

Παιδαγωγική εργαλειοθήκη

Εργαλεία παιχνιδιού

Μηχανική παιχνιδιού: Δημιουργία διαδρομής

Επεξήγηση της μηχανικής

Δημιουργείτε μια διαδρομή από ένα σημείο START (έναρξη) σε ένα σημείο ARRIVAL (λήξη), καθορίζοντας ότι υπάρχουν 10 βήματα μεταξύ τους (ή ένας διαφορετικός αριθμός που επιλέγεται από τον σχεδιαστή). Για να κάνουν ένα βήμα, οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν σωστά σε μια ερώτηση. Αν απαντήσουν λανθασμένα, δεν μπορούν να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα (ή ο σχεδιαστής μπορεί να αποφασίσει να χαθούν τα βήματα που είχαν κερδίσει προηγουμένως).

Μπορεί να υπάρχουν:

- πιο δύσκολες ερωτήσεις που επιτρέπουν στους παίκτες να κερδίσουν 2 βήματα,
- κάποια γεγονότα που σχετίζονται με την υπόθεση. Για παράδειγμα, κάρτες που κάνουν τους παίκτες να χάσουν βήματα που έχουν κατακτήσει ή που απαιτούν να απαντήσουν σε δύο ερωτήσεις για να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα.

Στην περίπτωση ενός τυπωμένου παιχνιδιού, μπορούν να δημιουργηθούν κάρτες με τις ερωτήσεις. Οι παίκτες τραβούν κάρτες από την τράπουλα και, αν απαντήσουν σωστά, χρησιμοποιούν την εν λόγω κάρτα ως "πλακίδιο" για να ολοκληρώσουν το ταξίδι τους από το κουτί START στο κουτί ARRIVAL.

Παράδειγμα με θέμα: Ο Ναπολεόντειος Πόλεμος.

Παράδειγμα διαδρομής



Παράδειγμα καρτών/blocks

