

LABIRYNT (NIE)WIEDZY

Edyta Woźniak

Projekt edukacyjny z fizyki przygotowany w ramach programu
ERASMUS+ nr: 2015-1-PLO1-KA201-016801



Publikacja objęta międzynarodową licencją otwartą CC-BY-SA 4.0 umożliwiającą kopiowanie, rozpowszechnianie, remiksowanie, zmienianie i ulepszanie, również w celach komercyjnych, pod warunkiem oznaczenia autorstwa i udostępniania utworów zależnych na tych samych warunkach.



Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za zamieszczoną w niej zawartość merytoryczną



Opis projektu:

Projekt „Labirynt (nie)wiedzy” ma na celu powtórzenie materiału z dowolnego działu fizyki 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 jest następujący:

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 na górze planszy)

2. Poruszanie się po labiryncie

Aby móc wykonać ruch w labiryncie trzeba najpierw odpowiedzieć prawidłowo na pytanie (pozostali uczestnicy sprawdzają według klucza odpowiedzi), 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 gracz zdoła wyjść z labiryntu.

LABIRYNT (NIE)WIEDZY

