

MINTAPROJEKT 2020.

3. melléklet: Játékszabályzat

FÖLD – KVÍZ PROJEKTVÁZLAT

Szükséges eszközök: játéktábla, dobókocka, újrahasznosított bábuk, 60 db feladatkártya, papír, írószerszám

A feladatkártyákat 6 kategóriába sorolhatjuk. A kategóriák számai megegyeznek a dobókocka számaival, és egyben a helyes válasz esetén szerezhető pontokkal. Pl. ha 3-ast dobunk a kockával, a 3-as számú kártyacsomagból (Számold ki!) vesznek ki egyet, helyes válasz esetén 3 pontot kapnak, illetve 3-at léphetnek előre a táblán.

Mindegyik kategória más kihívást jelent:

- 1. Igaz vagy hamis?** A játékosok eldöntik, hogy a kijelentés igaz vagy hamis. A kártyák hátoldalán található magyarázatok informatív jellegűek legyenek. A helyes válaszáért **1 pont jár**.
- 2. Válassz!** Ezt a feladatot úgy kell összeállítani, hogy 3 lehetőségből lehessen választani. A helyes válaszáért **2 pont jár**.
- 3. Egészítsd ki!** Ehhez a kategóriához úgy kell kitalálni a feladatot, hogy a kiegészítésért **3 pontot tudjanak** szerezni a játékosok.
- 4. Válaszolj! 4 pontért** a játékosoknak minden segítség nélkül válaszolniuk kell a kérdésre.
- 5. Meglepetés!** A Föld-kvízben a mágikus szám az 5-ös. A „Meglepetés!” kártyákkal bármi megtörténhet: **kaphatnak vagy elveszthetnek** pontokat; **5 pontért** ki kell javítaniuk egy hamis kijelentést, vagy válaszolniuk egy társuk által feltett kérdésre.
- 6. Gondolkodj!** Ebben a speciális képrejtvényes feladatban a játékosok minden kártyán különböző kihívásokkal szembesülnek. Nehezítésként meg lehet határozni időkorlátot is. Végül annyi pontot kapnak, amennyit helyesen megoldanak és annyit is léphetnek tovább.

A játék célja: Válaszolj helyesen a kérdésekre és érj minél előbb a bábuddal a CÉL-ba!

A játék előkészítése: Minden játékos kiválaszt egy bábut, és a START helyre helyezi. A kártyákat külön-külön kategóriánként elhelyezik az asztalon

A játék menete:

- A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Az óramutató járásával ellentétes irányban halad a játék. Az első játékos dob a kockával és a dobott számnak megfelelő kártyacsomagból húz egy kártyát, és teljesíti a kihívást.
- Az első öt kategória esetén minden kártyán 3 kérdés van, 1-es 2-es és 3-as számmal jelölve. Az első játékos maga választhatja ki, hogy melyiket szeretné megválaszolni, de a soron következő már folytatja, pl. az első a 2. kérdésre válaszol, a második a 3.-at kapja, a harmadik az 1.-t és így tovább. A hatodik kategória kivétel, de nem töri meg a sort.
- Másik megoldás az, ha mindig az előző játékos határozza meg a következőnek a kérdés sorszámát.
- A játékos maga elé teszi a kihúzott kártyát, hangosan felolvassa a kérdést, megjegyezve annak sorszámát. Megpróbál válaszolni. A válasz helyessége ellenőrizhető a kártya hátoldalán. Ezt követően a kártyát visszarakja a pakli aljára. A helyes válaszáért kapott pontokat a játékosok feljegyzik a bábu képe alatti oszlopba. Majd folytatják a következő játékkal.

A játék vége: Akkor van vége a játéknak, ha a játékos a bábujaival eljut a CÉL-ba. Ha egy játékos nagyobbat dob, mint amennyi lépésre szüksége volna a célbajutáshoz, azt visszafele számolják. A következő körben újra előre fog haladni.