

Gra planszowa - mały wynalazca

Zostań liderem w dziedzinie matematyki

Gra dla 2-6 osób.

Potrzebne elementy do gry:

Żetony w trzech kolorach, 6 różnokolorowych pionków, trzy zestawy kart z pytaniami (trzy stopnie trudności). Pojemniki na żetony. Karty z pytaniami. (na każdej karcie znajdują się trzy pytania – z I poziomu, II poziomu i III poziomu).

Celem gry jest zostanie liderem w jakiejś dziedzinie matematyki (rachunkowości, geometrii, czy zadań z treścią).

Na planszy znajdują się trzy okręgi: I, II i III poziomu. Zmienić poziom na którym znajduje się gracz można tylko w miejscu w którym znajduje się pole z drabiną. Poziomy można zmieniać w dowolnym kierunku.

Każdy z zawodników startuje na polu oznaczonym I. Rzuca kostką i porusza się swoim pionkiem w prawo lub lewo o tyle oczek ile wyrzucił. Na polu oznaczonym kolorową kropką (czerwona, niebieska lub zielona) pobiera kartę ze stosu odpowiedniego koloru i daje przeciwnikowi od odczytania. Jeżeli na polu znajduje się więcej kolorowych kropek gracz wybiera dowolny kolor, który jest na tym polu. Za dobrą odpowiedź na danym poziomie otrzymuje odpowiednią liczbę kolorowych żetonów. Zużyta kartę pytań gracz odkłada na spód stosu.

Każda karta zawiera pytania z danej dziedziny matematyki. Są trzy poziomy pytań. Za pytanie z poziomu I gracz otrzymuje 1 p, za prawidłową odpowiedź z poziomu II gracz otrzymuje 2p. Za pytanie z poziomu III gracz otrzymuje 3 punkty.

Po planszy można poruszać się w dowolnym kierunku. Celem gry jest zebranie przynajmniej 20 punktów, które nadają tytuł lidera geometrii, rachunkowości bądź zadań z treścią. Można zdobyć jeden tytuł, dwa lub trzy jednocześnie. Warunkiem jest zdobycie przynajmniej 20 punktów w danej dziedzinie i dotarcie na metę. Jeżeli jeden z graczy stanie na polu META Wszyscy gracze podliczają punkty i przyznają sobie odpowiednie miejsca.



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



Wyższa Szkoła
Pedagogiczna
im. Janusza Korczaka
w Warszawie



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

