



# Instrukcja gier i zabaw

Wydrukuj i zachowaj razem z grą!

Zaproś Głodnego Wilka i jego przyjaciół do siebie do domu. **W każdym wielopakowaniu szukaj planszy i kart.** Zbierz cały zestaw do gry – 36 kart Tropicielea + 6 plansz. Przetasuj karty, ułóż leśną ścieżkę i do dzieła!

Głodny Wilk Na Tropie to leśny bohater z opakowań sprytnej przekąski na wilczy apetyt. Jest głodny wiedzy, dobrej zabawy i ekscytujących przygód. Ma nadzwyczajne zmysły, znakomitą intuicję, ducha zabawy i wewnętrzną wiedzę. Jest przyjazny, towarzyski i opiekuńczy – troszczy się o swoich leśnych towarzyszy i zapewnia im zdrowe przekąski.

W lesie jest bardzo ciekawie – pełno w nim pomysłów i niespodzianek dla prawdziwych Tropicielei. Podane w instrukcji pomysły na gry to tylko propozycja – wierzchołek sosny w lesie Głodnego Wilka. Kolorowe karty z pewnością pobudzą Twoją wyobraźnię! Wyrusz w głąb lasu i wymyślaj nowe zabawy.

Zbieraj tropy z kolorowych saszetek i wytrop jedną z wilczych nagród – pluszową zabawkę edukacyjną z wizerunkiem Głodnego Wilka. Załóż na rękę Pacynkę, baw i ucz się ze swoim dzieckiem. Ekscytująca przygoda gwarantowana!



Co 9 miesięcy nowe gry i zabawy!

**GŁODNY  
WILK**   
na tropie™





Przetasuj karty, ułóż leśną ścieżkę  
i do dzieła Tropicielu!

To super zabawa i nauka o lesie!

## Zabawy kartami „Mały Tropiciel”

 DZIECI 3-6 LAT

„Mały Tropiciel” to nauka przez zabawę dla najmłodszych. Dziecko poznaje zwierzęta i rośliny leśne, uczy się alfabetu i liczyć do 10! Za pomocą kart rodzic wytłumaczy dziecku zbiory i nauczy je kategoryzować karty w podobne grupy.

Zaproponowane zabawy oprócz nauki ćwiczą pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Dodatkowo uczą języka angielskiego. A co najważniejsze są świetną zabawą i okazją do spędzania razem czasu!

# 1.

### Mały Tropiciel **poznaje** zwierzęta oraz rośliny

Rodzic pokazuje dziecku kartę i nazywa przedmiot przedstawiony na obrazku. Opowiada o nim - gdzie mieszka, jakiego jest koloru, co lubi jeść, udaje jego dźwięk lub zachowanie itp.

(informacje podajemy adekwatnie do obrazków na karcie)

# 2.

### Mały Tropiciel **nazywa** zwierzęta oraz rośliny

Rodzic pokazuje dziecku kartę i pyta co to jest, gdzie mieszka, jakiego jest koloru, co lubi jeść. Prosi, aby dziecko udało jego dźwięk lub zachowanie itp.

(Pytania zadajemy adekwatnie do obrazków na karcie)

# 3.

### Mały Tropiciel **wskazuje** zwierzęta oraz rośliny.

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i wymawia nazwę wybranego obrazka. Zadaniem dziecka jest wskazać odpowiednią kartę.

## 4. Mały Tropiciel **poznaje** zwierzęta oraz rośliny **po angielsku.**

Rodzic pokazuje dziecku kartę i nazywa przedmiot przedstawiony na nim obrazek po angielsku.

## 5. Mały Tropiciel **nazywa** zwierzęta oraz rośliny **po angielsku.**

Rodzic pokazuje dziecku kartę i pyta „WHAT IS IT?”. Dziecko odpowiada po angielsku wg wzoru „IT IS A/AN...”.

## 6. Mały Tropiciel **wskazuje** zwierzęta oraz rośliny nazwane **po angielsku.**

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i wymawia nazwę wybranego obrazka po angielsku. Zadaniem dziecka jest wskazać odpowiednią kartę.

## 7. Mały Tropiciel **poznaje** alfabet i **liczy do 10.**

Rodzic pokazuje dziecku kartę i nazywa literę/ cyfrę przedstawioną na karcie. Nazywa przedmiot przedstawiony na obrazku lub ich ilość. Poszukajcie wokół siebie przedmiotów na tę literę lub w tej samej ilości.

## 8. Mały Tropiciel **wskazuje** alfabet i cyfry.

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i wymawia wybraną literę lub cyfrę. Zadaniem dziecka jest znaleźć, wskazać odpowiednią kartę.

# 9.

## Mały Tropiciel **nazywa** alfabet i cyfry

Rodzic pokazuje dziecku kartę i prosi, aby nazwało literkę/cyfrę na obrazku. Pytamy czy zna jakieś słowo na tę literę poza przedstawionym na obrazku.

# 10.

## Mały Tropiciel **zna** alfabet i cyfry.

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i wymawia dowolne słowo na wybraną literę (słowo niewystępujące na kartach np. STÓŁ). Zadaniem dziecka jest znaleźć, wskazać kartę, na której jest słowo zaczynające się na tę samą literę (S jak SOSNA).

# 11.

## Mały Tropiciel **ćwiczy** spostrzegawczość.

Rodzic wybiera 2 karty i pyta dziecko czym różnią się przedstawione na nich obrazki (np. jedno ma rogi, a drugie nie ma, jedno ma ogon, drugie nie ma itp) oraz pytamy jakie mają cechy wspólne (np. oba zwierzęta mają 4 nogi, mają sierść itp).

### \* POROZMAWIAJ Z DZIECKIEM:

*Jakie inne zwierzęta posiadają wspólne cechy z tymi z obrazków?*

# 12.

## Mały Tropiciel **poznaje** zbiory.

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i prosi dziecko, aby wskazało podobne grupy:

- A. Zwierzęta, które potrafią latać, pływać
- B. Zwierzęta, która mają 4 nogi, rogi
- C. Wszystkie owady, ssaki, gady
- D. Wszystkie drzewa, rośliny

### \* POROZMAWIAJ Z DZIECKIEM:

*Jakie inne zwierzęta lub rośliny pasowałyby do utworzonych zbiorów?*

# 13.

## Mały Tropiciel **poznaje** zbiory i kolory

Rodzic rozkłada karty obrazkami do góry i prosi dziecko, aby pogrupowało karty kolorami (np. rudy lis i ruda wiewiórka, żółta pszczoła, żółty miód itp).

# 14.

## Mały Tropiciel **rozumie** zbiory

Co nie pasuje? Rodzic grupuje karty w 3-4 elementowe zbiory, tak aby w każdym zbiorze jedna karta nie pasowała do reszty (np. wilk, ryś, **szyszka**, lis). Poproś dziecko, aby wskazało niepasujący element i wyjaśniło dlaczego nie pasuje.

# 15.

## Kto **największy**, kto **najcięższy**?

Każda karta ze zwierzęciem zawiera informację o wielkości i wadze zwierzęcia.

Dziecko układa karty w kolejności:

- A. od najmniejszych do największych.
- B. od najlżejszych od najcięższych.

### WIELKOŚĆ

to rozmiar zwierzęcia lub rośliny. Wymiary podane są w centymetrach (cm) lub metrach (m).

### WAGA

to średnia waga zwierzęcia lub rośliny podana w gramach (g) lub kilogramach (kg) lub tonach (t)

### \* UWAGA! Uczymy się pojęcia jednostek!

Waga i wielkość podawana jest w zależności od zwierzęcia/rośliny w milimetrach / centymetrach / metrach oraz gramach / kilogramach / tonach. Przy każdej wartości pokazane są oznaczenia w postaci 3 kropeczek, gdzie przykładowo 3 kropeczki oznaczają największą możliwą wartość jednostki (czyli tony lub metry), a 1 kropeczka najmniejszą wartość jednostki (czyli gramy lub milimetry).



# 16.

## Mały Tropiciel **dobiera** w pary.

GDY POSIADACIE  
PARY/POWTÓRKI KART

Rodzic układa w rzędzie karty i prosi dziecko, aby dobrało pary i ułożyło je w rzędzie poniżej.

### \* ZAGRAJ Z DZIECKIEM:

Można podzielić karty na 2 części i urządzić wyścigi  
kto pierwszy znajdzie wszystkie pary.

# 17.

## Mały Tropiciel **ćwiczy** pamięć (memo).

Rodzic układa karty obrazkami do dołu w równe rzędy i kolumny w kwadrat 4x4 kart lub 8x8 kart itd. Dziecko szuka par odkrywając maksymalnie 2 karty jednocześnie. Zabawa uczy koncentracji i ćwiczy pamięć!

### \* ZAGRAJ Z DZIECKIEM:

Na przemian z dzieckiem odkrywaj obrazki starając się zapamiętać gdzie który leży i próbuj znaleźć pasującą parę. Gra jest skończona kiedy powierzchnia do gry jest pusta. Wygrywa ten, kto znalazł najwięcej par.

# 18.

## Kto **największy**, kto **najcięższy**, a kto **najszybszy?**

Wybrane karty posiadają informacje o rozmiarze lub wadze zwierzęcia lub rośliny.

### \* ZAGRAJ Z DZIECKIEM:

Można podzielić karty na 2 części i urządzić wyścigi  
kto pierwszy znajdzie wszystkie pary.

#### WIELKOŚĆ

to rozmiar zwierzęcia lub rośliny. Wymiary podane są w centymetrach (cm) lub metrach (m).

#### WAGA

to średnia waga zwierzęcia lub rośliny podana w gramach (g) lub kilogramach (kg) lub tonach (t)

Dziecko i rodzic/inne dziecko mają swoje talie kart i układają karty na czas w kolejności:

A. od najmniejszych do największych.

B. od najlżejszych od najcięższych.

Kto pierwszy wykona zadanie ten wygrywa!

## \* UWAGA! Uczymy się pojęcia jednostek!

Waga i wielkość podawana jest w zależności od zwierzęcia/rośliny w milimetrach / centymetrach / metrach oraz gramach / kilogramach / tonach. Przy każdej wartości pokazane są oznaczenia w postaci 3 kropeczek, gdzie przykładowo 3 kropeczki oznaczają największą możliwą wartość jednostki (czyli tony lub metry), a 1 kropeczka najmniejszą wartość jednostki (czyli gramy lub milimetry).



# Gry z kartami „Duży Tropiciel”

 DZIECI 6-9 LAT

„Duży Tropiciel” to zbiór gier dla dzieci w wieku 6-9 lat. Podczas wspaniałej zabawy dzieci zdobywają wiedzę o zwierzętach i roślinach leśnych, jak również rozwijają kreatywność i wyobraźnię oraz ćwiczą pamięć i koncentrację.

## 1.

### Poznajemy las

Wszystkie karty zostają rozdane graczom. Gracze trzymają karty w dłoni obrazkiem w swoją stronę (w formie wachlarza). Każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, losuje po jednej karcie od przeciwnika (gracza siedzącego po prawej stronie). Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga. Przeciwnik odczytuje pytanie oraz 3 odpowiedzi a-b-c. Gdy gracz odpowie poprawnie otrzymuje kartę i odkłada na bok. Jeśli nie odpowie karta zostaje u przeciwnika.

Czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku. Kiedy wszyscy gracze rozdają karty gra jest skończona. Gracze przeliczają zdobyte karty. Wygrywa gracz z największą ilością poprawnych odpowiedzi / kart.

\*w wersji trudniejszej przeciwnik nie odczytuje odpowiedzi a-b-c.



## 2.

### **Poznajemy las po angielsku**

Wszystkie karty zostają rozdane graczom. Gracze trzymają karty w dłoni obrazkiem w swoją stronę (w formie wachlarza). Każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, losuje po jednej karcie od przeciwnika (gracza siedzącego po prawej stronie). Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga. Przeciwnik odczytuje słowo po polsku. Zadaniem gracza jest podać to słowo po angielsku. Gdy gracz odpowie poprawnie otrzymuje kartę i odkłada na bok. Jeśli nie odpowie karta zostaje u przeciwnika. Czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku.

Kiedy wszyscy gracze rozdają karty gra jest skończona. Gracze przeliczają zdobyte karty. Wygrywa gracz z największą ilością poprawnych odpowiedzi / kart.

## 3.

### **Pobudzamy wyobraźnię i kreatywność oraz ćwiczymy pamięć i koncentrację.**

Gracze rozkładają karty obrazkami do dołu.

Pierwszy (najmłodszy) gracz losuje 1 kartę i zaczyna historyjkę, np. Dąb – Po środku lasu rósł wielki dąb... Kolejny gracz losuje kolejną kartę i dodaje kolejne zdanie np. Wiewiórka – Po środku lasu rósł wielki dąb, w którym mieszkała wiewiórka...

Można bawić się w kilka osób wówczas każda osoba kolejno losuje kartę i dodaje kolejne zdanie. Zadanie polega na powtarzaniu historyjki za każdym razem od początku i dodaniu logicznego dalszego ciągu.

## 4.

### **Gramy w udawanie-zgadywanie!**

Gracze wybierają karty ze zwierzętami i rozkładają karty obrazkami do dołu. Pierwszy (najmłodszy) gracz wyciąga 1 kartę i nie pokazując nikomu udaje zwierzę lub wydaje dźwięk zwierzęcia, które jest na obrazku. Zadaniem pozostałych graczy jest odgadnąć jakie zwierzę udaje przeciwnik. Za poprawne odgadnięcia, gracz dostaje kartę. Gracz o największej liczbie uzbieranych kart wygrywa.



# 5.

## Porządek w lesie!

W lesie zapanował straszny hałas! Pokłóciły się leśne zwierzęta – które jest największe, a które najmniejsze! Pomóżcie przywołać leśny porządek. Kto pierwszy ten lepszy!

Wybrane karty posiadają informacje o rozmiarze lub wadze zwierzęcia lub rośliny.

Gracze mają swoje talie kart i układają karty na czas w kolejności:

A. od najmniejszych do największych.

B. od najlżejszych do najcięższych.

### WIELKOŚĆ

to rozmiar zwierzęcia lub rośliny. Wymiary podane są w centymetrach (cm) lub metrach (m).

### WAGA

to średnia waga zwierzęcia lub rośliny podana w gramach (g) lub kilogramach (kg) lub tonach (t)

### \* UWAGA! Uczymy się pojęcia jednostek!

Waga i wielkość podawana jest w zależności od zwierzęcia/rośliny w milimetrach / centymetrach / metrach oraz gramach / kilogramach / tonach. Przy każdej wartości pokazane są oznaczenia w postaci 3 kropeczek, gdzie przykładowo 3 kropeczki oznaczają największą możliwą wartość jednostki (czyli tony lub metry), a 1 kropeczka najmniejszą wartość jednostki (czyli gramy lub milimetry).



# Głodny Wilk



Gra dla osób posiadających więcej niż 1 talię.

## Wilk jest bardzo głodny i zjada każdą pojedynczą kartę! Strzeż się Głodnego Wilka!

Wybierzcie 25 kart (lub więcej!):

**12 par** z tymi samymi obrazkami i **1 Głodnego Wilka**, niemającego pary.

Rozdajcie karty kolejno wszystkim graczom. Z otrzymanych kart należy wyjąć i odłożyć na bok wszystkie otrzymane pary.

Każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera po jednej karcie kolejno – na chybił trafił – od gracza siedzącego po prawej stronie, wyciągając je z trzymanego przez niego wachlarza kart. Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga. Jeśli dobrana karta pasuje do pary z inną posiadaną, gracz odkłada utworzoną parę na bok.

Czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku. Gracze, którzy pozbyli się wszystkich kart – wygrywają. Ten, który po pozbyciu się przez wszystkich graczy kart zostaje z Głodnym Wilkiem w ręce, przegrywa.

\* Ilość kart w grze zależy od wieku dzieci. Można poprzestać na rozdaniu tylko po cztery lub pięć. Im młodsze dzieci, tym trudniej im przeanalizować większy wachlarz kart.

# Potyczki leśnych zwierząt

 ILOŚĆ GRACZY 2-4

Las rządzi się swoimi prawami i wiadomo, że mniejszy boi się większego, a cięższy pokona lżejszego! Wybierzcie jedną cechę zwierząt, która jest waszą bronią w walce z przeciwnikiem! Kto pierwszy zabierze wszystkie zwierzęta przeciwnikowi – wygrywa! Najlepiej grajcie na kilka talii!

- 1 Spośród kart, wybierz te, które mają określoną wagę i rozmiar.
- 2 Rozdaj wszystkie karty graczom. Każdy gracz układa swoje karty przed sobą w stosik obrazkami na dół.
- 3 Każdy gracz odwraca 1 kartę w tym samym czasie.
- 4 Ten, u kogo jest najwyższa wartość wybranej cechy - wygrywa.
- 5 Jeśli się zdarzy, że gracze położą karty ze zwierzętami o takiej wartości, wtedy mówią „potyczka”. Kładą wówczas jeszcze jedną kartę na górze swoich kart obrazkiem na dół, a potem następną obrazkiem do góry. Ten, czyja ostatnia karta będzie miała najwyższą wartość wygrywa potyczkę i zbiera wszystkie karty biorące udział w walce.

Grę wygrywa ten gracz, który zabierze wszystkie karty przeciwnikowi.

## WIELKOŚĆ

to rozmiar zwierzęcia lub rośliny. Wymiary podane są w centymetrach (cm) lub metrach (m).

## WAGA

to średnia waga zwierzęcia lub rośliny podana w gramach (g) lub kilogramach (kg) lub tonach (t)

## \* UWAGA!

Uważajcie na jednostki, w jakich podane są cechy zwierząt. Czasami większa liczba nie oznacza zwycięstwa!

Można każdorazowo zmieniać cechę, na którą walczą zwierzęta, ale trzeba to zrobić przed odsłonięciem kart!



# Wytrop karty na planszy

Na 6 planszach występują elementy z kart (po 6 elementów na każdej planszy). Podstawowym zadaniem gry jest wytropienie i dopasowanie elementów z kart do odpowiednich plansz (indywidualnie lub w kilka osób na czas – kto pierwszy ten lepszy). Gra ćwiczy spostrzegawczość, refleks oraz dokładność.



## Stopień ślimak

Przygotuj 1 planszę i 6 pasujących do niej kart.

Zadanie gracza to wytropić na planszy elementy przedstawione na 6 kartach. Można powtarzać z każdą planszą po kolei. Zadanie wykonujemy starannie i nie śpieszymy się, jak to ze Ślimakami bywa.



## Stopień pszczołki

Rozłóż wszystkie plansze oraz karty pomieszone w nieładzie obrazkami do góry. Zadanie polega na wytropieniu wszystkich 36 kart i dopasowanie ich do odpowiednich plansz. Zadanie dla pracowitych, cierpliwych i wytrwałych Pszczółek.



## Stopień mrówki

Zaproś do zabawy innych Tropicieli.

Tropiciele muszą pracować szybko jak Mróweczki, bo liczy się czas! Każdy Tropiciel dostaje po 1 planszy (obrazkiem do dołu), a wszystkie karty są rozłożone obrazkiem do góry przed Tropicielami. Na znak - w jednym momencie Tropiciele odwracają swoje plansze i ... czas start! Tropiciele, jak Mróweczki, szybko wybierają karty pasujące do ich planszy. Kto zrobi to najszybciej wygrywa!



## Stopień wilka

Zaproś do zabawy innych Tropicieli.




Rozdaj każdemu z nich po 1 planszy, a wszystkie karty rozłóżcie obrazkiem do dołu. Każdy z Tropicieli po kolei odsłania kartę, pokazując obrazek pozostałym – jeśli pasuje do jego planszy układa ją przy planszy, jeśli nie – odkłada ją z powrotem obrazkiem do dołu. Pozostali Tropiciele jak wilki uważnie obserwują i zapamiętują gdzie są odkładane karty pasujące do ich plansz. Wygrywa Tropiciel, który pierwszy wytropi wszystkie karty do swojej planszy. Gra dla skupionych i sprytnych Wilków z dobrą pamięcią!

# Gra planszowa „Na tropie lasu”




 ILOŚĆ GRACZY 2-6

Zwierzątka (lis, bóbr, mrówka, kret, pszczoła i wiewiórka) zgubiły się w lesie i chcą jak najszybciej wrócić do domu po drugiej stronie lasu (nora, żeremie, mrowisko, kopiec, ul i dziupla). Losuj karty i poruszaj się zgodnie z wytycznymi. Kto pierwszy dotrze po śladach do domu – wygrywa!

## ZESTAW ZAWIERA:

-  6 pionków – lis, bóbr, mrówka, kret, pszczoła i wiewiórka.
-  6 plansz do stworzenia ścieżki
-  36 kart z oznaczeniami ruchu pionkiem (w prawym górnym rogu każdej karty).

## PRZYGOTOWANIE DO GRY:

-  Plansze łączymy tak, aby utworzyć 1 długą ścieżkę z tropów.
-  Każdy z graczy wybiera zwierzątko, którym chce grać i ustawia je przed szlakiem.
-  Karty układamy w stosik na stole przed graczami obrazkami do dołu.

## ZASADY GRY:

Grę prowadzimy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zaczyna najmłodszy gracz.

Gracz wybiera kartę z wierzchu stosu. Jeśli na wybranej karcie w prawym górnym rogu znajduje się:

Trop w 1 z 4 kolorów    

Zwierzątko idzie po lesie i trop za tropem przesuwa się do przodu!

Gracz umieszcza zwierzątko na polu z danym kolorem. Jeśli miejsce to jest zajęte, przenosi zwierzątko na następny ślad w tym kolorze.

## Przekąska Głodny Wilk Na Tropie



Zwierzątko zjadło sprytną przekąskę i przyspieszyło kroku!

Gracz przesuwa swoje zwierzątko do przodu na ślad o tym samym kolorze, na którym stał podczas losowania karty. Jeśli miejsce to jest zajęte, przenosi zwierzątko na następny ślad w tym kolorze.

## Burza

Zwierzątko trafiło na burzę z piorunami! Zaczęło biec, ale niestety - w przeciwnym kierunku niż dom! Gracz cofa swoje zwierzątko na ślad o tym samym kolorze, na którym stał podczas losowania karty. Jeśli miejsce to jest zajęte, przenosi zwierzątko na poprzedni ślad w tym kolorze.

Gracz wykonuje ruch zgodnie z kartą, a następnie odkłada kartę na spód stosu. Zwierzątko, które pierwsze wróci do domu wygrywa!

### UWAGA!

Jeśli gracz w pierwszym losowaniu wylosuje burzę lub przekąskę Głodny Wilka na Tropie to nie może ruszyć, bo stoi poza planszą i traci kolejkę.

## Bawimy się i uczymy, czyli „Leśna ciekawostka”!



Na planszy znajduje się 18 tropów z „Leśnymi ciekawostkami”. Kiedy gracz na nim stanie odczytujemy ciekawostkę z karty, którą wylosował! Każdy z graczy uważnie słucha i zapamiętuje!

Zasady gry są takie same jak w wersji podstawowej, ale gracz nie może wykonać ruchu jaki wylosował na karcie dopóki nie odpowie na pytanie!

### UWAGA!

Kartę zawsze losuje przeciwnik losujący po gracz!

## Poziom 1 „Zwierzątka mówią po angielsku”

Przeciwnik, który wylosował dla ciebie kartę mówi po polsku wylosowany na nim obrazek. Twoim zadaniem jest odpowiedzieć mu to samo po angielsku. Jeśli odpowiesz poprawnie wykonujesz ruch zgodnie z wylosowaną kartą. Jeśli źle – nie wykonujesz ruchu.

## Poziom 2 „Poznaję las”

Przeciwnik, który wylosował dla ciebie kartę czyta zawarte na niej pytanie i możliwe odpowiedzi a b i c. Twoim zadaniem jest odpowiedzieć na zadane pytanie. Jeśli odpowiesz poprawnie wykonujesz ruch zgodnie z wylosowaną kartą. Jeśli źle – nie wykonujesz ruchu.