

POLJA, OZNAČENA Z ENO OD TREH BARV (MODRA, RUMENA, ZELENA): Vsaka barva predstavlja eno od treh področij kompetenc. S tem, ko stopite na eno od teh polj, izberete vprašanje iz kompleta kart, označenih z barvo izbrane kompetence. V teh treh kompletih kart z vprašanji imate kot možnost odgovora na voljo Drži ali Ne drži. Za vsak pravilen odgovor dobite en žeton.

IZZIV: Ko stopite na to polje, izberete vprašanje iz posebnega kompleta kart, povezanega s tem poljem. Ta vprašanja so težja od drugih, saj morate izbirati med več možnostmi (a,b,c,d,e). S pravilnim odgovorom dobite žeton za področja kompetenc, ki je označeno z barvo na hrbtni strani karte. POLJA ZA IZBIRANJE PODROČJA: Ko stopite na to polje, lahko izberete vprašanje iz enega od treh barvno označenih področij: modrega, rumenega in zelenega.

DVOJNA KOCKA: Ko stopite na to polje, kocko vržete dvakrat zapored.

STOP POLJE: Ko stopite na to polje, v naslednjem krogu nimate možnosti metanja kocke, to torej pomeni, da naslednji krog preskočite.

SREČNO POLJE: To polje se uporablja na več načinov. Ko se igralec postavi na to polje, dobi eno karto sreče. Ta karta ima štiri možnosti, ki so prikazane z različnimi ikonami:

- Ikona "dvojne kocke": Kocko vržete dvakrat
- Ikona "preskok": Preskočite naslednji krog
- Ikona "izziv": Odgovorite na eno vprašanje iz kompleta izzivov.
- Ikona za izbrana področja: Izberite in odgovorite na vprašanje iz enega od treh področij.



Ocenjevanje v igri

Vsak igralec mora shraniti vsako odgovorjeno vprašanje, tako pravilen kot napačen odgovor. tako ima vsak igralec na koncu igre svoj kupček s pravilno in napačno odgovorjenimi vprašanji.



Sofinancira
Evropska unija



Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske izvajalske agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti EACEA.



PRAVILA DRUŽABNE IGRE



Zmagovalec

Zmagovalec je igralec, ki prvi zbere devet pravih odgovorov, to je tisti, ki zbere tri pravilne odgovore iz vsakega od treh področij (modro, rumeno, zeleno).

Elementi v igri

Igra je opremljena z igralno ploščo, ki je sestavljena iz pravokotnika s 34 polji, igralci pa se po njej premikajo v smeri urinega kazalca.

21 polj, 7 za vsako področje:



4 "IZZIV" polja:



3 "IZBERI PODROČJE" polja:



2 "SREČNA" polja:



2 "DVOJNE KOCKE" polja:



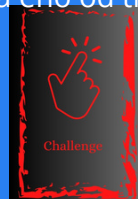
2 "PRESKOK" polja:



Družabna igra vsebuje tri komplete kart. Po en komplet kart za vsako posamezno področje. Posamezni kompleti so sestavljeni iz 50 kart z vprašanji. Pravilen odgovor je označen na sprednji strani kart



Set je dopolnjen tudi s 30 karticami z izzivi in vprašanji. Tudi pri njih je pravilen odgovor označen na sprednji strani kart. Na hrbtni strani je poleg vprašanja tudi barva, ki se nanaša na eno od treh področij.



V igri najdemo tudi karto sreče s štirimi možnostmi, tj. štirimi polji. Katero koli karto z označenim poljem žrebate, greste na izžrebano polje in odigrate naslednjo potezo v skladu s tem poljem.



Vprašanja

Vprašanja so povezana s koncepti novinarske pismenosti, ki so razdeljeni na tri področja kompetenc. Vsaka kompetenca ima svojo barvo. Vprašanja lahko glede na vrsto odgovorov razvrstimo v dve vrsti in ravni.

- 1) Vprašanja Drži / Ne Drži
- 2) Vprašanja izbirnega tipa: Igralec moza izbrati pravilni odgovor (karta "izziva")

Priprava igre

Vsak igralec ima 9 žetonov (3 za vsako barvo) in 1 figuro, ki jo lahko premika na igralni plošči.

Na plošči je pet kompletov kart:

- 3 kompleti za vsako področje
- 1 komplet kartov izziv
- 1 komplet kart sreče

Starting the game

Vsi igralci začnejo s svojo figuro v kotu igralne plošče, ki je označen z njihovo barvo.

Igralci začnejo metati kocko, da bi ugotovili, kdo je vrgel več točk. Tekmovalec, čigar kocka je pokazala večje število točk, začne prvi. Ko se igra začne, se tekmovalci po igralni plošči pomikajo v smeri urinega kazalca.

Ne glede na to, ali ste na vprašanje odgovorili pravilno ali napačno, v naslednjem krogu mečete kocko in se še naprej premikate po plošči. Figura se premakne, ko se vrže kocka. Ko igralec vrže kocko, se premakne na novo polje, pri čemer se lahko zgodi eden od naslednjih scenarijev: