

Instrukcja

Zawartość gry:

Instrukcja • plansza do gry • 6 pionków • 1 kostka do gry • 60 kart • karta odpowiedzi

Gra planszowa Digital Brainiacs przeznaczona jest dla 2-6 graczy. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a następnie rozgrywka toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Wszyscy gracze w każdej kolejce wykonują rzut kostką, aby przesunąć swój pionek. Każde z pól od 1 do 60 ma przypisane inne znaczenie, opisane na kartach do gry. Jeśli gracz poprawnie odpowie na pytanie lub wykona wyzwanie, to przesuwa się o jedno pole do przodu. Na kolejnym polu już nie wyciąga karty w tej samej kolejce, tylko czeka na swój ruch w następnej turze. Jeśli gracz poda błędną odpowiedź lub nie wykona zadania, jego pionek pozostaje w tym samym miejscu.

Istnieje 5 rodzajów pól:

<p>POLE ZWYKŁE</p> <p>Gracz przebywający na tym polu postępuje zgodnie z instrukcją na karcie przypisanej do tego pola.</p>	<p>WYZWANIE</p> <p>Gracz przebywający na tym polu postępuje zgodnie z instrukcją na karcie przypisanej do tego pola.</p>	<p>PRAWDA CZY FAŁSZ?</p> <p>Należy odpowiedzieć na pytanie. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, przesuujemy się na kolejne pole, jeśli błędna, zostajemy w tym samym miejscu. Inny gracz odczytuje prawidłową odpowiedź z dołączonej do gry listy.</p>
<p>PYTANIE OTWARTE</p> <p>Zasady takie same jak w PRAWDA CZY FAŁSZ.</p>	<p>ABC</p> <p>Zasady takie same jak w PRAWDA CZY FAŁSZ.</p>	



Przykładowe zadania dla pola wyzwanie:

- Masz 10 sekund na podanie definicji hasła „internet”.
- Opisz co robisz, gdy ktoś prosi cię o wysłanie zdjęć o charakterze erotycznym. Jakie kroki podejmujesz, by zadbać o swoje bezpieczeństwo w internecie?
- Masz 2 minuty, żeby usunąć stary post lub zdjęcie ze swojego profilu na wybranym przez siebie portalu społecznościowym.
- Masz 1 minutę na wymyślenie trudnego do odgadnięcia hasła do swojego konta, które zawiera kombinację liter, cyfr i symboli.
- Masz 30 sekund na podanie definicji terminu, np.: phishing, cyberbullying, cookies.
- Podaj trzy konkretne kroki, jakie możesz podjąć, aby zabezpieczyć swoje urządzenia przed cyberatakami.



Ważne:

Jeśli gracz stanie na polu, na którym ktoś już odpowiedział na pytanie, wówczas przesuwa się o jedno pole do przodu i odpowiada na pytanie z tego pola.

Gracz, który pierwszy dotrze do mety, wygrywa grę.

Wersja Do It Yourself (Zrób to sam)

Po zakończeniu rozgrywki, zapraszamy do wypróbowania wersji, w której to ty samodzielnie projektujesz karty do gry. Odwiedź stronę www.makeitclear.edu.pl, gdzie znajdziesz gotowe do wydruku puste karty do gry. Stwórz własne wyzwanie i sprawdź, czy poradzisz sobie z tematem bezpieczeństwa online.

