

Κανόνες του παιχνιδιού

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για έως 8 παίκτες ή περισσότερους εάν παίζετε σε ομάδες. Ο εκπαιδευτικός/ συντονιστής θα είναι αυτός που θα διαβάζει τις ερωτήσεις στους παίκτες.

Το παιχνίδι ακολουθεί μια διαδρομή που σχηματίζει μια σπείρα. Οι ομάδες τοποθετούν τα πιόνια τους στο σημείο έναρξης και ρίχνουν το ζάρι για να οριστεί η σειρά (όποια ομάδα ρίξει το μεγαλύτερο νούμερο θα ξεκινήσει πρώτη). Το παιχνίδι ξεκινάει από την αφητηρία και συνεχίζεται δεξιόστροφα.

Η πρώτη ομάδα που φτάνει στη μέση, στο λογότυπο GEM IN κερδίζει!

- Το επιτραπέζιο παιχνίδι με τα δύο πακέτα καρτών του (Ερωτήσεις και Κάρτες Άλματος) και τα ζάρια του
- Χαρτί
- Στυλό
- Ρολόι (χρονόμετρο)
- Περιέργεια και δημιουργικότητα

Τα τρίγωνα (κουτιά) που συνθέτουν τη σπείρα έχουν 8 διαφορετικά χρώματα και κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει ένα θέμα:

Πορτοκαλί	Ανθρωπιστικές επιστήμες
Καφέ	Μουσική και Τέχνη
Κόκκινο	Λογική
Πράσινο	Επιστήμη
Γαλάζιο	Ευρώπη
Μωβ	Κοινωνικές Αξίες
Γκρι	Μέσα και Τεχνολογίες
Μπλε	Αθλητισμός και Χόμπι

2 πακέτα καρτών: το Πακέτο Ερωτήσεων και το Πακέτο Άλματος

Πακέτο ερωτήσεων:

Κάθε κάρτα είναι διπλής όψης, αριθμημένη και περιέχει 8 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, μία για κάθε θέμα.

Η κάθε ομάδα ρίχνει τα ζάρια και μετακινεί το πιόνι κατά έναν αριθμό τριγώνων ίσο με τον αριθμό που έχει φέρει στα ζάρια.

Ο εκπαιδευτικός / συντονιστής παίρνει μια κάρτα από το πακέτο ερωτήσεων και διαβάζει την ερώτηση με το χρώμα του κουτιού στο οποίο φτάνουν οι παίκτες.

- Εάν η ομάδα απαντήσει σωστά, μπορεί να ρίξει εκ νέου τα ζάρια και να συνεχίσει.
- Εάν η ομάδα επιλέξει λάθος απάντηση, θα παραμείνει στο τρίγωνο όπου βρίσκεται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με την επόμενη ομάδα.

**όταν όμως η σειρά της ομάδας έρθει ξανά, πριν ρίξει τα ζάρια, πρέπει να απαντήσει σε άλλη ερώτηση σχετικά με το θέμα για το οποίο έδωσε την προηγούμενη λάθος απάντηση.

Δηλαδή σε αυτή την περίπτωση ο δάσκαλος / συντονιστής θα πάρει μια κάρτα και θα διαβάσει την ερώτηση με το ίδιο χρώμα του κουτιού στο οποίο βρίσκεται η ομάδα. Εάν απαντήσει σωστά ρίχνουν τα ζάρια και συνεχίζουν, διαφορετικά σταματούν ξανά και ούτω καθεξής μέχρι να δοθεί σωστή απάντηση στο θέμα στο οποίο βρίσκεται.

- Ώρα:

Από τη στιγμή που ο συντονιστής διαβάσει την ερώτηση οι παίκτες έχουν μόνο 1 λεπτό για να απαντήσουν.

Για τις ερωτήσεις λογικής ή/και επιστήμης που απαιτούν πολύπλοκη συλλογιστική ή μαθηματικούς υπολογισμούς, ο συντονιστής θα παρέχει χαρτί και στυλό (εάν είναι απαραίτητο) και οι παίκτες θα έχουν 2 λεπτά για να απαντήσουν.

Πακέτο άλματος (jumb card):

Υπάρχουν επίσης μερικά λευκά τρίγωνα με ένα βέλος που υποδεικνύει ένα άλλο πλαίσιο: όταν οι παίκτες φτάσουν σε ένα λευκό τρίγωνο, ο εκπαιδευτικός δεν θα πάρει καμία κάρτα από το πακέτο ερωτήσεων.

Οι παίκτες που φτάνουν στο λευκό τρίγωνο θα τραβήξουν ένα φύλλο από το πακέτο "άλματος" που τους δίνει την ευκαιρία να κάνουν ένα άλμα προς τα εμπρός χωρίς να ακολουθήσουν το κλασικό μονοπάτι.

Οι κάρτες "άλματος" (Jump cards):

Ο παίκτης που τραβάει μία κάρτα άλματος έχει τη δυνατότητα να επιλέξει έναν συνεργάτη (αν το παιχνίδι παίζεται σε ομάδες, πρέπει να επιλέξει έναν συνεργάτη **από την άλλη ομάδα**) και να παίξει μαζί, αυτό σημαίνει ότι θα κερδίσουν ή θα χάσουν μαζί.

Κάθε Jump κάρτα περιέχει μία μόνο λέξη και οι παίκτες που αντλούν το φύλλο από αυτό θα πρέπει να είναι δημιουργικοί για να επιτρέψουν στον επιλεγμένο συνεργάτη τους να μαντέψει τη λέξη.

Πώς το κάνουμε αυτό:

Αφού επιλέξει την κάρτα "άλματος", χωρίς να την δείξει σε κανέναν, ο παίκτης πρέπει να ρίξει τα ζάρια και, ανάλογα με τον αριθμό που βγαίνει, πρέπει να μιμηθεί, να σχεδιάσει ή να τραγουδήσει τη λέξη της κάρτας.

- Εάν οι αριθμοί 1 ή 2 βγουν, ο παίκτης πρέπει να σχεδιάσει το αντικείμενο / ενέργεια / όνομα στην κάρτα.
- Εάν βγουν οι αριθμοί 3 ή 4, πρέπει να μιμηθεί το αντικείμενο/ενέργεια/όνομα που αναγράφεται στην κάρτα.
- Εάν βγουν οι αριθμοί 5 ή 6, πρέπει να εφεύρει και να τραγουδήσει έναν στίχο ενός τραγουδιού που μιλάει για τη λέξη που έγραψε στην κάρτα άλματος ΑΛΛΑ χωρίς να αναφέρει την ίδια τη λέξη.
- Εάν ο συνεργάτης μαντέψει τη λέξη, ο παίκτης που πήρε την κάρτα Jump πηδά στο τρίγωνο που υποδεικνύει το βέλος και συνεχίζει τη σειρά του ξανά τα ζάρια.

Ο συνεργάτης που μαντεύει τη λέξη, επιπλέον, κινείται προς τα εμπρός στο πλησιέστερο πλαίσιο Άλματος και όταν έρθει η σειρά του θα τραβήξει ένα φύλλο από το πακέτο "άλματος".

(Εάν ο συνεργάτης που μαντεύει σωστά βρίσκεται σε μια θέση όπου δεν υπάρχουν περισσότερα πλαίσια άλματος, θα προχωρήσει σε 3 θέσεις).

- Εάν ο συνεργάτης αποτύχει και δεν μαντέψει τη λέξη, και οι δύο παίκτες θα παραμείνουν στη θέση όπου βρίσκονται και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά με έναν άλλο παίκτη. Η επιλογή Μετάβαση μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά!!
- Χρόνος:
Ο παίκτης που παίξει την κάρτα Jump θα έχει το πολύ 2 λεπτά για να αφήσει τον συνεργάτη του (από την αντίπαλη ομάδα) να μαντέψει τη λέξη.

Σημ.

1. Όταν η ομάδα απαντήσει λάθος, δεν πηγαίνει πίσω, αλλά παραμένει στη θέση της και συνεχίζει να μαθαίνει ακούγοντας τις επόμενες ομάδες.

2. Για να κερδίσει μία ομάδα το πλεονέκτημα της “Jump card” θα πρέπει να συνεργαστεί με την αντίπαλη ομάδα (κερδίζουν ή χάνουν και οι δύο), δίνοντας έτσι έμφαση στην αξία της συνεργασίας.

3. Οι κάρτες και τις αντιπροσωπευτικές προσωπικότητες κάθε κατηγορίας, φέρουν επιπλέον δίπλα τους και ένα QR code. Οι ομάδες, αφού απαντήσουν, μπορούν να σκανάρουν και να μεταβούν στην αντίστοιχη σελίδα του ψηφιακού αρχείου, όπου εκτός από τη σωστή απάντηση θα βρουν και περισσότερες πληροφορίες για καλύτερη κατανόηση και για έναρξη συζήτησης.

(πχ <https://gemin-game.eu/humanitas/>)