

MONSTER QUIZ the board game

“**Monster Quiz: the board game**” és un joc que combina la utilització de l'aplicació SMART Notebook amb un gran tauler de joc de 3x2 metres. De tal manera que el joc es trasllada del tauler a la pissarra digital i viceversa de forma continuada, mantenint l'atenció i motivació de l'alumnat mentre treballa els continguts i coneixements de l'àrea que es treballi.

El joc està pensat per poder ser utilitzat en totes les assignatures, de manera aïllada o conjunta, partint sempre de la idea que serà l'alumnat el que s'encarregui de la producció de les preguntes i activitats que fan falta per poder jugar amb aquest joc .

Així, per poder començar una partida en “**Monster Quiz: the board game**”, l'alumnat haurà d'haver realitzat un treball previ, consistent en l'elaboració de preguntes que posteriorment seran utilitzades per intentar derrotar als seus oponents en el tauler de joc. La temàtica d'aquestes preguntes variarà en funció de les demandes del professorat i seran concretades pel professor que fa servir el joc a la seva aula.

Materials que inclou el joc.

- Tauler de 3x2 metres. 1 unitat.
- Targetes dels monstres de 8cm de diàmetre. 54 targetes (9 monstres per a cada grup, fins un màxim de 6 grups).
- Targetes d'ous de monstres. 4 cm de costat. 54 targetes (9 ous de monstre per a cada grup, fins un màxim de 6 grups).
- Figures de joc. 6 figures.
- Dau de joc. 1 unitat.

Objetiu del joc.

El joc està pensat per jugar de forma individual o per grups, fins un màxim de 6 participants individuals o 6 grups.

L'objectiu dels participants és aconseguir les 9 targetes dels monstres que apareixen en el joc. Per a això, cada vegada que un participant cau a la casella "Monstre", comença una partida a la pissarra digital de Monster Quiz, de tal manera que el participant que quedi en primer lloc, aconseguirà la targeta del monstre que apareix en aquesta casella.

Durant el joc, a més, els participants realitzaran competicions de preguntes entre ells per guanyar ous de monstre, que després s'utilitzaran en la partida.

El tauler de joc.

L'itinerari del tauler és un circuit tancat, que permet als participants moure's lliurement pel mateix. El moviment de les figures de joc es realitza mitjançant el llançament d'un dau al començament del torn de cada participant. Les figures de joc es desplacen tanst quadres com el número ha sortit en el dau. Si la figura cau en una casella amb imatge, haurà de realitzar alguna de les accions corresponents:

-Els daus: El jugador torna a tirar el dau per seguir avançant.

-La interrogació: El jugador escollirà a quin altre participant vol fer-li un repte amb les preguntes que ha realitzat. D'aquesta forma es poden aconseguir els ous de monstre.

-El birret: El jugador haurà de respondre o realitzar una activitat que el professor li qüestionari.

-La clau: La figura es trasllada automàticament a la casella en la que hi ha dibuixada una porta.

-La fletxa de direcció blava: Obliga a retrocedir tres caselles.

-Casella circular amb un monstre: Comença una partida a la PDI de [Monster Quiz](#). Tots els jugadors tenen l'opció de guanyar la targeta del monstre que està dibuixada.

-Casella circular amb ous de monstre: El jugador aconsegueix una targeta d'ou de monstre. Quan completa una sèrie de 9 ous de monstre, pot anar directament a la casella "Monstre" que esculli i intentarà aconseguir la targeta de monstre. (Veure apartat regles del joc).

Amés d'aquestes caselles amb imatges, el joc conta amb els racons del jugador. Lloc en el que apareix el número del jugador, 9 quadres blancs per anar omplint la sèrie d'ous de monstre i 9 dibuixos en blanc i negre dels monstres. En aquests llocs s'aniran ubicant les targetes de monstre segons es vagin guanyant.

Regles del joc.

-Els participants es divideixen en grups (també es pot jugar de forma individual) i fan a sort amb el dau, el seu ordre en el tauler. Una vegada determinat quin número serà cada grup, es pot donar inici a la partida. Els grups poden estar preparats amb anterioritat, per tal que elaborin el banc de preguntes per als moments en els quals hauran de competir amb un altre grup.

-A cada grup se li donarà 4 targetes d'ous de monstre i s'ubicaran en els llocs habilitats per a això del seu racó del jugador. La resta de targetes d'ous de monstre s'ubicaran a la casella circular que conté la imatge dels monstres.

-Les figures de joc s'ubicaran al costat de la casella "START". El jugador 1 llença el dau i mou la seva figura tantes caselles com el número que hagi sortit. Es poden moure en

qualsevol direcció pel tauler i passar per sobre de la figura d'un altre jugador, però no podran posar-se a la mateixa casella en la que hi hagi una altra figura. Si això succeeix, la figura del jugador que s'està movent es quedarà a la casella immediatament anterior a la casella en la que es troba l'altra figura.

-Les caselles en les quals no hi ha cap imatge dibuixada, són caselles neutres. Això significa que quan un jugador arriba a elles, no passa res, el seu torn passa al següent jugador.

-Si un jugador cau a la casella de "Daus", tirarà altra vegada i mourà la seva figura de nou.

-Si un jugador cau a la casella "Fletxa blava", retrocedirà 3 caselles, pel mateix camí que ha arribat a la casella. El torn d'aquest jugador es determinarà en funció de la casella que s'ha arribat al retrocedir. Si és una casella sense imatge, perdrà el seu torn. Si és una casella amb imatge, es regirà pel que diu aquesta imatge.

-Si un jugador cau en la casella "Clau", mourà la seva figura automàticament fins la casella amb la imatge de la porta. Un cop allà, podrà tirar el dau novament.

-Si un jugador cau a la casella "Ous de monstre", guanya una targeta d'ou de monstre i perd el seu torn.

-Si un jugador cau a la casella "Birret", haurà de respondre o fer la tasca que li indiqui el professor. Si ho fa correctament continuarà el seu torn. Si ho fa erròniament, ho perdrà.

-Si un jugador cau a la casella "Interrogació", comença una competició entre jugadors. La competició entre jugadors té la finalitat d'aconseguir noves targetes d'ou de monstre. Amb la característica que quan un jugador guanya una targeta, ho fa llevant-la al jugador a qui ha reptat.

El desenvolupament de la competició és el següent. El jugador A cau en la casella "Interrogació". En aquest moment tria amb quin altre jugador vol competir. El jugador A realitza una pregunta, de les que tenia preparades per endavant sobre la temàtica que hagi determinat el docent, al jugador B.

-Si el jugador B falla, lliurarà un dels seus ous de monstre al jugador A. El jugador A continua la partida tirant el dau de nou.

-Si el jugador B encerta, és el seu torn de pregunta. I en aquest cas, si el jugador A falla, lliurarà una targeta d'ou de monstre al jugador B i perdrà el seu torn. Per contra, si el jugador A encerta, la competició haurà quedat en taules, però el jugador A perdrà el seu torn.

-Quan un jugador aconsegueix 9 ous de monstre (bé per caure en la casella "Ous de monstre" o per aconseguir-los en competició), podrà anar directament a la casella "Monstre" que triï i intentar guanyar la targeta corresponent. Per poder fer això ha de lliurar primer 5 ous a la casella "Ous de monstre".

-Si un jugador cau a la casella "Monstre", comença una competició en la PDI de Monster Quiz. En aquesta competició participen tots els jugadors. El jugador que primer

aconsegueixi fer néixer al seu monstre, guanyarà la targeta de monstre que apareix a la imatge de la casella. La competició a la PDI té la següent característica:

-El grup que ha caigut a la casella "Monstre" tindrà avantatge en la competició de la pissarra. Hi participarà amb un únic dispositiu, podent tots els membres del grup ajudar en la solució de les preguntes.

-La resta de grups jugaran amb dos dispositius a la competició de la pissarra. Es dividiran en dos subgrups i els membres d'aquests grups no podran ajudar-se entre si en la resolució de les preguntes.

-Si la targeta Monstre la guanya el grup o jugador que va caure a la casella, aquest continuarà el seu torn després del joc de la pissarra. Si per contra no és qui guanya la targeta, perdrà el seu torn.

