

Set de instrumente pedagogice

Materiale printabile

Space Quest - Joc de societate

Acest set de joc de societate și zarurile care se potrivesc cu tema sa vă vor permite să jucați o aventură prin spațiu. Sunt disponibile două versiuni, în funcție de cantitatea de cerneală închisă pe care doriți să o folosiți dacă imprimați tabla. Scenariul ar putea fi ceva de genul următor:

Un extraterestru s-a rătăcit în spațiu și are nevoie de ajutorul jucătorilor pentru a găsi drumul înapoi spre planeta lor. Extraterestru a promis că omul care îi va conduce cel mai repede la obiectivul său va câștiga un cadou special!

Jucătorii aruncă zarurile și se deplasează pe tabla de joc în consecință, răspunzând la întrebări, rezolvând ghicitori sau găsind informații pentru a continua să se deplaseze sau pentru a evita obstacolele, capcanele și dezavantajele. Întrebările sau sarcinile ar putea fi legate de spațiu sau știință, dar ar putea, de asemenea, să varieze în ceea ce privește tematica lor sau să fie mai general legate de concepte umane, de Istorie sau de natura Pământului, ceea ce justifică de ce un extraterestru ar avea nevoie de ajutorul unui om.

Pentru a fi mai provocator, un răspuns greșit ar putea avea ca rezultat faptul că jucătorul ar trebui să facă un pas înapoi sau să sară peste următorul tur. O sugestie ar fi să ne imaginăm evenimente sau provocări la aterizarea pe anumite căsuțe, ceea ce ar putea însemna că jucătorul ar trebui să rezolve o problemă mai complexă, să îndeplinească o sarcină sau să concureze direct cu un alt jucător pentru a nu rămâne blocat pe acea căsuță pentru rândul următor.

Căsuțele 11 și 37 ar prezenta obstacolele unui asteroid sau ale unei găuri negre pe care nava spațială ar trebui să le evite; căsuța 21 ar putea însemna că nava spațială se pierde pentru o vreme într-o galaxie densă sau într-o zonă de asteroizi, iar căsuța 31 ar putea sugera că doi extraterestri doresc să le invadeze nava sau să-i atace sau ar putea avea ca rezultat faptul că doi jucători se vor alia pentru a face față împreună unei provocări și vor avansa la unison cu următoarea aruncare.

Recompensa finală pentru jucătorul care ajunge primul la căsuța 42 poate fi adaptată în funcție de dorința profesorului de a încheia jocul într-un mod amuzant sau deosebit, pe baza a ceea ce un extraterestru ar putea considera un "cadou special" care ar putea fi pe placul oamenilor.

Zarurile Space Quest

Acest set de zaruri, care însoțește jocul de societate Space Quest și elementele cu tematică similară din acest set de instrumente, este axat pe explorarea spațiului.

Primul zar poate fi folosit pentru a determina numărul de pași pe care jucătorul trebuie să îi facă pentru a progresa pe toată tabla de joc sau numărul de elemente sau informații pe care trebuie să le furnizeze ca răspuns la o întrebare sau o enigmă.

Al doilea și al treilea zar pot fi folosite pentru a impune un eveniment cu care jucătorul trebuie să se confrunte sau o acțiune pe care trebuie să o efectueze. Ambele afișează elemente similare în stiluri și scheme de culori diferite. Această diferență poate fi exploatată fie prin utilizarea doar a unuia dintre cele două zaruri în timpul jocului, fie prin stabilirea faptului că un zar impune un eveniment pozitiv și celălalt un eveniment negativ. Astfel de evenimente sau acțiuni ar fi:

- **Un asteroid și un satelit:** ca evenimente pozitive, aceste elemente pot aduce un obiect sau un indiciu care să ajute jucătorul. Ca evenimente negative, acestea pot solicita jucătorului să răspundă la o întrebare dificilă sau să îndeplinească o sarcină complexă pentru a evita o coliziune.
- **O navă spațială și un individ pierdut:** Ca evenimente pozitive, acestea pot oferi un aliat sau un companion care poate ajuta jucătorul să progreseze mai repede sau mai eficient. Ca un aspect negativ, acestea pot face ca jucătorul să se confrunte cu un adversar sau un inamic.
- **O planetă și o gaură neagră:** Ca un aspect pozitiv, acestea pot permite

jucătorului să adune resurse sau să găsească un loc de odihnă pentru a îndeplini cu calm o sarcină cu o limită de timp mai lungă. Ca un aspect negativ, acestea pot face ca jucătorul să piardă resurse sau să fie nevoit să facă pași înapoi sau să renunțe la următorul tur, împiedicându-i progresul.

Cum se assemblează zarurile: tăiați forma urmând linia mov, pliați modelul pentru a forma cubul și aplicați lipici pe părțile albe, așa cum este indicat cu simbolul picăturii, pentru a fixa forma.

