

ПОДРОЖ У ЧАСІ



Разом з пінгвіном Пшемиславом ви вирушаєте в подорож у часі та відвідаєте різні дивовижні країни. Разом з нашим другом ви переживете захоплюючі пригоди. Чим краще ви їх запам'ятаєте, тим більше у вас шансів на перемогу!

Увага! Прочитайте коментар психолога в кінці посібника!

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

5 двохсторонніх планшеток



пінгвін Пшемислав



Перед початком гри наклейте на фігурку 2 наклейки з пінгвінами.

кубик



36 карток з зображенням



15 жетонів емоцій



ЦІЛЬ ГРИ

У грі виграє той, хто якнайкраще використає уяву, навички розповідання і асоціації, а також пам'ять. Під час гри ви спробуєте запам'ятати, **які картини біля країн, які відвідає пінгвін Пшемислав**. Переможцем стає той, у кого наприкінці гри буде **найбільше карток з зображеннями**.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- A** Перетасуйте всі **планшетки** і розташуйте будь-якою стороною в середині столу в ряд. На кожній планшетці зображено **2 країни**. Під час гри ви відвідаєте 10 країн.
- B** **Картки з зображеннями** закрийте, вимішайте і покладіть на краю столу.
Увага! Ви можете вільно регулювати тривалість гри. Якщо ви хочете грати довше, використовуйте всі картки з зображеннями. А якщо ви хочете, щоб гра була коротшою, поверніть частину карток у коробку.
- C** **Пінгіна Пшемислава** і **кубик** покладіть біля карток з зображеннями.

Поверніть **жетони Емоції** в коробку - вони використовуються у варіанті з Емоціями (стор. 6).



ХІД ГРИ

ПОЧАТКОВЕ РОЗМІЩЕННЯ КАРТОК

Перед початком гри покладіть **по 1 картці з зображенням біля кожної країни**.

Гравець, який востаннє бачив пінгіна або якогось Пшемислава (або наймолодший гравець), починає гру:

- **Вибирає 1 картку з зображенням** і показує її всім гравцям.
- **Він ставить її поруч із будь-якою країною.**

- Потім **він розповідає коротку історію, що пов'язує цю країну з картою яка стоїть поряд.** Історія може бути вигаданою – важлива увага гравця. Після завершення історії гравець перевертає плитку зображенням вниз.
Увага! Під час розповіді всі гравці намагаються запам'ятати малюнок на картці.

Тепер наступний гравець (який сидить зліва) бере картку із зображенням, показує її всім, кладе поруч із будь-якою країною, розповідає історію, що з'єднує країну та зображення на картці, а потім перевертає картку зображенням вниз.

Наступні гравці кладуть картки поряд з іншими країнами таким же чином. Коли біля всіх країн лежать картки, ви готові подорожувати в минуле.

Приклад А: Перший гравець взяв картку з окулярами. Поклав її біля країни з піратським кораблем і має розповісти історію яка об'єднує окуляри і піратів. Говорить: „У капітана корабля були проблеми із зором, тому він взяв свої окуляри в піратське плавання”. Після розповіді гравець перевертає плитку лицьовою стороною вниз.



Приклад В: Останній гравець взяв картку з капелюхом. Йому залишилася остання країна, тож з нього немає вибору — він кладе біля неї капелюха і розповідає історію: „Горщик заважав сніговику швидко кататися на лижах, тому лижник подарував йому капелюх, щоб вони могли мчати на схилі”. В кінці, гравець перевертає плитку лицьовою стороною вниз.



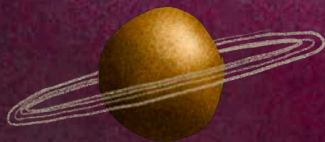
ПОЧАТОК ПОДОРОЖІ В ЧАСІ

Гравець, який розмістив картку із зображенням поруч із останньою країною, ставить пінгвіна Пшемислава **на будь-яке країну**. Гравець, що сидить зліва від нього, починає подорож у часі:

- **Кидає кубик.**
- **Пересуває пінгвіна Пшемислава** вперед (за годинниковою стрілкою) на стільки країн, скільки випало на кубіку.

Приклад: Гравець, який поклав картку з капелюхом, помістив пінгвіна разом на країну з равликами. Гравець, що сидить зліва від нього, починає подорож у часі: кидає кубик. Випало число 2, тому він переміщує Пшемислава на 2 місця (за годинниковою стрілкою). Пшемислав зупинився на землі з піратами.

Пунктирні стрілки вказують напрямком, у якому рухається Пшемислав надалі у грі.





- Тепер гравець намагається згадати, який малюнок на картці біля країни, де зупинився пінгвін Пшемислав. Буде корисно **спробувати відтворити історію**, пов'язану з цією країною та картоккою біля неї. Ми заохочуємо гравця повторити цю історію вголос або хоча б її частини які він запам'ятав.
- Після закінчення історії **гравець каже те, що, на його думку, знаходиться на картці**, а потім перевертає її лицьовою стороною вгору.



Якщо він правий, в нагороду він **бере цю картку** і кладе її (зображенням вниз) на стіл перед собою. Пізніше він бере **нову картку** з колоди, показує всім гравцям і **розповідає нову історію**, що з'єднує країну, де стоїть пінгвін Пшемислав, і зображення з картки.

Потім він кладе картинку (зображенням вниз) поруч із цією країною. Хід цього гравця закінчився.



Якщо гарвець помилився, він кладе картинку (зображенням вниз) поруч із країною, де стоїть пінгвін Пшемислав. Хід цього гравця закінчився.

Потім гравець ліворуч кидає кубик, переміщує пінгвіна Перемислава вперед на відповідну кількість країн, намагається відтворити історію та намагається відповісти на запитання, що зображено на картці яка поруч із країною, де пінгвін зупинився.

Увага! Щоб отримати картку, гравець повинен назвати що на ній зображено. Відтворення історії лише допоможе в цьому.

Коли закінчуються картки збоку столу, гравець не заповнює порожнього місця, і не розповідає нової історії. Пізніше в грі країни без карток все ще враховуються під час переміщення пінгвіна.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли пінгвін Пшемислав **зупиняється на країні, поруч з якою немає картки з зображенням**. Усі гравці підраховують здобуті картки. Виграє той, у кого їх більше. У разі нічиєї гравці ділять перемогу між собою.

ВАРІАНТ НАПОВНЕНИЙ ЕМОЦІЯМИ

У цьому варіанті використовуються **жетони емоцій**. Гравцям потрібно буде розповідати історії, які відповідають емоціям на фішках. У грі є 5 видів емоцій:

смуток



радість



злість



страх



здивування



Правила залишаються такими ж, як і в базовій грі, за винятком змін, описаних нижче.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Ретельно перемішайте **жетони емоцій** і покладіть їх зображенням вниз на бік столу. Потім довільно покладіть **по 1 жетону біля кожної країни зображенням вгору**. Решта 5 жетонів лежать збоку столу.



ХІД ГРИ

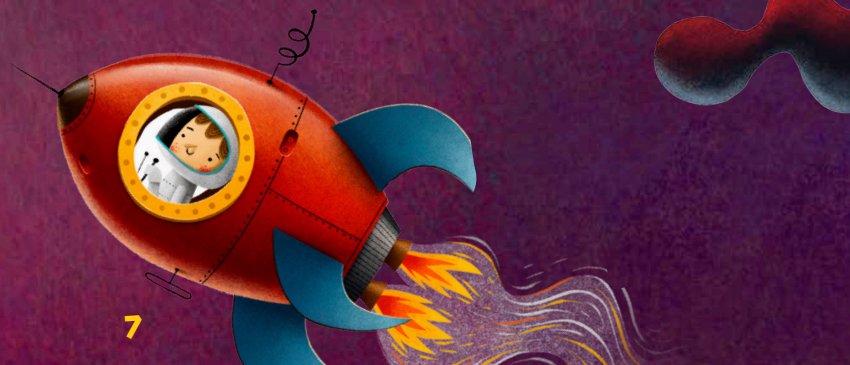
- Картки з зображеннями слід розмішувати біля жетонів які лежать біля країн.
- Розповіді гравців повинні відображати емоції, зображені на жетоні поруч із країною.
- Під час спроби відтворити історії, жетони емоцій поруч із країнами повідомляють гравцям, які емоції передає історія: смуток, радість, гнів, страх чи здивування.



- **Якщо гарвець правий** (назвав правильний малюнок), виконує такі дії:
 - Бере картку – кладе перед собою.
 - Жетон емоцій кладе до 5 жетонів, які лежать збоку столу. Вибирає новий випадковий жетон емоцій і кладе його зображенням вгору біля країни.
 - Бере нову картку із зображенням з колоди, показує всім гравцям і розповідає нову історію - вона повинна відображати емоції, зображені на жетоні.
- **Якщо гарвець помилився** (назвав неправильний малюнок), він кладе картку (зображенням вниз) поруч із країною, де стоїть пінгвін Пшемислав. Жетон емоцій залишається на місці.
- Жетони емоцій завжди лежать зображенням вгору.

ВАРІАНТ ДЛЯ МОЛОДШИХ ДІТЕЙ

Маленькі діти можуть мати проблеми з самостійним складанням історії. Тож ми пропонуємо старшим дітям або батькам взяти на себе роль «оповідача» і розповісти історії молодшим.



КОМЕНТАР ПСИХОЛОГА

Monika Kalinowska, дитячий психолог, автор блогу monikapsycholog.pl

Подорож у часі – це гра, яка дозволяє удосконалювати інтелектуальні здібності у веселій та цікавій формі та сприяє набутті навичок у саморегуляції емоцій.

Використання асоціацій при розповіді позитивно впливає на розвиток дитини. Опис випадково вибраної країни та об'єктів, а також поєднання цих елементів задіює ліву півкулю мозку. Дитина повинна подивитися на країну, подумати, з яких елементів вона складається, проаналізувати різні можливості і нарешті вибрати одну з них. Весь процес гри задіяна пам'ять, завдяки якій можна як звертатись до асоціацій, так і утримувати їх в пам'яті і використовувати в потрібний момент.

Підказка психолога:

Назва гри спонукає дитину – уже поза грою – здійснити власну подорож у часі, згадати спогади, пов'язані з даною країною, і розповісти про них. Завдяки цьому ми організуємо та впорядковуємо сліди пам'яті молодшої людини.

Гра також підтримує праву півкулю мозку. Красиві, барвисті сценки, які дитина має можливість спостерігати під час гри, стимулюють його уяву. Створення неочевидних, а іноді навіть інтригуючих зв'язків завершує процес мислення та викликає більшу зацікавленість грою.

Значною перевагою **Подорожі у часі** є можливість використовувати жетони з емоціями. Пов'язування розповідей з конкретними емоційними станами – це завдання, яке підтримує процес розвитку саморегуляції. Розпізнавання та називання емоцій є одним із досягнень у формуванні емоційних та соціальних компетенцій, а вдосконалені в ігровій формі вони полегшують вираження власних думок та почуттів.

Підказка психолога:

Під час гри ми можемо розширити висловлювання дитини та сформувані емпатію, запитавши, як герой гри міг би впоратися з ситуацією, щоб почуватися краще (якщо наш жетон не радість), і як він міг би висловити те, що він відчуває.

Дізнайся про наші настільні ігри!

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

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga
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

