A KOCKA EL VAN VETVE

1. számú melléklet

JÁTÉKTÉR SABLON

A társasjátékot bármilyen formában ki lehet alakítani (csiga, kacskaringós, egyenes vonal) a terem adottságaihoz mérten.
Amennyiben a játékot a szabadban játsszuk, aszfaltkréta használata javasolt a mezők rajzolásához.

1 START	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12 ← 3
13 ?	14	15 ABC	16	17 ?	18
19	20	21	22 ← 4	23	24
25 ?	26	27	28	29 ABC	30

A JÁTÉKMEZŐK JELENTÉSEI

- A START mezőről indulnak a játékosok.
- Az ÜRES mezőre lépőknek nincsen feladatuk.
- A SZOMORÚ FEJ jelentése: egyszer kimaradsz a dobásból.
- A NYÍL jelentése: annyi mezőt kell visszalépni, amilyen szám van a nyíl mellett.
- A KÉRDŐJEL jelentése: a játékosoknak megmutatunk/kivetítünk egy képet. 30 mp-ig nézhetik, majd a képet letakarjuk, és kérdéseket teszünk fel nekik a képpel kapcsolatban.
- A KÉZ JEL jelentése: mutogatás, az Activity szabályai szerint kell elmutogatni a papíron kihúzott szavakat, a csapattársaknak pedig ki kell találniuk.
- A CERUZA JEL jelentése: rajzolás, az Activity szabályai szerint a táblára/aszfaltra le kell rajzolni a szókártyán olvasott szöveget, a csapattársaknak pedig ki kell találni.
- A VILLÁM JEL jelentése: villámkérdés, a játékvezető által feltett kérdésekre kell megfelelő választ adni.
- A PUZZLE JEL jelentése: kirakós, egy szétszabdalt képet kell kiraknia a csapatnak, és megneveznie, hogy mit ábrázol a kép.
- Az ABC JEL jelentése: egy szétvágott szókártyát kell helyesen kiraknia a csapatnak és elmondania, hogy mit jelent.
- A TALP JEL jelentése: Mozdulj! Mozgásos feladatok végrehajtása.