

MONSTER QUIZ the board game

"**Monster Quiz: jocul de masă**" este un joc care combină utilizarea aplicației SMART Notebook cu o enormă tablă de joc de 3x2m. Astfel, jocul se mută de la tabla de joc spre Tabla alba interactivă (IWB) și apoi din nou la tabla de joc, în acest mod atenția și motivația studenților, atunci când lucrează cu conținutul și cunoștințele oricărei materii, sunt întotdeauna înalte.

Jocul a fost gândit pentru a fi folosit în toate disciplinele școlare, separat sau împreună, ținând cont de faptul că elevii vor fi aceia care construiesc întrebările și activitățile folosite în joc.

Astfel, pentru a începe un joc în "**Monster Quiz: jocul de masă**", elevii trebuie să fi lucrat înainte de începerea partidei, scriind întrebări care să fie folosite mai târziu pentru a încerca să își învingă adversarii. Domeniile întrebărilor se schimbă în funcție de cerințele profesorilor, astfel încât subiectul va fi definit de către profesorul care dorește să folosească jocul în clasa sa.

Diferitele piese ale jocului

- ✓ Jocul de masă de 3 x 2m-1 unitate.
- ✓ Cărți-monstru cu diametrul de 8 cm-54 de cărți (9 monștri pentru fiecare grup, maximum 6 grupuri).
- ✓ Cărți ouă-monstru. Pătrate de 4 cm-54 de cărți (9 ouă-monstru pe grup, maximum 6 grupuri).
- ✓ Jetoane/figuri de joc-6 jetoane.
- ✓ Zar- 1 unitate.

Scopul jocului

Jocul este făcut pentru a fi jucat în mod individual sau în grupuri, cu maxim 6 jucători individuali sau 6 grupuri.

Scopul jucătorilor este castigarea celor 9 cărți-monstru care apar în jocul de masă. Pentru a realiza acest lucru, atunci când un jucător aterizează într-un pătrat "**Monstru**", se joacă un joc în tabla albă interactivă. Primul jucător care câștigă acel joc, câștigă cartea-monstru cu monstrul care apare în pătrat.

În timp ce jocul se joacă, jucătorii își pun întrebări între ei pentru a câștiga cărți ouă - monstru. Vor folosi acele cărți ouă-monstru în joc mai târziu.

Tabla de joc

Traseul tabloului este un circuit închis, astfel încât jucătorii se pot mișca liber. Mișcarea jetoanelor se face după numărul de puncte obținut în urma unei aruncări de zar. Jetoanele vor fi mutate atâtea pătrate cât indică zarul. Dacă jetonul ajunge într-un pătrat cu o imagine, jucătorul trebuie să facă una dintre următoarele acțiuni:

-Zaruri: Jucătorul aruncă zarurile din nou.

-Semn de întrebare: Jucătorul va alege unul dintre ceilalți jucători pentru a începe o provocare cu întrebările pe care le-au făcut. În acest fel pot câștiga cărți-monstru ouă.

-Toga de absolvire: Jucătorul trebuie să răspundă sau să realizeze sarcina impusă de profesor.

-Cheia: Jetonul va fi mutat în pătratul cu ușă.

-Săgeata albastră: Du-te înapoi trei pătrate.

-Cutia circulară cu un monstru: Începe un joc în Tabla albă interactivă (IWB) cu [Chestionarul Monstru](#). Toți jucătorii pot câștiga cardul monstru cu monstrul care este desenat în cerc.

Cutia circulară cu ouă de monstru: Jucătorul câștigă un card cu ou monstru. Când acesta completează un set de 9 ouă de monstru, poate merge direct în orice pătrat "[Monster](#)" și încearca să câștige cartea monstru. (Du-te la regulile jocului).

În afară de patrate, tabla de joc conține colțurile jucătorului. Loc în care apar numărul jucătorului, 9 pătrate albe destinate a fi umplute cu cărțile ou monstru și 9 imagini alb-negru ale monștrilor. În aceste cercuri, cărțile-monstru vor fi plasate atunci când jucătorul le câștigă.

Regulile jocului

- Jucătorii sunt împărțiți în grupuri (se poate juca și individual) și pentru a decide ordinea de a începe jocul, se aruncă zarul. O dată ce ordinea grupurilor s-a stabilit, partida poate începe. Grupurile se pot face înainte de partidă, pentru a putea să pregătească întrebările pe care să le folosească în timpul competiției.

- Fiecare grup primește 4 cărți ouă de monstru și acestea vor fi situate în patratele albe din colțul jucătorului. Restul cărților ouă-monstru vor fi plasate în cutia circulară cu imaginea cărților ouă-monstru.

- Jetoanele-figură vor fi plasate lângă pătratul "START". Jucătorul 1 aruncă zarul și își mișcă jetonul atâtea căsuțe cât arată zarul aruncat. Jetoanele pot fi mutate în orice direcție și pot sări alți jucători, dar nu pot fi plasate în același pătrat cu alt jeton. Dacă acest lucru se întâmplă, jetonul jucătorului care se mișcă va fi situat în căsuța situată înaintea celei ocupate de celălalt jeton.

-Căsuțele care nu au imagini, sunt căsuțe neutre. Când un jucător aterizează într-una din acestea, nimic nu se întâmplă, jucătorul își pierde rîndul, iar jocul continuă cu următorul jucător.

-Dacă un jucător ajunge în căsuța "Zaruri", acesta aruncă din nou și își va muta jetonul figură din nou..

- Dacă un jucător ajunge în căsuța "Săgeata albastră", acesta își va muta jetonul 3 căsuțe înapoi, în același sens în care a venit. Turul acestuia, acum, va fi în conformitate cu indicațiile noului pătrat. Dacă este un pătrat neutru, turnul va trece la următorul jucător. Dacă este un pătrat cu o imagine, mișcările vor fi în conformitate cu regulile acelei imagini.

-În cazul în care un jucător ajunge în căsuța "cheie", jetonul va fi mutat în pătratul care are o ușă desenată. Când jetonul este acolo, jucătorul va arunca zarul din nou.

-În cazul în care un jucător ajunge la pătratul "ouă monstru", acesta câștigă un card ou-monstru și rîndul trece la următorul jucător.

- Dacă un jucător ajunge în căsuța "toga de absolvire", acesta va trebui să răspundă sau va realiza sarcina indicată de profesor. Dacă sarcina este realizată în mod corect, jucătorul va continua, dacă sarcina este greșită, își pierde rîndul.

- Dacă un jucător ajunge în căsuța "întrebare", începe competiția între jucători. Competiția are ca scop câștigul de noi cărți ouă-monstru. Doar că, atunci când un jucător câștigă o carte, acesta o câștigă/primește de la adversar.

Continuarea jocului este următoarea. Jucătorul A ajunge în căsuța "întrebare". În acel moment, el alege un adversar dintre ceilalți jucători. Jucătorul A pune o întrebare jucătorului B. Întrebarea este una dintre cele care trebuie să fie pregătite înainte de partidă. Aceste întrebări vor fi legate de subiectul ales de către profesor.

-Dacă jucătorul B răspunde greșit, jucătorul A câștigă o carte ouă-monstru. Și jucătorul A va continua jocul aruncând zarul din nou.

-Dacă jucătorul B răspunde corect, este rîndul acestuia să întrebe jucătorul A. În acest caz, dacă jucătorul A răspunde greșit, trebuie să-i dea cartea ouă-monstru jucătorului B și acesta își pierde rîndul. Dar dacă jucătorul A răspunde corect, competiția se va termina la egalitate, dar jucătorul A își pierde rîndul.

- Când un jucător câștigă 9 cărți ouă-monstru (poate fi posibil ori prin aterizarea în căsuța "Ouă monstru" sau câștigând într-o competiție), acesta va putea merge direct la căsuța "Monstru" pe care o dorește și să încearce să o câștige cartea monstru. Dar pentru a face acest lucru trebuie să pună 5 cărți ouă-monstru în căsuța "Ouă Monstru".

-În cazul în care un jucător ajunge în căsuța "Monstru", este începutul unei competiții în Tabla Albă Interactivă (TAI-IWB), Chestionarul Monstru. Toți jucătorii participă. Jucătorul care realizează o trapă monstru, va câștiga cartea monstru a cărei imagine este în căsuță. Concursul din cadrul TAI/IWB are următoarele reguli:

- Grupul care ajunge în căsuța "Monstru" va avea un anumit avantaj în competiție de la TAI. Se va juca cu un singur dispozitiv și toți membrii grupului vor ajuta la alegerea răspunsurilor.

- Celelalte grupuri vor juca cu două dispozitive în competiție. Membrii vor face două grupuri mici și nu vor putea să se ajute.

- În cazul în care cartea Monstru este câștigată de grupul sau jucătorul care a ajuns în căsuță, acel grup va continua rândul după jocul de la TAI. Dar dacă pierde, își pierde și rândul.

The board game layout consists of a central path of colored squares (red, yellow, green, blue, purple, orange) with various icons: dice, keys, question marks, and arrows. Six numbered starting areas (1-6) are located around the perimeter, each with a progress bar and a monster icon. The starting areas are: 1 (red, top right), 2 (blue, middle right), 3 (orange, top center), 4 (green, middle left), 5 (purple, bottom left), and 6 (yellow, bottom center). The path starts at a yellow square labeled 'START' at the bottom right and winds through the board. Various monster icons are placed along the path, including a blue dragon, a pink creature, a green creature, a red creature, a blue creature, and a green creature. The board is surrounded by a border of small monster icons.