



Infobesity - Zarządzanie informacją

GRA PLANSZOWA

Z gier planszowych nigdy się nie wyrasta. To zabawa sprawia, że nauka staje się przyjemnym doświadczeniem. Kiedy gra łączy w sobie zabawę i efektywne metody nauczania, sukces jest gwarantowany. Nasza gra łączy ze sobą rozrywkę i naukę, zbliżając do siebie ludzi. Gra jest dziecinnie prosta. Wszystkim bez trudu przyjdzie zrozumieć jej zasady.

Cel gry: Głównym celem gry jest umożliwienie nauczycielom, edukatorom, pedagogom i rodzicom nauczanie przez zabawę. Gracze mają możliwość weryfikacji swojej wiedzy i umiejętności.

Rzeczy potrzebne do gry:

1. Dwóch graczy
2. Kość
3. Dwa okrągłe żetony
4. Plansza do gry (wydrukuj ją na sztywnym papierze A3 i zaluminuj)

Talia kart na wybrany temat projektu (także wydrukuj je na sztywnym papierze i wytnij).

Zasady gry

1. Gracze umieszczają krążki na pozycji startu.
2. Rzućcie monetą, by ustalić kto rozpocznie grę.
3. Potasujcie talię co najmniej 20 lub więcej kart na określony temat. Umieśćcie karty zakryte, aby zasłonić znajdujące się na nich pytania.
4. Rzucajcie kośćmi po kolei. W każdej kolejce gracz wyciąga kartę i odpowiada na pytanie, a następnie przesuwają się do przodu o liczbę oczek na kości.
5. Jeśli nie możesz odpowiedzieć na pytanie poprawnie (lub wcale), odłóż kartę na bok i zostań na swoim miejscu.
6. Na koniec rundy karty należy przetasować i można użyć ich podczas nowej rozgrywki. W razie jeśli karty skończą się szybciej niż gra, należy je przetasować i przywrócić do gry.

Celem jest dotarcie do mety. Podążaj zgodnie z napotkanymi instrukcjami



Poziom 1 Symbole gry

1.		Przejdź dwa pola do przodu
2.		Weź dodatkową turę
3.		Przejdź przez skróty
4.		Przeczekaj kolejną kolejkę
5.		Cofnij się o pięć pól
6.		Spytaj gracza
7.		Cofnij się o dwa pola
8.		Powrót na start



Poziom 2

WARIANT DLA LICZBY UCZESTNIKÓW: 2-5

CEL GRY: Dotarcie na ostatnie pole planszy przed innymi uczestnikami. Aby wygrać partię, pionek musi dwukrotnie przejść na metę

JAK GRAĆ: Każdy uczestnik musi położyć swój pionek na polu startowym i rzucić kośćmi.

Symbole gry

1.		Gracz nie może rzucać kością dopóki inni gracze nie rzucają dwukrotnie.
2.		Gracz może przesunąć się dalej o dwa pola
3.		Gracz losuje kartę z talii, na której jest zapisane pytanie dotyczące tematu projektu. Uczestnicy muszą wybrać jednego spośród siebie i zadać mu pytanie. Jeśli wybrana osoba nie odpowie poprawnie na pytanie, musi cofnąć się o trzy pola.
4.		Gracz dobiera kartę z talii, na której jest zapisane pytanie dotyczące tematu projektu. Uczestnicy wybrać jednego spośród siebie i zadać mu pytanie. Jeśli wybrany gracz nie odpowie poprawnie na pytanie, musi cofnąć się o pięć pól. Jeśli odpowie poprawnie, może przejść do przodu o cztery pola.
5.		Gracz musi cofnąć się o dwa pola.
6.		Gracz dobiera kartę z talii. Jego zadaniem jest przekazać kartę jednemu z graczy, który następnie zada pytanie. Jeśli nie odpowie poprawnie, jego pionek musi cofnąć się o trzy pola.