

Καθαρός αέρας στα σχολεία! Παίξε & Μάθε



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ομάδες, παίκτες και αντικείμενο παιχνιδιού

Χωρίζουμε όλους τους παίκτες σε δύο ξεχωριστές ομάδες. Ο αριθμός των παικτών είναι απεριόριστος, αλλά θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι όσο περισσότερους παίκτες έχει μια ομάδα, τόσο πιο δύσκολο θα είναι να επιτευχθεί συναίνεση όταν δίνονται οι απαντήσεις. Συνιστούμε κάθε ομάδα να έχει από 1 έως 10 παίκτες. Το να έχεις περισσότερα από 10 είναι δυνατό, αλλά περιπλέκει επίσης την εμπειρία παιχνιδιού.

Ορίζουμε έναν αρχηγό για κάθε ομάδα που θα είναι υπεύθυνος για τη ρίψη των ζαριών, τη μετακίνηση του πιονιού και ενεργώντας ως εκπρόσωπος για να μεταφέρει τις τελικές αποφάσεις που λαμβάνονται από όλους. Η υπόλοιπη ομάδα μένει κοντά στον αρχηγό, ο οποίος θα διαβάξει τις κάρτες και να συμφωνεί στις όποιες αποφάσεις.

Και οι δύο ομάδες θα συνεργαστούν για να μειώσουν το Ρυπόμετρο με σκοπό τη μείωση της ατμοσφαιρικής ρύπανσης στην τάξη. Ταυτόχρονα, κάθε ομάδα θα επιδιώξει να συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους νίκης από κάρτες, που θα της επιτρέψουν να κερδίσουν το παιχνίδι.

Πώς να μετακινηθείτε στο ταμπλό

Τοποθετήστε το ταμπλό του παιχνιδιού στο κέντρο του τραπεζιού και ανακατέψτε τις τρεις τράπουλες, τοποθετώντας τις στην αντίστοιχη θέση τους στο ταμπλό.

Βάλτε και τα δύο πιόνια στο τετράγωνο Εκκίνησης στο ταμπλό.

Τοποθετήστε τον μπλε δίσκο στο κεντρικό τετράγωνο του Ρυπόμετρου.

Κάθε ομάδα έχει ένα ζάρι.

Κρατήστε την κλεψύδρα των 30 δευτερολέπτων στην προσιτότητα όλων.

Και οι δύο ομάδες ρίχνουν τα ζάρια και η ομάδα με τον μεγαλύτερο αριθμό ξεκινά το παιχνίδι.

Η αρχική ομάδα ρίχνει το ζάρι ξανά και μετακινεί τον αριθμό των τετραγώνων που εμφανίζεται προς την κατεύθυνση που καθορίζει η ομάδα, αλλά η κίνηση προς τα πίσω δεν επιτρέπεται. Ανάλογα με το τετράγωνο στο οποίο τοποθετείται, επιλύεται το αντίστοιχο πρόβλημα. Όταν ολοκληρωθεί, είναι η σειρά της αντίπαλης ομάδας.

Κατηγορίες τετραγώνων και κάρτες

Κάθε τετράγωνο αποτελεί μια ερώτηση/πρόβλημα σε μια από τις τρεις κατηγορίες με τα γράμματα "ρ", "μ" και "ε".

Όταν η ομάδα που παίζει φτάσει σε ένα από αυτά τα τετράγωνα, η αντίπαλη ομάδα τραβάει μια κάρτα, κάνει την ερώτηση και αναποδογυρίζει την κλεψύδρα για να ξεκινήσει η χρονομέτρηση. Η ομάδα που ερωτάται έχει 30 δευτερόλεπτα για να αποφασίσει ποια απάντηση είναι σωστή. Αν τελειώσει ο χρόνος, δεν το έχουν αποφασίσει ακόμα, ή απαντήσουν εκπρόθεσμα, χάνουν τη σειρά τους και περνάει στην αντίπαλη ομάδα.

Ανάλογα με τον τύπο της κάρτας, οι σωστές και οι λανθασμένες απαντήσεις επιλύονται διαφορετικά.

"ρ": Κάρτα ρύπανσης.

Εάν απαντήσουν σωστά σε μια κάρτα ρύπανσης, κερδίζουν την κάρτα ρύπανσης που ισοδυναμεί με έναν πόντο νίκης.

Εάν απαντήσουν λάθος, η υπάρχουσα ατμοσφαιρική ρύπανση στο Ρυπόμετρο αυξάνεται κατά μία θέση προς τα δεξιά και η κάρτα ερωτήσεων απορρίπτεται.

“μ”: Κάρτα μετριασμού.

Εάν απαντήσουν σωστά σε μια κάρτα μετριασμού, η ομάδα κερδίζει την κάρτα ερωτήσεων και κερδίζει έναν πόντο νίκης. Επιπλέον, το Ρυπόμετρο μειώνεται κατά μία θέση προς τα αριστερά.

Εάν απαντήσουν λάθος, χάνουν τη σειρά τους και η κάρτα ερωτήσεων απορρίπτεται.

“ε”: Κάρτα εκμάθησης.

Εάν απαντήσουν σωστά σε μια κάρτα εκμάθησης, η ομάδα κερδίζει την κάρτα, η οποία, εκτός από το ότι συμβολίζει έναν πόντο νίκης, έχει θετική επίδραση στην ομάδα για το υπόλοιπο του παιχνιδιού: μόλις μια ομάδα συγκεντρώσει 3 κάρτες εκμάθησης, το τετράγωνο στο ταμπλό με το σύμβολο "Απαγόρευση" θα έχει ως αποτέλεσμα να ξαναρίξει το ζάρι αντί να χάσει τη σειρά της.

Εάν απαντήσουν λάθος, απορρίπτεται μόνο η κάρτα ερωτήσεων.

Σύμβολα στο ταμπλό



Ξαναρίξτε το ζάρι



Ελεύθερη επιλογή κάρτας από οποιαδήποτε κατηγορία.



Χάνετε τη σειρά σας.



Μπορείτε να μετακινηθείτε σε οποιαδήποτε άλλη σπείρα στον πίνακα και να συνεχίσετε να ρίχνετε το ζάρι.



Αυξάνει αυτόματα τον μετρητή ρύπανσης μία θέση προς τα δεξιά.



Μειώνει αυτόματα τον μετρητή ρύπανσης μία θέση προς τα αριστερά.

Ρυθόμετρο και πόντοι νίκης

Εάν επιτευχθεί η μέγιστη τιμή ρύπανσης (μωβ τετράγωνο στο Ρυθόμετρο), η τιμή ρύπανσης μειώνεται αυτόματα κατά 4 τετράγωνα προς τα αριστερά και οι δύο ομάδες χάνουν έναν πόντο νίκης (απορρίψτε ένα από τα φύλλα που είχατε κερδίσει προηγουμένως). Στη συνέχεια, το παιχνίδι συνεχίζεται όπως πριν.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν το Ρυθόμετρο φτάσει στη χαμηλότερη θέση στα αριστερά ή όταν μία από τις ομάδες συγκεντρώσει δέκα φύλλα. Στο τέλος του παιχνιδιού, η ομάδα με τους περισσότερους πόντους νίκης (κερδισμένα φύλλα) κερδίζει το παιχνίδι.



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Έρευνας (REA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.