

POKONAJ BAKWIRY SWOJĄ SUPERMOCĄ OD WYDAWNICTWA HIPOKAMPUS

Bakterie i wirusy towarzyszą nam wszędzie. Mimo że różni ich wiele, to jednak mają jedną cechę wspólną – wywołują choroby, a tym „lepiej zapobiegać niż leczyć” – jak głosi fragment przysięgi Hipokratesa. A w profilaktyce niezwykle ważną rolę odgrywa edukacja. Gra „Pokonaj Bakwiry swoją Supermocą” od Hipokampus, to długo wyczekiwany tytuł, która wykorzystując atmosferę wesołej zabawy, porusza problemy budowania odporności organizmu, zwłaszcza tej, nabytej dzięki szczepieniom ochronnym.

Wydawnictwo Hipokampus już udowodniło, iż z pozoru trudne, ważne tematy, można przełożyć na lekką i pełną humoru rozrywkę. Po sukcesie gry „Pierwsza pomoc”, wydawca zmierzył się z tematem budowania odporności organizmu i roli szczepień ochronnych.

Gra planszowa „Pokonaj Bakwiry” jest elementem kampanii społeczno-edukacyjnej, której celem jest podnoszenie świadomości społecznej na temat konieczności stosowania szczepień ochronnych jako narzędzia zapobiegawczego szerzącym się chorobom zakaźnym.

Brzmi poważnie lecz poważna jest tu dawka fantastycznej, wesołej zabawy w gronie rodziny, czy przyjaciół.

Bakterie i wirusy, czyli tytułowe Bakwiry, to niebezpieczne intruzy, które zagrażają naszemu organizmowi. Bakwiry są tak małe, że nie



KRÓTKO O...

Ilość graczy: 2 – 4 graczy

Wiek: 7+

Czas rozgrywki: ok. 50 min

Zawartość pudełka:

- 4 Tabliczki Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY
- Plansza do gry
- 4 mniejsze plansze – Karty ELIKSIRÓW SUPERMOCY
- 2 talie kart w tym:
 - 55 kart Pytanie tekstowe (razem 220 pytań)
 - 55 kart Szansa/Pech
- 25 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY
- 27 żetonów czerwonych
- 27 żetonów niebieskich
- 26 żetonów zielonych
- 12 żetonów ABC
- Instrukcja do gry
- Kostka do gry

WARTO WIEDZIEĆ

Konsultantem naukowym gry jest

Prof. dr hab. n. med. Joanna Zajkowska



kartę z pytaniem, na które należy poprawnie odpowiedzieć.

Wiedzy nie musimy posiadać. Gra jest po to, aby tę wiedzę przekazać.

Jednym z ważnych elementów gry są pytania. Pytania nie są tu po to, aby testować wiedzę, ale by ją nabywać. Nagrodą za poprawną odpowiedź są żetony, które w odpowiednich proporcjach możemy wymieniać na właściwy „Eliksir Supermocy”. Grę można jednak wygrać udzielając również błędnych odpowiedzi. Wyrównuje to szanse dzieci wobec dorosłych i nie zniechęca do odkrywania poprawnych odpowiedzi.

Wartościowa pozycja w domowych bibliotekach gier planszowych, jak i szkolnych. Świetnie sprawdzi się podczas lekcji z edukacji prozdrowotnej, ale będzie też ciekawą propozycją zabaw świetlicowych.

W ciągu ostatniego wieku szczepienia w bardzo znaczącym stopniu przyczyniły się do ograniczenia zapadalności na choroby zakaźne oraz zmniejszyły wywołaną przez nie śmiertelność, a o wielu zdążyliśmy już prawie zapomnieć. Gra „Pokonaj Bakwiry swoją Supermocą” od wydawnictwa Hipokamus, promuje wiedzę o jednym z najważniejszych wynalazków w dziejach ludzkości i zachęca do wspólnego, radosnego spędzania czasu. Trudno po nią nie sięgnąć.

widzimy ich gołym okiem. Na szczęście mamy ich dokładne opisy i znamy ich metody działania, dzięki temu możemy wybrać odpowiednie metody walki i skutecznie stawić im czoła. Celem gry jest zdobycie 7 żetonów ELIKSIR SUPERMOCY, które układamy na Tabliczce Gracza – ELIKSIRY SUPERMOCY.

To ważny tytuł na półce z grami planszowymi. Łączy cechy, które wydają się nie do połączenia:

Unikalny walor edukacyjny. Współcześnie profilaktyka zajmuje ważne miejsce w oddziaływaniach o charakterze wychowawczym i edukacyjnym. Edukacja zdrowotna oznacza nauczanie (przekazywanie wiedzy), uczenie o zdrowiu (kształtowanie umiejętności praktycznych) oraz lansowanie postawy prozdrowotnej (zaszczepianie norm, wzorów, wartości). Odgrywa więc ważną rolę zarówno w kształ-

ceniu, jak i wychowaniu dzieci nie tylko przez rodziców, ale również w placówkach oświatowych. Edukacja zdrowotna, jako specjalistyczny dział edukacji, ma na celu wsparcie i wzmacnianie zdrowia ucznia. Gra „Pokonaj Bakwiry swoją Supermocą” wpisuje się doskonale w program nauczania i edukacji zdrowotnej. Merytoryka gry konsultowana była przez uznaną ekspertkę – Prof. dr hab. n. med. Joannę Zajkowską.

Duża dawka humoru. Przekazywanie ważnych informacji okraszone jest potężną dawką humoru. Często jedna z proponowanych odpowiedzi (kafeteria wielokrotnego wyboru) budzi dziecięcą wesołość, co zdecydowanie rozładowuje atmosferę, nadaje grze pewną lekkość i sprawia, że chętnie się do niej wraca.

Proste zasady. Poruszamy się pionkami po planszy. Każde z pól na którym stawiamy pionek jest aktywne. Symbol graficzny informuje nas o czynności, którą mamy wykonać. Pole za znakiem zapytania oznacza, że ciągniemy



SPRZEDAJ WIĘCEJ

Klienci zawsze czekają na nowości. Dlatego nie pozwól im przeoczyć kolejnej, jesiennej premiery od Hipokamusa: Zostań Mistrzem Sportu. Gra z kolekcji „Było sobie życie”, w której Mistrz i przyjaciele zaoferują cykl „treningów” i zawodów sportowych sprawdzających wiedzę oraz sportowe umiejętności.