



KSIĄŻKOBRAKIE

z Miejską Biblioteką Publiczną w Łęborku
Gra planszowa dla 2-4 osób od 5 lat



Potrzebne elementy:

- Plansza do gry (wydrukuj ze strony biblioteki www.biblioteka.lebork.pl)
- Kostka do gry
- 4 pionki
- 20 żetonów książeczek (otrzymasz je wypożyczając książki w MBP w Łęborku)
- Instrukcja (wydrukuj ze strony biblioteki www.biblioteka.lebork.pl)

Smok Obibok od dawna mieszkający w Smoczej Jamie przy bibliotece organizuje akcję zbierania książek dla najmłodszych. Do jego kryjówki należy przynieść zdobyte książeczki. Kto będzie najszybszy i przekaże najwięcej książek?

Zasady gry:

Grę rozpoczynamy od ustawienia na planszy książeczek w danym kolorze na odpowiednich polach o tej samej barwie.

- zielone to książki o zwierzętach
- fioletowe to książki fantastyczne
- pomarańczowe to książki przygodowe
- różowe to baśnie i bajki dla najmłodszych
- żółte to opowiadania dla dzieci

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Każdy z graczy rozpoczyna podróż po wyrzuceniu 6 oczek na kostce. Gra polega na rzucaniu kostką i przesuwanie pionka po planszy o liczbę pól zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Gdy pionek stanie na polu, na którym umieszczona jest książka, gracz zabiera ją i ustawia przed sobą. Na planszy zaznaczone są również pola przygód (koła z numerami). Jeżeli gracz stanie na nich, wykonuje odpowiednie zadanie zawarte w instrukcji. W grze nie obowiązuje zbijanie. Aby zakończyć grę, należy wyrzucić więcej oczek, niż pól pozostałych do Smoczej Jamy.

Obliczanie wyników:

Po dotarciu wszystkich graczy do Smoczej Jamy uczestnicy liczą swoje książki i sumują zdobyte punkty.

Za każdą:	zieloną książkę	: 1 punkt
	fioletową książkę	: 2 punkty
	pomarańczową książkę	: 3 punkty
	różową książkę	: 4 punkty
	żółtą książkę	: 5 punktów

Gracz, który pierwszy dotarł do Smoczej Jamy, dostaje premię w wysokości 5 punktów. Wygrywa gracz, który łączy największą liczbę punktów. Otrzymuje on od Smoka Obiboka tytuł Łasucha Książkowego.

Życzymy udanego książkobrania!

Zadania do wykonania dla graczy zatrzymujących się na polach przygód:

1. Trafiasz do parku na Kolorowe Podwórka – akcję biblioteki promującą czytelnictwo najmłodszych; bawisz się tak dobrze, że zapominasz na chwilę o książkobranii; tracisz kolejną grę.
2. Coś dużego czai się za drzewem; chcesz uciec; zyskujesz dodatkowy rzut kostką.
3. Znajdujesz na drodze porzucony balonik z Akcji Mamo, tato zapisz mnie do biblioteki, który przenosi cię o 6 pól do przodu.
4. Bierzesz udział w Konkursie o Złotą Różdżkę Dobrej Wróżki; w nagrodę przechodzisz jedno pole do przodu.
5. Przychodzisz do biblioteki gdzie właśnie trwają Poranki dla maluchów; tracisz jedną kolejkę.

Grę przygotowała:
MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA
W ŁĘBORKU



www.biblioteka.lebork.pl

Projekt graficzny:
copyright © mikino



SWISS
CONTRIBUTION

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Konfederacija Šwajcarska

PROJEKT "MAMO, TATO, ZABIERZ MNIE DO BIBLIOTEKI!"
REALIZOWANY PRZEZ MIEJSKĄ BIBLIOTEKĘ PUBLICZNĄ W ŁĘBORKU
WSPÓLFINANSOWANY PRZEZ SZWAJCARIE W RAMACH SZWAJCARSKIEGO PROGRAMU WSPÓŁPRACY Z NOWYMI KRAJAMI CZŁONKOWSKIMI UNII EUROPEJSKIEJ

ECORYS



bibliomedial@deb.fghjklmnopqrstuvwxyz