiem do dołu.  
**Uwaga!** W czasie opowiadania wszyscy gracze starają się zapamiętać obrazek na płytce.

Teraz kolejny gracz (siedzący z lewej strony) losuje płytkę z obrazkiem, pokazuje wszystkim, kładzie obok dowolnej krainy, opowiada historyjkę łączącą krainę i obrazek na płytce, a następnie odwraca płytkę obrazkiem do dołu.

Kolejni gracze w taki sam sposób rozkładają płytki obok pozostałych krain. Gdy przy wszystkich krainach leżą płytki odwrócone obrazkami do dołu, jesteście gotowi do podróży w czasie.

**Przykład A:** Pierwszy gracz wylosował płytkę z okularami. Dołożył ją do krainy ze statkiem pirackim, musi więc opowiedzieć historyjkę łączącą okulary i piratów. Mówi: „Herszt piratów miał problemy ze wzrokiem, na wyprawę piracką zabrał więc okulary”. Po opowiedzeniu historyjki gracz odwraca płytkę obrazkiem do dołu.



**Przykład B:** Ostatni gracz wylosował płytkę z kapeluszem. Została mu ostatnia kraina, nie ma więc wyboru – dokłada do niej kapelusz i opowiada historyjkę: „Garnek przeszkadzał bałwanowi szybko jeździć na nartach, narciarz podarował więc mu kapelusz, aby mogli się ścigać na sto-ku”. Na koniec gracz odwraca płytkę obrazkiem do dołu.



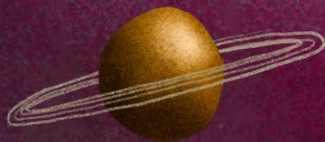
## ROZPOCZĘCIE PODRÓŻY W CZASIE

Gracz, który położył płytkę z obrazkiem obok ostatniej krainy, umieszcza pingwina Przemysława **na dowolnej krainie**. Gracz siedzący z jego lewej strony rozpoczyna podróż w czasie:

- **Rzuca kostką.**
- **Przesuwa pingwina Przemysława** do przodu (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) o tyle krain, ile wskazała kostka.


**Przykład:** Gracz, który dołożył kapelusz, umieścił pingwina Przemysława na krainie ze ślimakami. Gracz siedzący z jego lewej strony rozpoczyna podróż w czasie: rzuca kostką. Wypadły 2 oczka, przesuwając więc Przemysława o 2 pola (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Przemysław zatrzymał się na krainie z piratami.


*Strzałki przerywane wskazują kierunek przesuwania Przemysława w dalszej części gry.*





- Teraz gracz stara się przypomnieć sobie, jaki obrazek znajduje się na płytce leżącej obok krainy, na której zatrzymał się pingwin Przemysław. Pomocna będzie **próba odtworzenia historyjki** związanej z tą krainą i leżącą obok niej płytką. Zachęcamy, aby gracz na głos odtwarzał tę historyjkę lub zapamiętane jej fragmenty.
- Po zakończeniu odtwarzania historyjki **gracz mówi, co jego zdaniem znajduje się na płytce**, a następnie ją odkrywa.

 **Jeśli gracz ma rację**, w nagrodę **zdobywa tę płytkę** i kładzie ją (obrazkiem do dołu) przed sobą na stole. Później **bierze nową płytkę ze stosu**, pokazuje wszystkim graczom i **opowiada nową historyjkę** łączącą krainę, na której stoi pingwin Przemysław, i obrazek z dokładanej płytki. Następnie kładzie płytkę (obrazkiem do dołu) obok tej krainy. Kolejka gracza się kończy.

 **Jeśli gracz się pomylił**, odkłada płytkę (obrazkiem do dołu) obok krainy, na której stoi pingwin Przemysław. Kolejka gracza się kończy.

Następnie gracz siedzący z lewej strony rzuca kostką, porusza pingwina Przemysława do przodu o odpowiednią liczbę krain, stara się odtworzyć historyjkę i próbuje odpowiedzieć na pytanie, co znajduje się na płytce leżącej przy krainie, na której zatrzymał się pingwin.

**Uwaga!** Aby zdobyć płytkę, gracz musi podać obrazek, który się na niej znajduje. Odtworzenie historyjki ma tylko w tym pomóc.

Gdy skończą się płytki z obrazkami leżące z boku stołu, gracz nie uzupełnia pustego miejsca po zdobytej płytce i nie opowiada nowej historyjki. W dalszej części gry krainy bez leżących obok płytek wciąż są liczone podczas przesuwania pingwina.

# KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy pingwin Przemysław **zatrzyma się na krainie, obok której nie ma płytki z obrazkiem**. Wszyscy gracze liczą zdobyte płytki. Wygrywa osoba mająca ich najwięcej. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

## WARIANT PEŁEN EMOCJI

W tym wariantcie wykorzystywane są **żetony emocji**. Gracze będą musieli opowiadać historyjki odpowiadające emocjom na żetonach. W grze występuje 5 rodzajów emocji:

smutek



radość



złość



strach



zdziwienie



Zasady pozostają takie same jak w podstawowej wersji gry, z wyjątkiem poniżej opisanych zmian.

## PRZYGOTOWANIE GRY

**Żetony emocji** dokładnie wymieszajcie i połóżcie bużkami do dołu z boku stołu. Następnie rozłóżcie losowo **po 1 żetonie przy każdej krainie bużkami do góry**. Pozostałe 5 żetonów leży z boku stołu.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Płytki z obrazkami należy kłaść obok żetonów emocji leżących przy krainach.
- Historyjki opowiadane przez graczy muszą oddawać emocje przedstawione na żetonie leżącym obok danej krainy.
- Podczas prób odtwarzania historyjek żetony emocji leżące obok krain podpowiadają graczom, jakie emocje oddawały historyjki: smutek, radość, złość, strach czy zdziwienie.
- **Jeśli gracz ma rację** (podał właściwy obrazek), wykonuje poniższe działania:
  - Zdobywa płytkę – kładzie ją przed sobą.
  - Żeton emocji zakrywa i odkłada do 5 żetonów leżących z boku stołu. Losuje nowy żeton emocji i kładzie obok krainy buźką do góry.
  - Bierze nową płytkę z obrazkiem ze stosu, pokazuje wszystkim graczom i opowiada nową historyjkę – musi oddawać emocje przedstawione na żetonie.
- **Jeśli gracz się pomylił** (podał niewłaściwy obrazek), odkłada płytkę (obrazkiem do dołu) obok krainy, na której stoi pingwin Przemysław. Żeton emocji zostaje na swoim miejscu.
- Żetony emocji zawsze leżą buźkami go góry.



## WARIANT DLA MŁODSZYCH DZIECI

Małe dzieci mogą mieć problem z samodzielnym wymyśleniem historii. Sugerujemy więc, aby starsze dzieci lub rodzice przyjęli rolę „narratora” i opowiadali historyjki młodszym dzieciom.



## KOMENTARZ PSYCHOLOGA

**Monika Kalinowska, psycholog dziecięcy, autorka bloga [monikapsycholog.pl](http://monikapsycholog.pl)**

**Podróż w czasie** jest grą, która w przyjemny i ciekawy sposób pozwala na doskonalenie możliwości intelektualnych oraz wspiera zdobywanie umiejętności z zakresu samoregulacji emocji.

Wykorzystywanie skojarzeń podczas opowiadania historii pozytywnie wpływa na rozwój dziecka. Opisywanie wylosowanej krainy i przedmiotów, jak również łączenie tych elementów angażuje lewą półkulę mózgu. Dziecko musi przyjrzeć się krainie, zastanowić, z jakich elementów się ona składa, przeanalizować różne możliwości i ostatecznie wybrać jedną z nich. Cały ten proces wspierany jest przez pamięć, dzięki której możliwe jest zarówno sięgnięcie do skojarzeń, jak i utrzymanie ich i wykorzystanie w odpowiednim momencie.

### Podpowiedź psychologa:

Tytuł gry zachęca do tego, by dziecko – już poza rozgrywką – odbyło własną podróż w czasie, przywołało wspomnienia kojarzące się z daną krainą i opowiedziało o nich. Dzięki temu organizujemy i porządkujemy ślady pamięciowe młodego człowieka.

Gra wspiera także prawą półkulę mózgu. Piękne, kolorowe sceny, które dziecko ma okazję oglądać podczas rozgrywki, pobudzają jego wyobraźnię. Tworzenie nieoczywistych i czasem intrygujących powiązań dopełnia proces myślowy i powoduje większe zaangażowanie.

Istotnym walorem **Podróży w czasie** jest możliwość użycia żetonów z uczuciami. Łączenie historyjek z konkretnymi stanami emocjonalnymi to zadanie, które wspiera proces rozwoju samoregulacji. Rozpoznawanie i nazywanie emocji stanowią jedne z osiągnięć w kształtowaniu się kompetencji emocjonalno-społecznych, a doskonałe w formie zabawy ułatwiają wyrażanie własnych przemyśleń i uczuć.

### Podpowiedź psychologa:

Podczas gry możemy rozszerzać wypowiedź dziecka oraz kształtować empatię poprzez dopytywanie o to, jak bohater gry mógłby poradzić sobie z zaistniałą sytuacją, aby poczuć się lepiej (o ile naszym żetonem nie jest radość), oraz w jaki sposób mógłby wyrazić to, co czuje.

---

Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptečná 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© 2021 Dr Reiner Knizia.  
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,  
Aleksandra Semla  
Redakcja: Jakub Mann, Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

