

# MONSTER QUIZ the board game

“**Monster Quiz: the board game**” är ett spel som kombinerar användningen av mjukvaran SMART Notebook med ett stort brädspel som mäter 3x2 meter. Spelet som alternerar mellan interaktiva tavlan och brädspelet fångar elevernas uppmärksamhet och deras motivation hålls hög oberoende av vilket ämne det är frågan om.

Spelet kan användas i alla skolämnen, separat eller tillsammans, och eleverna kan vara med och göra frågorna och skapa aktiviteterna som används i spelet.

Innan ett spel startas upp “**Monster Quiz: the board game**” jobbar eleverna med att skriva frågor som senare används för att försöka besegra motståndarna i brädspelet. Läraren bestämmer vilka teman som ska användas för frågorna så att spelet passar in i undervisningen.

## Spelet består av olika delar.

- Brädspelet som är 3x2 meter stort. 1 stycken.
- Monsterkort som mäter 8 cm i diameter. 54 kort (9 monster per grupp, 6 grupper max.)
- Monster äggkort. Kvadrat som mäter 4 cm. 54 kort (9 monsterägg per grupp, 6 grupper max.)
- Spelpjäser. 6 stycken.
- Tärning. 1 stycken

## Målet med spelet

Spelet kan spelas individuellt eller i grupper med högst 6 spelare eller 6 grupper.

Målet är att vinna de 9 monsterkorten som finns i spelet. För att lyckas med det, spelar man ett spel på interaktiva tavlan när en spelare stannar på en ”Monster” ruta. Den första spelaren som vinner det spelet, vinner monsterkortet som föreställer monstret just på den rutan.

Under spelets gång frågar ställer spelarna frågor till varandra och försöker på så sätt vinna monsteräggen. De kommer att använda de äggen senare i spelet.

## Brädspelet

Spelets rutt är en sluten bana och spelarna kan röra sig fritt längs den. Spelpjäserna flyttas lika många steg som tärningen visar. Ifall spelpjäsen stannar på en ruta med en bild görs följande:

- **Tärning:** Spelaren kastar tärningen igen.
- **Frågetecken:** Spelaren väljer en av de andra spelarna och utmanar honom/henne med frågorna de gjort. På det här sättet kan spelaren vinna monsterägg.
- **Examensmössa:** Spelaren måste besvara en fråga eller utföra en uppgift som läraren ger.
- **Nyckel:** Spelpjäsen flyttas till rutan med dörren.
- **Blå pil:** Gå tre steg bakåt.
- **Rund cirkel med ett monster:** Det här startar ett Monster Quiz spel på interaktiva tavlan. Alla spelarna kan vinna monsterkortet som förställer det monster som dras i cirkeln.
- **Rund cirkel med monsterägg:** Spelaren vinner ett monster äggkort. När spelaren har ett set på 9 monsterägg, kan hen gå direkt till vilken "Monster" ruta som helst och försöka vinna monsterkortet. (Se spelreglerna.)

Förutom rutorna har spelbrädan också spelarens hörn, ett ställe där spelarens nummer finns, 9 vita rutor att fylla med monster äggkort och 9 svarta och vita bilder på monstren. När spelaren vinner monsterkort ska de placeras på dessa cirklar.

## Spelets regler

Spelarna delas in i grupper (de kan också spela individuellt) och de lottar med tärningen om vem som ska börja spela. Grupperna väljs före spelet början, för de ska i förväg göra frågorna som kommer att användas i spelet.

Varje grupp har 4 monster äggkort och de ska placeras på de vita rutorna vid spelarens hörn. Resten av korten placeras i cirkeln som hör ihop med monster äggkorten.

Spelpjäserna läggs bredvid "START" rutan. Spelare 1 kastar tärningen och flyttar sin spelpjäs lika många steg som tärningen visar. Spelpjäserna kan flyttas i vilken riktning som helst och hoppa över andra spelare, men de kan inte placeras på samma ruta som någon annan spelpjäs. Om det här händer, sätter spelaren sin spelpjäs på föregående ruta.

Rutorna som saknar bilder är neutrala rutor. Hamnar spelaren på en sådan ruta händer ingenting utan turen går vidare till nästa spelare.

Ifall en spelare hamnar på en ruta med en tärning, får hen slå tärningen en gång till och flytta sin spelpjäs ännu en gång.

Om spelaren stannar på en ruta med en blå pil, går hen bakåt 3 rutor åt det håll hen kom ifrån. Ifall spelaren då kommer till en neutral ruta, går turen vidare till nästa spelare, men om det är en bildruta, gör hen det som reglerna säger för bilden.

Om spelaren hamnar på en nyckelruta flyttas spelpjäsen till rutan med en dörr och spelaren får slå tärningen igen.

När en spelare kommer till "Monster ägg" rutan, vinner hen ett monster äggkort och turen går vidare till nästa spelare.

På rutan för en examensmössa besvarar spelaren en fråga eller utför en uppgift som läraren ger. Om spelaren svarar rätt eller lyckas med uppgiften får spelaren fortsätta, annars går turen vidare till nästa spelare.

När en spelare kommer till frågerutan börjar tävlingen mellan spelarna. Målet är att vinna nya monster äggkort. Äggkortet som vinnas tas från motståndaren.

Reglerna för tävlingen är följande: Spelare A kommer till frågerutan. Hen väljer då en motståndare bland de andra spelarna. Spelare A ställer en fråga till spelare B. Frågan är en av de frågor som gjorts i förväg. Frågorna handlar om det tema som läraren valt.

- Om spelare B misslyckas, vinner spelare A ett av hens monsterägg och spelare A får fortsätta med att kasta tärningen igen.
- Om spelare B svarar rätt, får hen nu i sin tur ställa en fråga till spelare A. Ifall spelare A då misslyckas måste hen ge ett av sina monsterägg till spelare B och kan inte fortsätta. Men om spelare A lyckas, avslutas tävlingen oavgjort, men spelare A kommer att förlora sin tur.

När en spelare har vunnit 9 monsterägg (det är möjligt om man kommer på en "Monster ägg" ruta eller om man vinner i en tävling) kommer hen att kunna gå direkt till vilken "Monster" ruta som helst för att försöka vinna kortet. Men spelaren måste ge 5 ägg till "Monster ägg" rutan.

Om en spelare kommer till "Monster" rutan, börjar en Monster Quiz tävling på interaktiva tavlan. Alla spelare deltar. Spelarna försöker kläcka ett monster och den som lyckas vinner det monsterkort vars monster finns på just den rutan. Tävlingen på interaktiva tavlan har dessa regler:

- Den grupp som kommer till "Monster" rutan kommer att ha lite fördelar i tävlingen. Den gruppen kommer att spela med endast en mobil enhet och alla medlemmar i den gruppen kommer att hjälpas åt att välja bland svaren.
- De andra grupperna spelar med två mobila enheter i tävlingen. Deltagarna indelas i två små grupper och de kan inte hjälpas åt.

Om monsterkortet vinnas av gruppen som kom på rutan, får den gruppen fortsätta spelet. Men om vinnaren är en annan grupp, går turen över till nästa spelare.

**MONSTER  
QUIZ**  
the board game



**MONSTER  
QUIZ**  
the board game