

# LABIRYNT (NIE)WIEDZY

GRA SPRAWDZAJĄCA WIEDZĘ

	Edyta Woźniak		1 godz. lekcyjna
	Szkoła podstawowa Szkoła ponadpodstawowa		Gra powtórzeniowa

## Materiały:

- Plansza do wydrukowania: Labirynt\_niewiedzy.png;
- Kostka do gry (nie zostały dołączone do projektu);
- Pionki do gry (nie zostały dołączone do projektu);
- Zestaw pytań – dowolny zestaw ponumerowanych pytań, bądź krótkich zadań, każde na osobnej karteczce;
- Zestaw odpowiedzi.

## Opis idei:

Projekt „Labirynt (nie)wiedzy” ma na celu powtórzenie materiału z dowolnego działu fizyki lub innego przedmiotu szkolnego w atrakcyjnej dla ucznia formie. Jest grą planszową polegającą na przejściu labiryntu. Klasę dzielimy na małe 3-4 osobowe grupy i każda grupa rozgrywa grę na osobnej planszy. Celem gry jest przejście labiryntu niewiedzy odpowiadając na pytania „napotkane” po drodze. Wygrywa gracz, który pierwszy przejdzie labirynt – reszta ginie w otchłaniach chaosu i niewiedzy.

### Przebieg gry:

#### 1. Początek gry - Wejście do labiryntu:

Każdy gracz rzuca kostką i w zależności od otrzymanej liczby musi udać się do miejsca gdzie go kieruje strzałka (legenda znajduje się na górze planszy)

#### 2. Poruszanie się po labiryncie:

Aby móc wykonać ruch w labiryncie trzeba najpierw odpowiedzieć prawidłowo na pytanie (pozostali uczestnicy sprawdzają odpowiedzi według klucza przygotowanego przez nauczyciela), a następnie rzucić kostką i poruszać się po wylosowanej w ten sposób linii (to jest koniec ruchu gracza i następuje ruch kolejnego gracza). Jeśli gracz źle odpowie na pytanie nie ma możliwości rzutu kostką i wyjścia ze swojego miejsca w labiryncie.

#### 3. Koniec gry – następuje kiedy pierwszy gracza zdoła wyjść samodzielnie z labiryntu.