

Pedagógiai Eszköztár

Nyomtatható anyagok

Space Quest - Társasjáték

Ezzel a társasjátékkal és a témájához illő kockákkal a játékosok az űrben kalandozhatnak. Két változat áll rendelkezésre, attól függően, hogy mennyi sötét tintát szeretne használni, ha kinyomtatja a játéktáblát. A cselekmény valami hasonló lehet:

Egy idegen eltévedt az űrben, és szüksége van a játékosok segítségére, hogy visszataláljon a bolygójára. Az idegen azt mondja, hogy az az ember, aki a leggyorsabban elvezeti őket a célhoz, különleges ajándékot nyer!

A játékosok dobókockával dobnak, és ennek megfelelően haladnak a táblán, kérdésekre válaszolva, rejtvényeket megoldva, vagy információkat keresve, hogy tovább haladjanak, illetve elkerüljék az akadályokat, csapdákat és hátráltató tényezőket. A kérdések vagy feladatok kapcsolódhatnak az űrhöz vagy a tudományhoz, de témájukban is változhatnak, vagy általánosabban kapcsolódhatnak az emberi fogalmakhoz, a történelemhez vagy a Föld természeti adottságaihoz, ami indokolja, hogy miért van szüksége egy idegen lénynek az ember segítségére.

A nagyobb kihívás érdekében egy rossz válasz azt eredményezheti, hogy a játékosnak vissza kell lépnie egy lépést, vagy ki kell hagynia a következő körét. Javaslatként elképzelhető, hogy bizonyos mezőkre való leszálláskor eseményeket vagy kihívásokat képzeljenek el, ami azt jelentheti, hogy a játékosnak egy összetettebb problémát kell megoldania, egy feladatot teljesítenie, vagy közvetlenül versenyeznie kell egy másik játékosal, hogy ne ragadjon le az adott mezőn a következő fordulóra.

A 11. és 37. mezőnél egy aszteroida vagy egy fekete lyuk jelentene akadályt, amelyet az űrhajónak ki kell kerülnie; a 21. mező azt jelentheti, hogy az űrhajó egy időre eltéved egy sűrű galaxisban vagy aszteroidaövben, a 31. mező pedig azt sugallhatja, hogy két idegen lény kívánja megszállni a hajójukat vagy megtámadni őket, vagy azt eredményezheti, hogy két játékos összefog, hogy együtt nézzenek szembe egy kihívással, és a következő dobással együtt haladjanak előre.

A 42-es mezőt elsőként elérő játékos végső jutalmát attól függően lehet módosítani, hogy a tanár szórakoztató vagy különleges módon kívánja-e befejezni a játékot, annak alapján, hogy az idegenek mit gondolhatnak "különleges ajándéknak", ami az embereknek tetszhet.

Úrkutatás kockák

A Space Quest társasjátékhoz és az eszköztár hasonló témájú elemeihez illeszkedő kockakészlet az űr felfedezésére összpontosít.

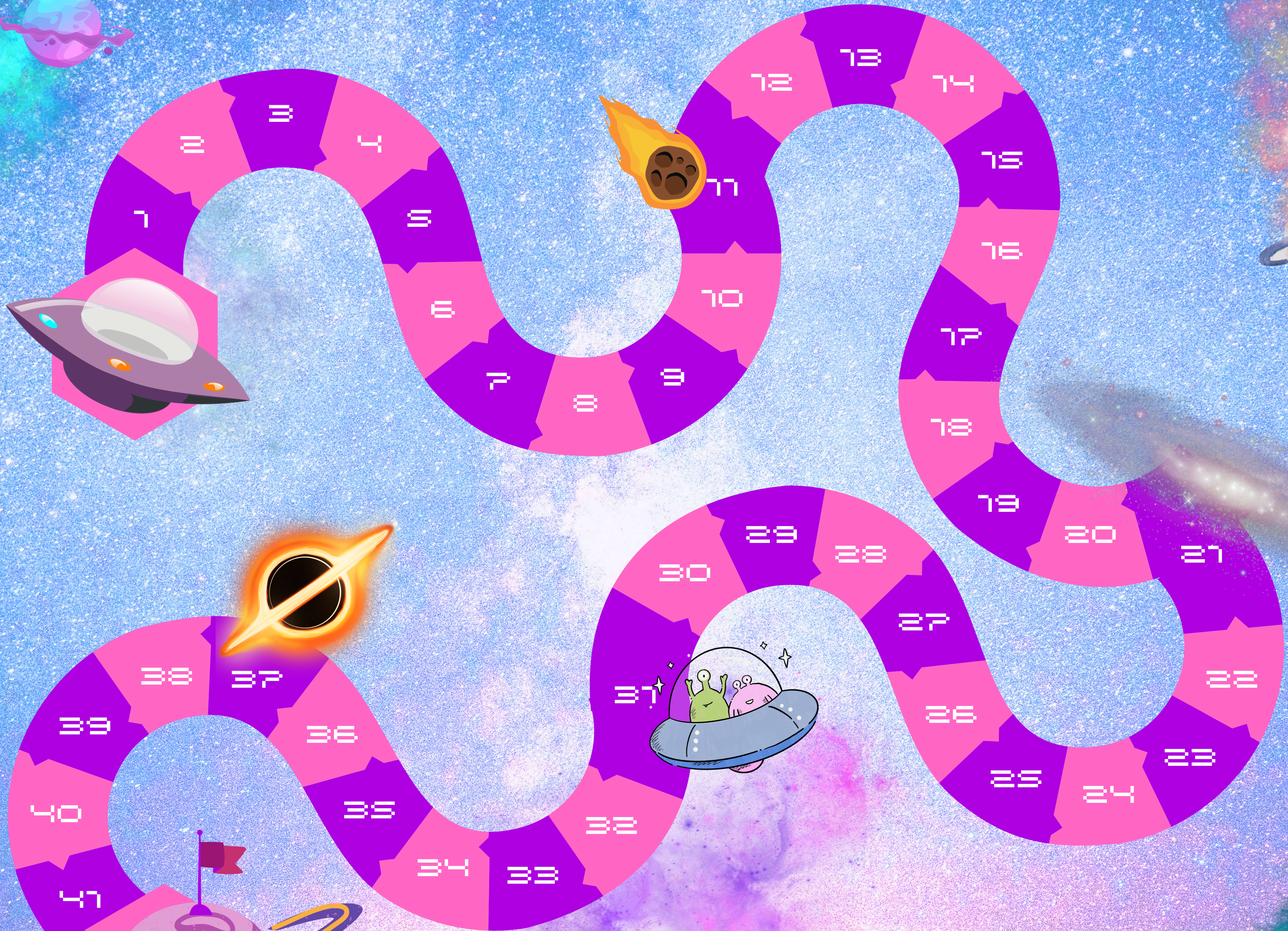
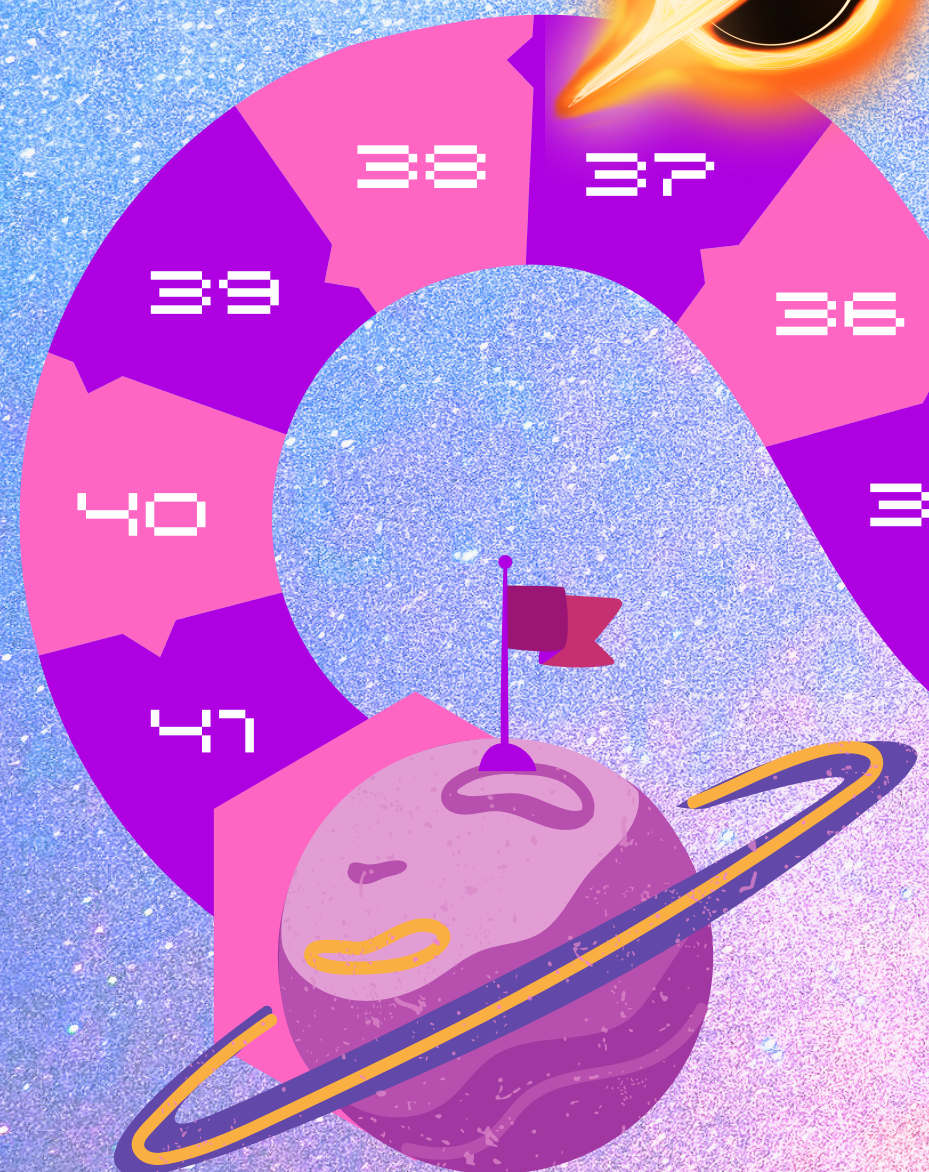
Az első kockával meghatározható, hogy a játékosnak **hány lépést** kell megtennie a játéktáblán való előrehaladáshoz, vagy hány elemet vagy információt kell megadnia egy kérdésre vagy rejtvényre megoldásként.

A második és a harmadik kocka arra használható, hogy a játékosnak egy eseményt vagy egy végrehajtandó cselekvést írjon elő. Mindkettő hasonló elemeket jelenít meg különböző stílusban és színösszeállításban. Ezt a különbséget ki lehet használni, ha a játék során a két kocka közül csak az egyiket használjuk, vagy úgy határozzuk meg, hogy az egyik kocka egy pozitív, a másik pedig egy negatív eseményt ír elő. Ilyen események vagy tevékenységek lehetnek:

- **Egy aszteroida és egy műhold:** pozitív tényezőként ezek az elemek egy tárgyat vagy egy tippet adhatnak a játékosnak segítségként. Negatív tényezőként a játékosnak egy trükkös kérdésre kell válaszolnia, vagy egy összetett feladatot kell végrehajtania, hogy elkerülje az ütközést.
- **Egy űrhajó és egy eltévedt személy:** Pozitív eseményként ezek szövetségest vagy társat adhatnak, aki segíthet a játékosnak gyorsabban vagy hatékonyabban haladni. Negatívumként ezek miatt a játékosnak egy szembe kell néznie egy versenytárral vagy ellenséggel.
- **Egy bolygó és egy fekete lyuk:** Pozitívumként ezek lehetővé tehetik a játékos számára, hogy nyersanyagokat gyűjtsön vagy pihenőhelyet találjon,

hogy nyugodtan elvégezhesen hosszabb idő alatt egy feladatot.
Negatívumként azt eredményezhetik, hogy a játékos nyersanyagokat veszít, vagy lépéseket kell visszafelé tennie, illetve kihagyhatja a következő fordulóját, ami akadályozza a haladását.

A kocka összerakása: vágja ki az alakzatot a lila vonal mentén, hajtsa össze a mintát a kocka kialakításához, és a csepp szimbólummal jelzett fehér részekre kenjen ragasztót, hogy összeállítsa az alakzatot.



71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377