

Set de instrumente pedagogice

Instrumente pentru jocuri

Mecanica jocului: Crearea de trasee

Explicația mecanismului de joc

Se creează o cale de la un punct de START la un punct de SOSIRE, stabilindu-se că există 10 pași între ele (sau un număr diferit ales de proiectant). Pentru a face un pas, jucătorii trebuie să răspundă corect la o întrebare. Dacă răspund incorect, nu câștigă niciun pas (sau proiectantul poate decide ca pașii câștigați anterior să fie pierduți).

Pot exista:

- întrebări mai dificile care să le permită jucătorilor să câștige 2 pași;
- unele evenimente legate de caz. De exemplu, cărți care îi fac pe jucători să piardă căsuțele câștigate sau care îi obligă să răspundă la două întrebări pentru a obține următoarea căsuță.

În cazul unui joc tipărit, pot fi create cărți cu întrebările. Jucătorii extrag cărți din pachet și, dacă răspund corect, folosesc acea carte ca "bilet" pentru a-și finaliza călătoria de la căsuța START la căsuța Sosiri.

Exemplu de tematică: Războaiele napoleoniene

Exemplu de drum



Exemplu: carte/căsuță

