

HELIX

vedomostná hra
pre mladých priateľov
prírodných vied

geografia, prírodoveda

SVET

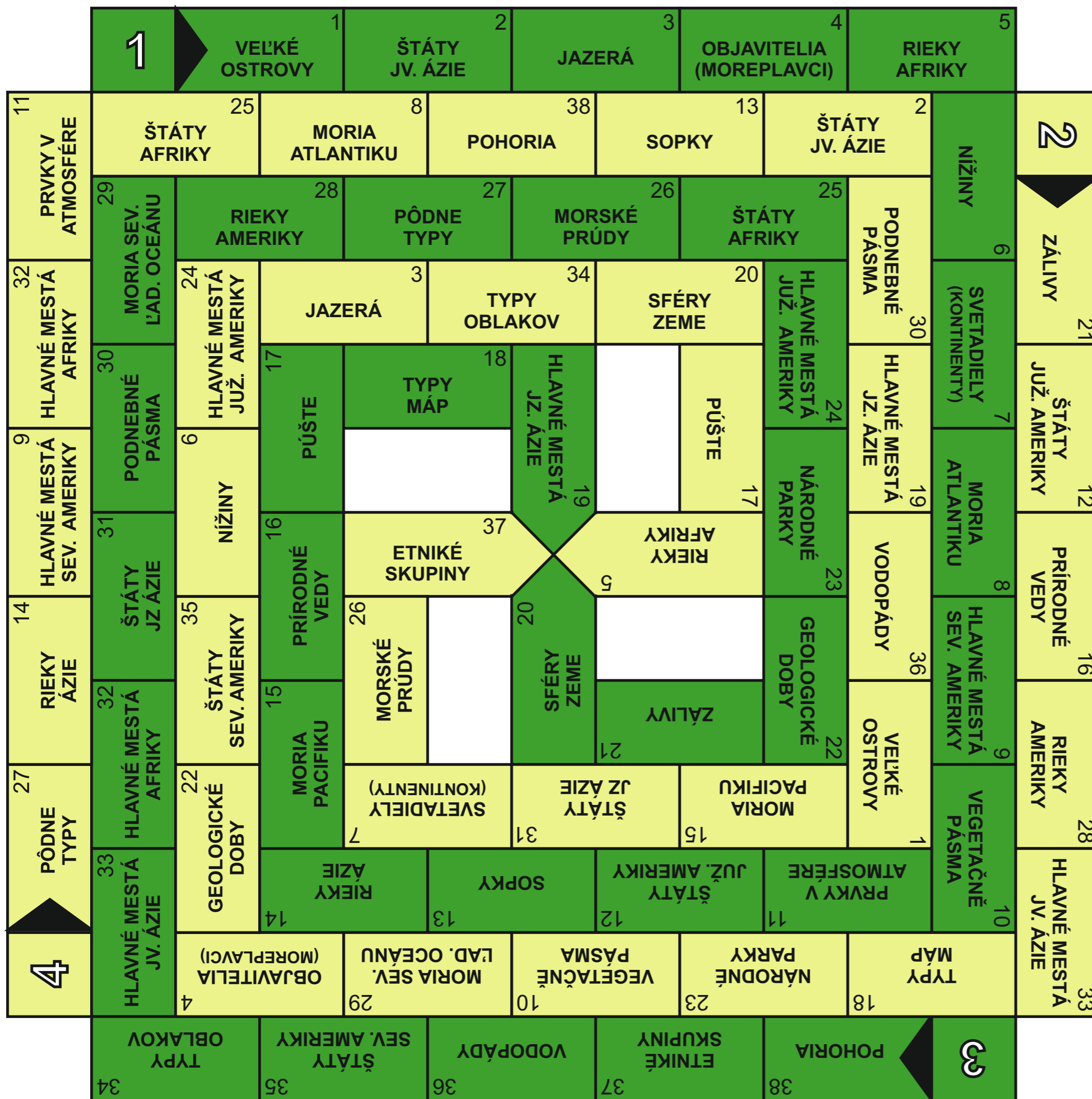
Pravidlá hry:

1. Hra je určená pre 2 až 4 hráčov (skupiny, družstvá).
2. K hre je potrebná hracia kocka a figúrky (kamičky).
3. Figúrky sa postavajú na štart číselné políčka na začiatku dráh.
4. Hráči striedavo hádžu kockou. Postupujú o toľko políčok, koľko ukázala kocka. Potom musia vymenovať toľko údajov predpísaných na danom políčku, koľko bodov ukázala kocka. Pokiaľ hráč nezodpovie tento počet údajov, musí sa vrátiť o toľko políčok, koľko údajov nezodpovedal.
5. Cez križovatku sa postupuje priamo, po rovnakej farbe.
6. Pri stretnutí sa hráči nevyhadzujú.
7. V jednom kole by sa nemali údaje opakovať, môžu sa však v rámci prehľbovania vedomostí.
8. Vyhráva ten, kto prvý prejde cieľom, i keď kocka ukáže väčší počet bodov než ostáva políčok do cieľa. Hráč ale musí zodpovedať príslušný počet údajov uvedených v poslednom políčku.

Systém hry sa dá využiť aj pre iné vedné odbory, stačí len nahradiť otázky z astronómie.

Hru je možné využiť pri výučbe, v záujmových krúžkoch či vo voľnom čase.

Autor: Stanislav KANIANSKY



HELIX

vedomostná hra
pre mladých priateľov
prírodných vied

geografia, prírodoveda

SLOVENSKO * EURÓPA

Pravidlá hry:

1. Hra je určená pre 2 až 4 hráčov (skupiny, družstvá).
2. K hre je potrebná hracia kocka a figúrky (kamenky).
3. Figúrky sa postaví na štart číselné políčka na začiatku dráh.
4. Hráči striedavo hádžu kockou. Postupujú o toľko políčok, koľko ukázala kocka. Potom musia vymenovať toľko údajov predpísaných na danom políčku, koľko bodov ukázala kocka. Pokiaľ hráč nezodpovie tento počet údajov, musí sa vrátiť o toľko políčok, koľko údajov nezodpovedal.
5. Cez križovatku sa postupuje priamo, po rovnakej farbe.
6. Pri stretnutí sa hráči nevyhadzujú.
7. V jednom kole by sa nemali údaje opakovať, môžu sa však v rámci prehlbovania vedomostí.
8. Vyhráva ten, kto prvý prejde cieľom, i keď kocka ukáže väčší počet bodov než ostáva políčok do cieľa. Hráč ale musí zodpovedať príslušný počet údajov uvedených v poslednom políčku.

Systém hry sa dá využiť aj pre iné vedné odbory, stačí len nahradiť otázky z astronómie.

Hru je možné využiť pri výučbe, v záujmových krúžkoch či vo voľnom čase.



Autor: Stanislav KANIANSKY

