

Gra edukacyjna

2017-11-22

Gra powstała w ramach projektu "Innowatorzy społecznie a problemy globalne - Edycja II". Specjalnie dla Was przygotowaliśmy grę edukacyjną w wersji do druku domowego.

Wystarczy pobrać poniższy plik, a następnie wydrukować go w trybie drukowania dwustronnego. Zaproś swoich bliskich i znajomych do gry. Zgaduj hasła umieszczone na kartach i wyrusz w świat globalnych wyzwań!



Gra stanowi spójną całość z 3 filmami edukacyjnymi, stworzonymi w ramach niniejszego projektu. Filmy edukacyjne to idealny narzędzie, które można wykorzystać do pracy z dziećmi, młodzieżą, uczniami, studentami, wolontariuszami i pracownikami organizacji pozarządowych. Gra pozwala na utrwalenie zagadnień poruszanych w filmach oraz porzucenie wiedzy z zakresu tematów dotyczących edukacji globalnej dzięki krótkim ciekawostkom umieszczonym na odwrocie każdej karty. Zachęcamy wszystkich graczy by zarówno filmy jak i zagadnienia poruszane na kartach gry edukacyjnych stały się punktem wyjścia do dyskusji na tematy dotyczące wyzwań globalnych, innowatorów społecznych oraz problemów dotyczących rozwoju współczesnego świata.

LINKI DO FILMÓW:

- Zmieniać świat na nieswojej ziemi: [Marina Hulia](#) / [Opportunitee](#)

- Ulepić przyszłość z prastarą wiedzą: [Cohabitat](#) / [SINA](#)

- Zrób to, nie daj się! [Monica](#) / [Dawid](#)

INSTRUKCJA DO GRY --> **POBIERZ:**

- Uczestnicy gry dzielą się na dwie drużyny i siadają w kole, naprzemiennie - tak by osoby z tej samej drużyny nie siedziały obok siebie
- Wszystkie karty mieszamy i układamy na jednym stosie, hasłami do dołu
- Każda runda trwa 1 minutę
- Pierwsza osoba z wybranej drużyny bierze do ręki stos kart. Jej zadaniem będzie przedstawienie członkom swojej drużyny hasła głównego, bez używania 4 hasel pomocniczych zapisanych na danej karcie. Nie można używać żadnych wyrazów pokrewnych hasła głównego i hasel zakazanych
- Osoba prezentująca dane hasło nie może go odrzucić. Po kolejną kartę można sięgnąć dopiero po odgadnięciu hasła znajdującego się na pierwszej karcie ze stosu
- Cała drużyna odgaduje prezentowane hasło, które zostaje zaliczone w momencie, gdy któraś osoba z drużyny wypowie je w identycznej formie w jakiej zostało zapisane na karcie
- Po odgadnięciu hasła, ta sama osoba prezentuje kolejne hasła, aż do momentu gdy czas się skończy
- Osoby z przeciwnej drużyny siedzące po obu stronach osoby prezentującej hasło, odpowiedzialne są za kontrolę. Jedna z nich kontroluje czas (odmierzając 1 minutę), a druga sprawdza, czy podczas prezentowania hasła głównego nie zostały naruszone zasady i żadne ze słów zakazanych (i wyrazów pokrewnych) nie zostało użyte
- Każde odgadnięte hasło oznacza +1 punkt
- Każde naruszenie hasła (poprzez użycie słów zakazanych) oznacza - 1 punkt
- W przypadku użycia słowa zakazanego, osoba kontrolująca mówi „STOP”. Wówczas karta jest odrzucana (-1

punkt), a prezentujący hasło przechodzi do następnej karty

- Po upływie czasu stos z kartami przekazywany jest kolejnej osobie z drugiej drużyny
- Wygrywa drużyna która zdobędzie najwięcej punktów

ZGADUJ

POZNAWAJ

PRZEMYŚL

ROZMAWIAJ

Projekt jest współfinansowany w ramach programu polskiej współpracy rozwojowej Ministerstwa Spraw Zagranicznych RP.



polska pomoc