

PRILAGODBA I CILJ:

Igra se može prilagoditi različitoj dobi i razinama znanja promjenom složenosti izazova i pitanja. Svaka kartica pokazuje dvije razine težine.

OBRAZOVNA VRIJEDNOST:

ova vam igra omogućuje

- ✦ Učenje: razumjevanje temeljnih koncepata povezanih s biološkom raznolikošću, klimatskim promjenama i prirodnim rješenjima;
- ✦ Razmišljanje: razumjevanje posljedica ljudskog djelovanja na okoliš;
- ✦ Suradnja: suradnja radi postizanja zajedničkog cilja;
- ✦ Zabavite se: učite na aktivan i zanimljiv način.

U KOMPLETU SE NALAZE SLJEDEĆI MATERIJALI:

- ✦ 6 znakova (izrezivanje);
- ✦ kockica s brojevima i kockica lika (za izrezivanje);
- ✦ 6 karti likova * (za ispis i izrezivanje). Karte nisu ključne za igranje, ali obogaćuju igru;
- ✦ 41 kartica (za izrezivanje);
- ✦ igraća ploča.



ČUVARI PRIRODE

HEROJI U SLUŽBI SPAŠAVANJA PLANETA



IGRA NA PLOČI - KRATKI VODIČ ZA KORIŠTENJE

IGRA NA PLOČI

KRATKI VODIČ ZA KORIŠTENJE

CILJ:

dođite do posljednjeg polja koje predstavlja zaštitu planeta i pobjedu nad Thermonom, globalnim zatopljenjem!

RAZVOJ IGARA:

- 1. Odabir lika:** svaki sudionik odabire svoj lik i prima odgovarajuću karticu lika;
- 2. Bacanje kocki i pokreti:** sudionici se kreću na ploči prateći broj koji pokazuje broj na kocki. Svaki put kada igrač sleti na kvadrat, čita odgovarajuću karticu, uzimajući iz špila snagu prirode, tamnu silu, neočekivani događaj, izazov.
Svaki put kad se kartica pročita, stavlja se na stranu. Kada se pročitaju sve kartice iz špila, one se miješaju i uzimaju s odbačenog špila;
- 3. Prvi koji je došao do finalnog polja i prošao finalni izazov pobjeđuje! Pažnja:** Ako broj na kocki prelazi preostale kvadrate da bi došao do kraja, igrač se mora pomaknuti natrag od konačnog kvadrata za broj koraka viška.

Igrača ploča sastoji se od **30 polja 4 vrste** kojima odgovarajuće kartice pripadaju, i to:

Polje prirodne sile/karta: : isticanje dobrih ponašanja za zaštitu okoliša i prezentiranje bonusa koji vam omogućuju napredovanje;

Polje tamne sile/karta: isticanje negativnih ponašanja, otpada i negativnih učinaka klime, što dovodi do preskakanja redoslijeda za igru ili prelaska na drugi kvadrat;

Polje neočekivanog događaja/karta: : uvesti neočekivane događaje, pozitivne ili negativne, kao što su oluja, otkriće nove vrste ili dolazak volontera radi zaštite okoliša;

Polje izazova/karta: kada pijun dođe na kvadrat izazova, mora se suočiti uz pomoć drugog lika. Stoga:

Stoga:

- 1)** Bacite kocku lika kako bi se utvrdilo koji lik može doći pomoći;
- 2)** Dodavanjem elemenata dvaju likova (igrača i onog dobivenog bacanjem kockice) utvrđuje se je li izazov prevladan;
- 3)** Ako bude uspješan, igrač može nastaviti s bacanjem kockice da bi napredovao

KAKO KORISTITI ZNAKOVNE KARTICE

Prije početka igre, svaki sudionik, nakon što primi svoju karticu, mora zapisati odgovore na naznačena pitanja, zajedno s odgovarajućim brojevima, na komad recikliranog papira. Svaki put kada se nađe na polju izazova, igrač može naglas pročitati razvoj priče svog lika, umećući odgovore u polja označena odgovarajućim brojem. Napredujete za jednu razinu svaki put kada se nađete na polju izazova. Na 3. razini lik dobiva novu moć.

Ove će vam informacije pomoći dovršiti priču svog lika kako igra napreduje i dostići 3. razinu:

(1) Ime osobe kojoj se divite:

(2) Ime negativne javne osobe:

(3) Vaša omiljena boja: