

Monster Quiz the board game

"Monster Quiz the board game" SMART Notebook aplikazioa eta 3x2 metroko joko-taula handia konbinatzen duen jolasa da. Horrela, ikasleak motibatuta eta adi arituko dira jolasean, edozein arlotako edukiak eta ezagutzak lantzen batzuetan arbel digitalean eta beste batzuetan jolas-taulan.

Jolasa irakasgai guztietan erabili ahal izateko dago pentsatuta, eta irakasgaikako edo disziplinar-teko lana egiteko aukera ematen du. Ikasleek berek sortuko dituzte jolaserako galderak eta jarduerak.

"Monster Quiz the board game"n aritzeko, ikasleek aurrelana egin behar izango dute. Hau da, aurkariak joko-taulan garaitu ahal izateko erabiliko dituzten galderak prestatuko dituzte. Jolasa proposatu duen irakasleak gaia zehaztuko du eta ikasleek gaiaren araberrako galderak sortuko dituzte.

Jolasak duen materiala.

- 3 x 2 metroko taula. Ale bat.
- 8 cm-ko diametroa duten munstro-txartelak. 54 txartel (9 munstro-txartel talde bakoitzarentzat, 6 talde gehienez).
- 4 cm-ko aldea duten munstro-arrautzen txartelak. 54 txartel (9 munstro-arrautzen txartel talde bakoitzarentzat, 6 talde gehienez).
- Jolas-irudiak. 6 irudi.
- Jolasteko dadoa. Ale bat

Jolasaren helburua.

Jolasa bakarka edo taldeka aritzeko dago pentsatuta, 6 parte-hartzaile edo 6 talde gehienez.

Parte-hartzaileen helburua jolasaren 9 munstro-txartelak lortzea da. Horretarako, parte-hartzailea "Munstroa" gelaxkan erortzen den bakoitzean, "Monster Quiz" partida abiatuko da arbel digitalean; hori dela eta, momentu horretan lehen postuan dagoen parte-hartzaileak gelaxka horretan agertzen den munstro-txartela lortuko du.

Gainera, jolasten ari direnean, parte-hartzaileek elkarri egingo dizkiete galderak, partidari erabiliko diren munstro-arrautzen txartelak irabazteko.

Jolas-taula.

Taularen ibilbidea zirkuitu itxi bat da eta bertan parte-hartzaileak nahi duten bezala mugituko dira.

Jolas-irudiak mugitzeko, dagokion parte-hartzaileak dadoa jaurtiko du eta dadoan ateratzen den zifra beste gelaxka mugituko du jolas-irudia. Orduan, jolas-irudia irudidun gelaxka batean erortzen bada, dagokion eginkizuna bete beharko du parte-hartzaileak:

- Dadoak:** Jokalariak dadoa berriro botako du aurrera egiteko.
 - Galdera-marka:** Jokalariak beste parte-hartzaile bat aukeratuko du galderen bidez desafio egiteko. Honela, munstro-arrautzak lortu ahal izango ditu.
 - Birreta:** Jokalariak irakaslearen galdera erantzun edo agindutako ekintza bete beharko du.
 - Giltza:** Jolas-irudia automatikoki mugituko da atea marraztuta duen gelaxkara.
 - Norabide urdineko gezia:** Hiru lauki atzera egitera behartzen du.
 - Munstro-dun gelaxka zirkularra:** Monster Quiz-eko PDI-an hasiko da partida. Jokalari guztiek izango dute gelaxka horretan marraztuta dagoen munstro-txartela irabazteko aukera.
 - Munstro-arrautzadun gelaxka zirkularra:** Jokalariak munstro-arrautzen txartel bat lortuko du.
- 9 munstro-arrautzen saila osatzen duenean, zuzenean joan ahal izango da nahi duen "Munstroa" gelaxkara eta munstro-txartela lortzen saiatuko da. (Ikusi jolasaren arauak).

Irudidun gelaxka hauetaz gain, jolasak jokalariaren txokoak ere baditu: jokalariaren zenbakia agertzen den lekua, munstro-arrautzen seriea betetzen joateko 9 gelaxka zuri eta munstro-marrazkien 9 gelaxka zuri-beltz. Jokoan irabazitako munstro-txartelak leku hauetan kokatuko dira.

Jolasaren arauak.

-Parte-hartzaileak taldetan banatuko dira (bakarka ere jolas daiteke) eta jolas-taulan izango duten hurrenkera zozkatuko dute dadoetan. Behin talde bakoitzak zer zenbaki izango duen zehaztuta, partida abiatu daiteke. Taldeak alde zuzenetik egin daitezke, horrela beste talde batekin lehiatu behar dutenerako, galdera-sortak prestatuta izango dituzte.

-Taldea bakoitzari 4 munstro-arrautzen txartel emango zaizkio eta jokalariaren txokoa, horretarako prestatuta dagoen tokian, kokatuko ditu. Gainerako munstro-arrautzen txartelak beren irudia duten gelaxka zirkularretan kokatuko dira.

-Jolas-irudiak "START" gelaxkaren ondoan kokatuko dira. 1. jokalariak dadoa botako du eta bere irudia mugituko du dadoak adierazten duen zifra. Irudiak taulako edozein norabidetan mugitu daitezke eta beste jokalariaren irudien gainetik ere pasa daitezke, baina ezin izango dira beste irudi bat dagoen gelaxkan kokatu. Hori gertatzen bada, mugitzen ari den jolas-irudia beste irudiaren aurre-aurreko gelaxkan kokatuko da.

-Irudirik ez duten gelaxkak, gelaxka neutroak dira. Honek esan nahi du jokalaria bertara iristen denean ez dela ezer gertatzen eta bere txanda hurrengo jokalariarentzat izango dela.

-Jokalaria "dado" gelaxkan erortzen bada, berriro botako du eta jolas-irudia berriro mugituko du.

-Jokalaria "Gezi urdina" gelaxkan erortzen bada, atzera egingo du 3 gelaxka, hona iristeko egin duen bide beretik. Atzera egitean, jokalaria iritsi deneko gelaxkak zehaztuko du jokalari honen hurrengo txanda: irudirik gabeko gelaxka bada, txanda galduko du; irudiduna baldin bada, irudi horri dagokiona egingo du.

-Jokalaria "Giltza" gelaxkan erortzen bada, automatikoki mugituko du jolas-irudia ate-irudia duen gelaxkaraino eta dadoa berriro bota ahal izango du.

-Jokalaria "Munstro-Arrautzak" gelaxkan erortzen bada, munstro-arrautzen txartel bat irabaziko du eta txanda galduko du.

-Jokalaria "Birreta" gelaxkan erortzen bada, jokalaria irakaslearen galdera erantzun edo agindutako ekintza bete beharko du. Zuzen egiten badu, bere txanda izango da oraindik; oker egiten badu, txanda galduko du.

-Jokalaria "Galdera-marka" gelaxkan erortzen bada, jokalarien arteko lehia hasiko da. Jokalarien arteko lehiak munstro-arrautzen txartel berriak lortzea du helburu. Baina jokalaria batek txartel bat irabazten duenean, desafio egin dion jokalariai kenduko dio txartela.

Honetan datza lehia: A jokalaria "Galdera-marka" gelaxkan erortzen bada, zein jokalarirekin lehiatu nahi duen aukeratuko du. A jokalaria B jokalariai galdera bat egingo dio, irakasleak zehaztutako gaiak alde aurretik prestatu dituztenen artekoa.

-B jokalaria huts egiten badu, A jokalaria bere munstro-arrautzen txartel bat emango dio. A jokalaria jarraituko du partidan dadoa botatzen.

-B jokalaria asmatzen badu, bere galdera-txanda izango da. Eta kasu honetan, A jokalaria huts egiten badu, munstro-arrautzen txartel bat emango dio B jokalariai eta txanda galduko du. Baina A jokalaria asmatzen badu, bi jokalariek parra egingo dute eta A jokalaria txanda galduko du.

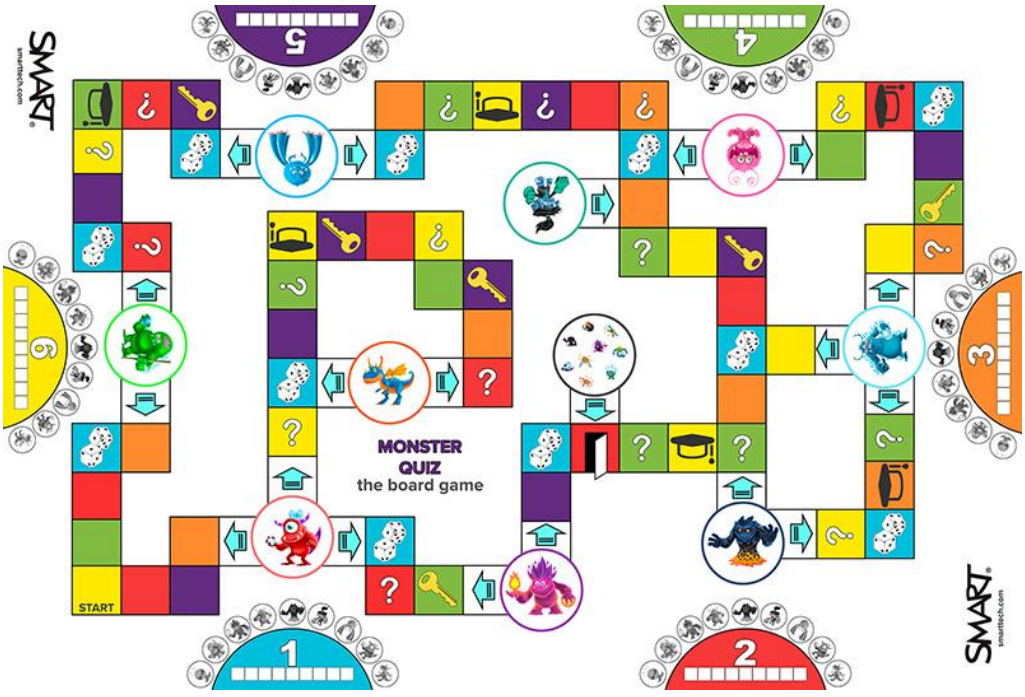
-Jokalaria batek 9 munstro-arrautzen txartel lortzen dituenean ("munstro-arrautza" gelaxkan erorita, zein lehiaketan), zuzenean, aukeratu duen "Munstroa" gelaxkara joan ahal izango da eta dagokion txartela irabazten saiatuko da. Hau egin ahal izateko, alde aurretik 5 arrautza utzi beharko ditu "Munstro-Arrautzak" gelaxkan.

-Jokalaria "Munstroa" gelaxkan erortzen bada, lehia hasiko da Monster Quiz-eko PDI-an. Jokalaria guztiek hartuko dute parte lehia honetan. Munstroa "jaioarazten" duen lehenengo jokalaria irabaziko du gelaxkan agertzen den munstro-txartela. PDI-ko lehiak hurrengo ezaugarriak ditu:

-"Munstroa" gelaxkan erortzen den taldeak abantaila izango du arbel-lehian. Gailu bakarrez parte hartuko du eta taldekide guztiek lagundu ahal izango diote galderak ebazten.

-Gainerako taldeak bi gailuz jolastuko dira arbel-lehian. Bi azpitaldetan banatuko dira eta talde horietako kideek ezin izango diote elkarri lagundu galderak ebaztean.

-Gelaxkan erori den taldeak edo jokalaria munstro-txartela irabazten badu, txanda izango du arbel-jolasaren ondoren. Aitzitik, txartela irabazten ez badu, txanda galduko du.



SMART
www.smart.com

START

MONSTER
QUIZ
the board game

SMART
www.smart.com